

最終成果発表

1月24日金曜日

チームC「水」

石原優佑

小野村光軌

酒井瑛士

山田浩士

こんなことはありませんか？



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 these 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

17:55

← グループ追加

グループを作成

グループ名

This is Rock!!

グループの詳細

文化祭のライブ演奏に向けて

作成

グループに参加

グループID

グループID

参加

参加

17:55

← グループ追加

グループを作成

グループ名

グループ名

グループの詳細

グループの詳細

作成

グループに参加

グループID

-OH0ohXpdS6Hcbxiwise

参加

罰ゲームを作成

グループで共有

グループ参加



17:55

← 初回罰ゲーム作成

罰ゲーム名

反省文200字

罰ゲームの詳細

改善点を含めて、反省文を200字書く。

期間

1週間

記録方法

写真

作成



5:54

← 罰ゲームリスト +

▼ 罰ゲーム候補 (4)

反省文200字 ▶

XJAPANの紅を歌う ▶

ランニング5km ▶

好きな政治家について400字 ▶

▼ 実行済み罰ゲーム (0)

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



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：

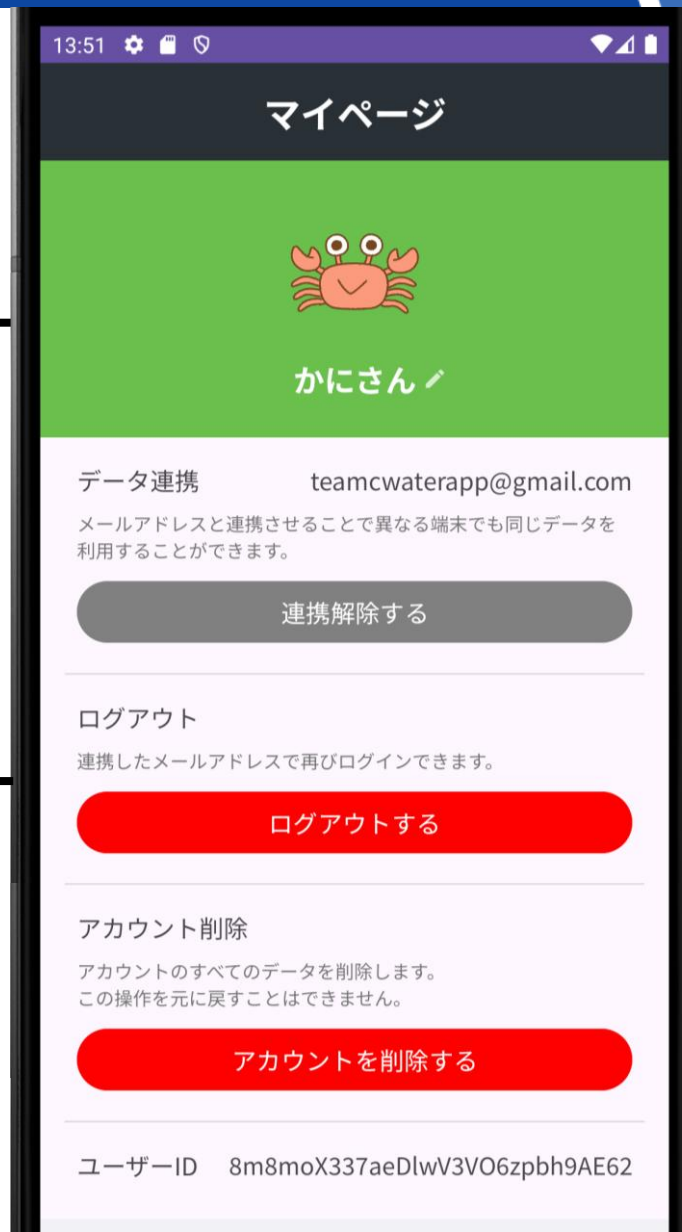
- ・ 3 日前
- ・ 1 日前
- ・ 1 時間前



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

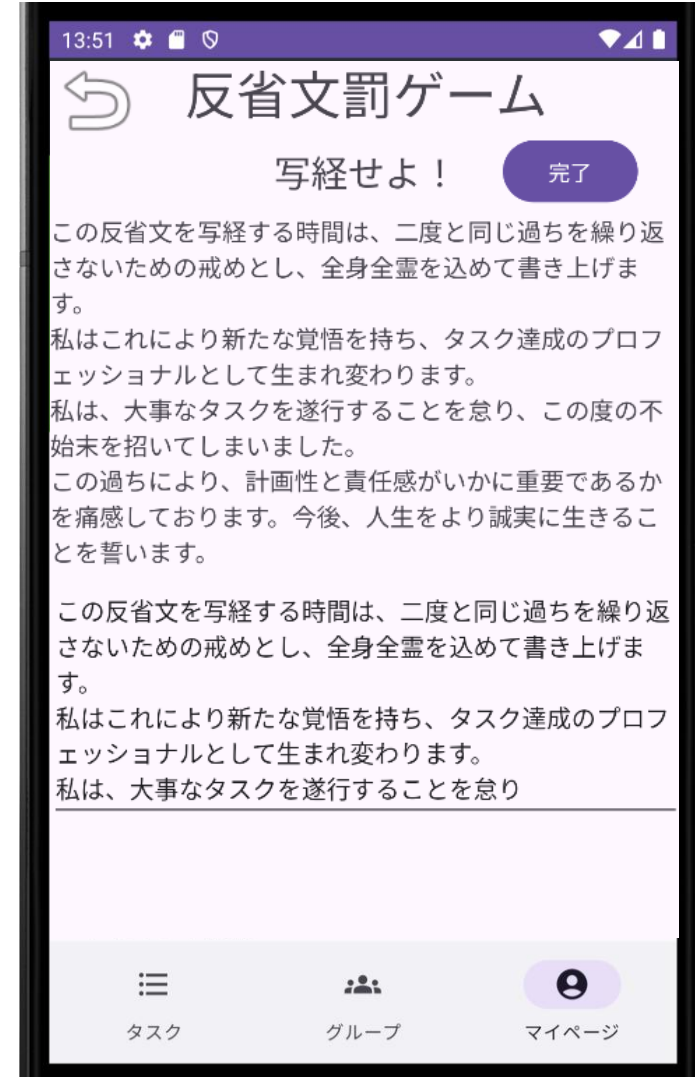


実質的に一人での使用が可能



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

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

