

こんなことありませんか？



ぎりぎりに追い込まれなければ頑張れない…



現時点が目標まで遠いタスク、
自分磨きやスキルアップなどの具体的でないタスク
はつい先延ばしにしてしまう…

こんなとき！このアプリが役立ちます！

タスクが達成できなかったときに

罰ゲームを課すことで

タスクを先延ばしにすることを防ぐタスク管理アプリ

「タスクと罰」です

想定利用者像

強い強制力がなければタスクを達成できない人

具体例：

- ・受験を控えた学生
- ・文化祭でライブするバンド
- ・アプリ開発をしているチーム



受験生の場合

タスク例：問題集 9 時間、英文音読、英単語書き写し



バンドの場合

タスク例：ギター練習、新曲の作詞、前回のライブ写真投稿



開発チームの場合

一画面の機能の作成、アプリアイコンの作成、デモの撮影



例：受験を控えた学生たち

人数：4人

関係：普段から会う友達同士

状況：一年後に大学受験を控える
勉強しなければならないが、なかなかできない…



アプリ内ステップ

グループ作成



各々メンバーでタスクを作成



アプリでタスクを実行、完了



他メンバーが確認し、**承認**か**非承認**を判断



非承認なら罰ゲーム

タスク作成・記録・完了



タスク作成者

タスクの作成

- ・数学の問題集を9時間やる！
- ・英作文を一題解く！



タスクの実行

- ・タイマーで9時間を計測して記録
- ・証拠写真、動画を入力して記録



タスク完了！！

- ・自動でグループに結果が送信

タスク完了～罰ゲーム

タスク作成者



タスク完了！
証拠写真・動画を送信

I think what is interesting about this picture is that this picture shows how uncertain human's sense of distance is. Though we know that cat is bigger than our fingers in real world, we can't help feeling the other way around through this picture. Therefore, we should take care of what we see and always doubt that what we see is true. Through those two example above, what is considered intelligence previously might be wrong. It seems that what tools can be used by animals are different from animals to animals. Thus, to measure the intelligence of animals, the usable tools must first be decided and compare animals with a same tools.

グループメンバー



承認か非承認か判断

非承認→メンバーの罰ゲームがランダムに割当

例：「XJAPANの紅を歌う」「反省文200字」etc.

02 デモ

03 その他の機能

03 その他の機能 - グループの作成・参加機能

作成



参加



03 その他の機能 - 罰ゲームについて

罰ゲームを作成

グループ参加 →



グループで共有



罰ゲームについて



この中からランダム
に選ばれる

03 その他の機能 - 評価システムとポイント



評価点の平均が
ポイントとして
加算される



03 その他の機能 - 評価システムとポイント

The diagram illustrates a process flow between two mobile application screens. On the left, a screen titled "メンバー (4)" shows a list of four members: susie, 酒井, かにさん, and 山田. For each member, a red box highlights their current point balance: 20pt, 11pt, 0pt, and 20pt respectively. An orange arrow points from this screen to a central text area. The central text area contains Japanese text: "貯まったポイントを消費して新しく罰ゲームを作る". On the right, another mobile application screen titled "罰ゲーム作成" is shown. It includes fields for "罰ゲーム名" (Punishment Game Name), "罰ゲームの詳細" (Punishment Game Details), "期間" (Duration: 1週間), and "記録方法" (Recording Method: 写真). Below these fields, it shows "現在の所持ポイント" (Current Points: 20pt) and "作成後の所持ポイント" (Points after creation: 10pt), with an arrow indicating the deduction. A green "作成" (Create) button is at the bottom. Another orange arrow points from the central text area to this screen.

3:49 メンバー (4)