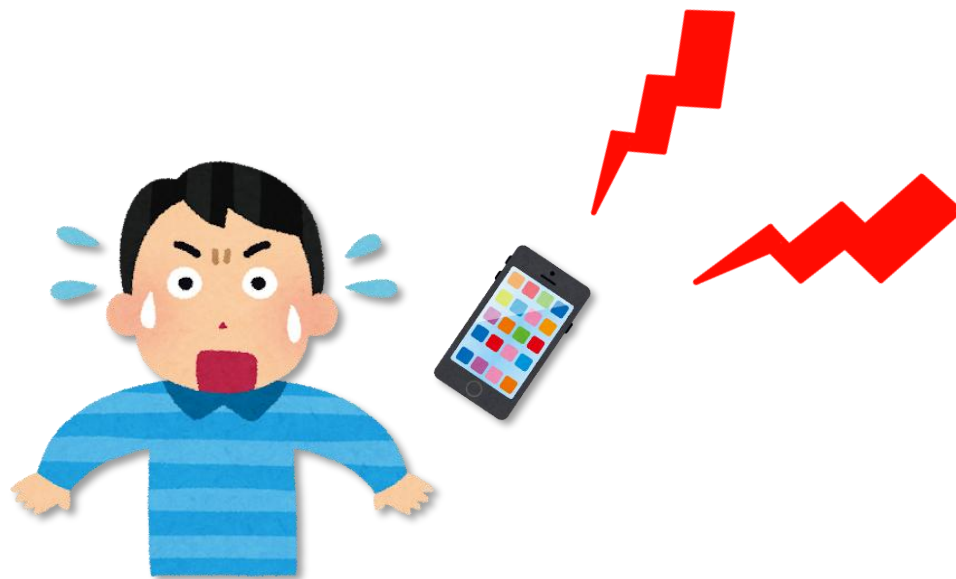


罰ゲームをやらないユーザーへの対策



さらに放置

翌24時



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
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
12/06	<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
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

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
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
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
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

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

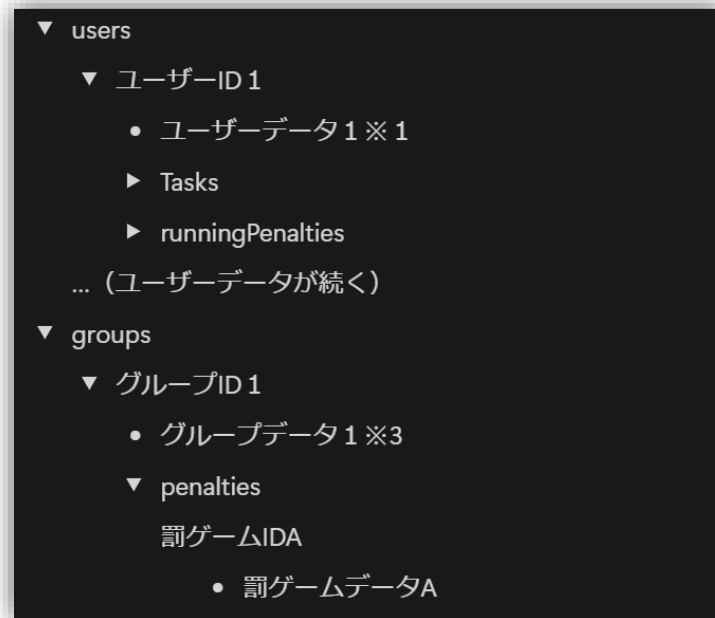
2. ルール化

- ・ 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

23	30	6	13	20
✓ 罰ゲーム作成画面 - 罰ゲーム作成時に十分なポイントがあるかどうかを確認する				
✓ タスク一覧画面 - 日付を監視する機能 #36 🚗				
		🟢 罰ゲーム - 一人用罰ゲームの作成 アラーム、(出来れば通知)		
		✓ 罰ゲームリスト画面 - 罰ゲーム却下の投票機能の作成 (優先度		

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 さらに改善点

- ・ 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

ご清聴ありがとうございました。