susie
mnlOv79jf4ees34Go9mbgfRii6W2

酒井
3ucffAV1XUcjgLGgE37OVFmHlrT2

かにさん
8m8moX337aeDlwV3VO6zpbh9AE62

山田
aYWpfC8TolUCOcfqNJBHOLUf4F3

2 時間前
所持ポイント 20pt

3日前
所持ポイント 11pt

3日前
所持ポイント 0pt

1日前
所持ポイント 20pt

← 罰ゲーム作成

罰ゲーム名
罰ゲーム名

罰ゲームの詳細
罰ゲームの詳細

期間
1週間

記録方法
写真

現在の所持ポイント
20pt → 10pt

作成

タスク グループ マイページ

3:52 ← 罰ゲーム作成

罰ゲーム名
罰ゲーム名

罰ゲームの詳細
罰ゲームの詳細

期間
1週間

記録方法
写真

現在の所持ポイント
20pt → 10pt

作成

タスク グループ マイページ

貯まったポイントを消費して新しく罰ゲームを作る

通知機能

タスクの期限が近づいてくると、
リマインドの通知を行う

通知のタイミング：

- 3日前
- 1日前
- 1時間前

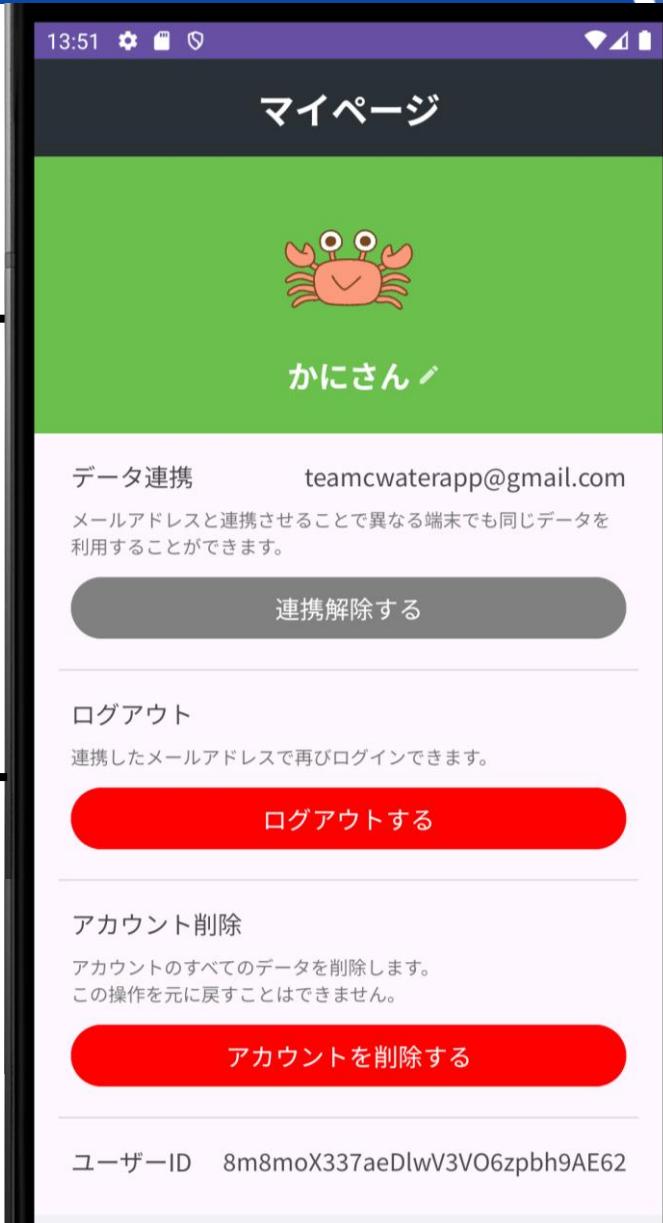


03 その他の機能

マイページ

プロフィールの設定

ログアウト



プロフィールの設定

アカウントの削除

一人での使い方

一人だけでグループに参加



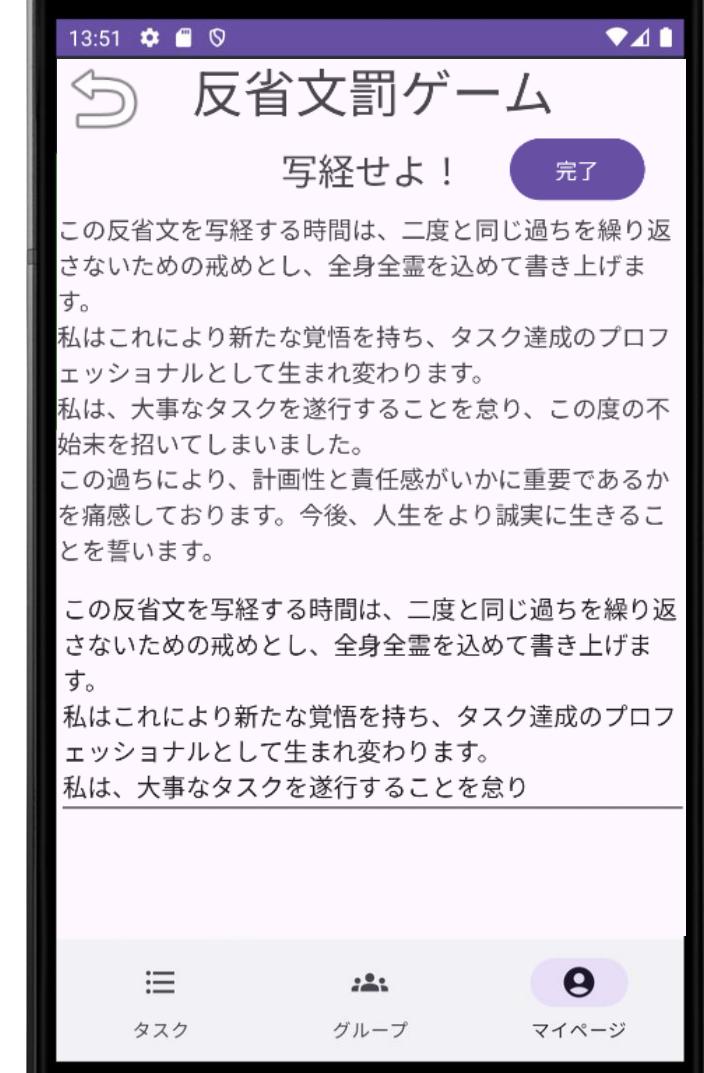
実質的に一人での使用が可能



罰ゲームはアプリ側で用意されている"一人用罰ゲーム"が課される

03 その他の機能

3つの1人用罰ゲーム



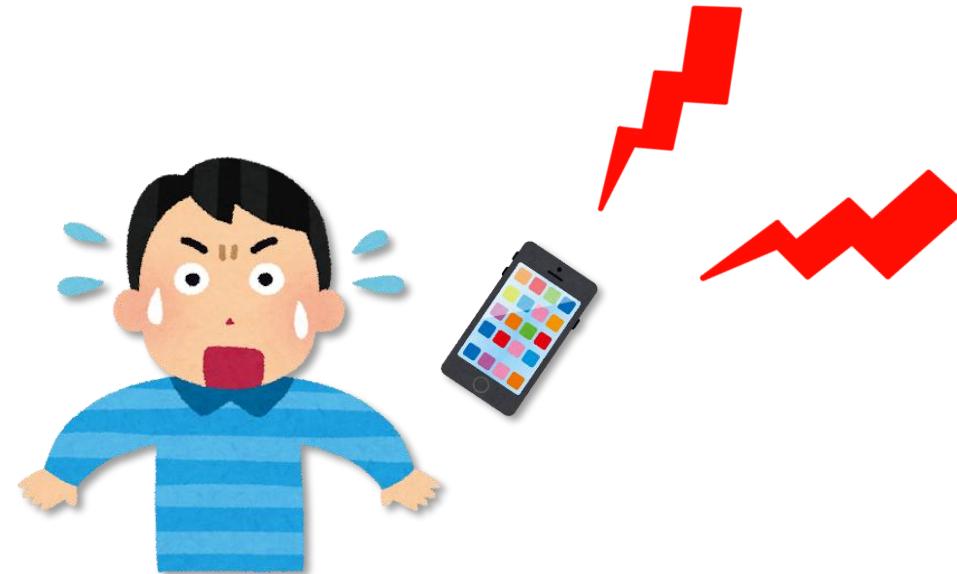
罰ゲームをやらないユーザーへの対策



罰ゲームをやらないユーザーへの対策



翌24時



さらに放置

アラームが鳴り続ける

04 リリースの概略

04 リリースの概略

11/15	<ul style="list-style-type: none">• アプリのプロジェクトを作成• ボトムナビゲーションを実装	12/20	<ul style="list-style-type: none">• 承認機能を実装• グループ参加機能を実装
11/22	<ul style="list-style-type: none">• ユースケースを作成• アプリ全体の画面遷移を決定	12/27	<ul style="list-style-type: none">• グループの情報画面を実装• 罰ゲーム周りを実装
12/06	<ul style="list-style-type: none">• アプリ全体のUI等を設計• タスク画面を実装• グループ画面を実装• 罰ゲーム画面を実装	01/05	<ul style="list-style-type: none">• 罰ゲーム却下機能を実装• グループのメンバー画面を実装• 一人用罰ゲームを実装
12/13	<ul style="list-style-type: none">• 開発スケジュールを作成• データベースを実装• アカウント機能を実装• マイページ画面を実装	01/12	<ul style="list-style-type: none">• 各種機能を実装
		01/18	<ul style="list-style-type: none">• 画像などのストレージ機能を実装• チャット機能の実装• 罰ゲーム決定の通知画面を実装• UIの調整

主なリリースの流れ

アプリの具体的なユースケースを作成



ユースケースに沿ったUIをFigmaで作成



開発スケジュールを作成



グループで使う際に必要最低限の機能を実装



さらにアプリが使いやすくなる機能を実装

05 行った工夫

05 開発を進める上で行った工夫

1. 情報共有

- Notionで長期的に参照・編集されるものを共有
- 定期的なミーティングと画面共有を用いた相談

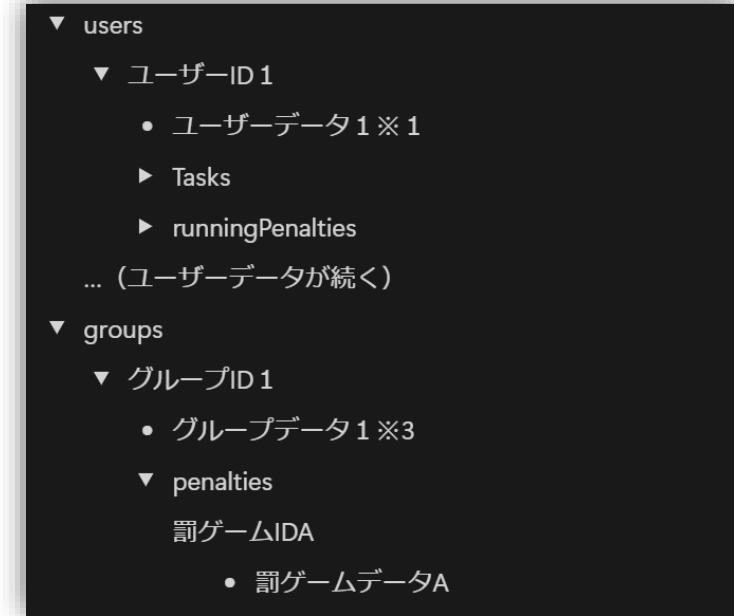
2. ルール化

- Gitプッシュ時の報告ルール
- 週一回以上のオンライン会議

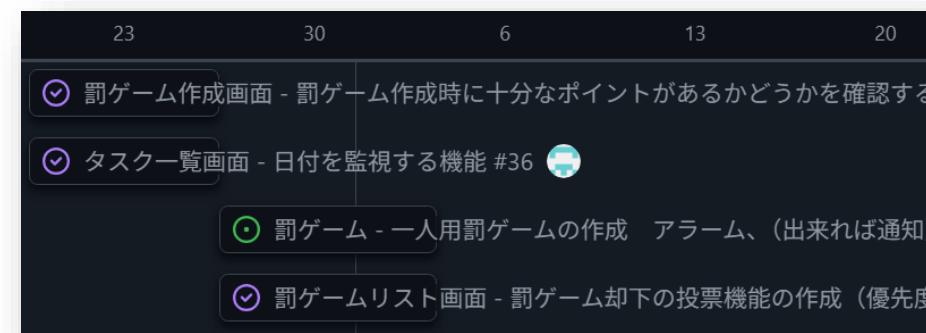
3. 役割分担・スケジューリング

- GitHubロードマップでの機能別役割分担
- 目標設定と逆算による計画立案

↓ Notionでの共有



↓ 役割分担とスケジューリング



06 開発を通して実感したこと・気づいたこと

1. 計画の重要性

- ・スケジュールに余裕を持たせても、予期しない問題が発生し、ぎりぎりの進行になることが多い。

2. フィードバックの価値

- ・外部からの意見や視点が、開発の質を大きく向上させる。

3. 役割分担とコミュニケーション

- ・適切な役割分担が、作業効率を大きく高める。

07 さらなる改善点

- ・カレンダー機能
- ・罰ゲーム作成時に罰ゲームの例を提案する機能
- ・タスクや罰ゲームの証明方法に移動距離を追加
- ・UIの改善