

簡易仕様書

山崎 颯汰

1. アプリ名

「あったいいな」

2. 対象 OS

iOS15.4 以降

3. 開発環境/言語

開発環境：Xcode13

使用言語：Swift(Storyboard)

その他：Firebase・Eureka

4. 機能概要/機能一覧

- ・ ユーザ情報の新規登録/ログイン(自動ログイン)/ログアウト
- ・ アイデアの新規投稿
- ・ 投稿されたアイデアの一覧表示
- ・ Segmented Controller およびスワイプによる並べ替え(ジャンル別)
- ・ アラートによる並び替え(新着順 or いいね順)
- ・ 他の人のアイデアへのコメント投稿
- ・ 「欲しいボタン」
- ・ アイデアの共有(「欲しいボタン」押下時/新規アイデア投稿時)
- ・ 他ユーザのブロック/通報

5. 画面概要

- ・ ログイン画面
- ・ アイデア一覧画面
- ・ アイデア詳細画面
- ・ アイデア投稿画面
- ・ 共有/宣伝画面

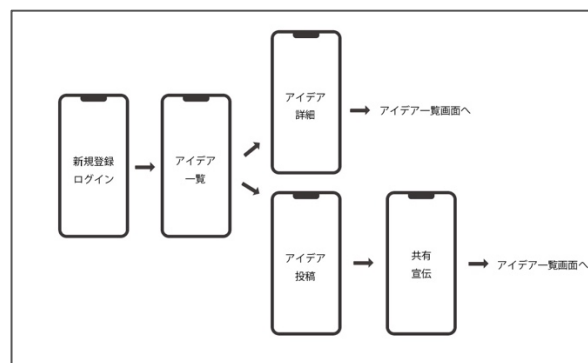


図 1 画面遷移簡略図

6. コンセプト

6.1 テーマ

「あったらいいな」で未来を覗く

6.2 詳細

日頃の生活の中で「あったらいいな」と思うことはほとんどの人が経験したことがあるはず。その中で浮かんだアイデアを共有することで、アプリを通して近未来の生活を想像することができるようになる。

6.3 ターゲット

女子中高生

(スマホの利用頻度が高く SNS への投稿に抵抗がない/想像力や発想力が豊かで思ったことをすぐに口に出す性格)

7. こだわったポイント

- ・ユーザ目線で使いやすい機能を追加したこと。

具体的には、自動ログイン機能やスワイプでジャンル変更できる機能など制作を進めていく中で必要だなと感じた機能をできるだけ実装したこと。

またアラートを表示する場面(ログアウトやブロック時)での文面を誤解のないような表現にしたこと。

- ・情報の選択。

アイデア一覧画面に表示する情報の選択や、アイデアの新規投稿時に要求する情報などできるだけ無駄を排除したこと。

しかし、新規アイデアを投稿した後には自分がここまで AppStore にリリースしたアプリの宣伝の画面を制作した。正直これは、ユーザ目線では使いにくいと感じてしまいうだろうと思ったが、せっかくだったのでつくってみた。

8. デザイン面でこだわったポイント

- ・アイコンの使用

並べ替えや設定、新規投稿などアイコンを使用し、できるだけ最小限の情報量でユーザがよりシンプルに使いやすいような工夫をした。

- ・世界観をつくる

これはアプリの制作の途中から特に意識したことで、色の統一感やロゴの制作(友人との共同制作)、アプリアイコンの制作など世界観を持たせることを意識した。

9. 自己評価

改善点として2点、プログラムが汚い点とコンセプトへのこだわりの点。

まずプログラムが汚いという点に関してはコードからも明らかなように、ゴリ押しでダラダラとプログラミングを進めてしまったことが改善点として挙げられる。後から見返しても非常にわかりにくく一つでも崩れると全部に影響が出てしまうような構造になっていて、セキュリティ面でも脆弱になってしまっている。

具体的には firebase のデータ構造や iOS プログラミングの mvc アーキテクチャなどを学習してスキルを高めていきたい。

2点目として、コンセプトへのこだわりをもっと深めても良かったと感じた。正直、コンセプトについて考えたのはほとんどアプリが完成する時だった。アプリの構想を練る最初の段階でコンセプトを決めていれば、特にターゲット・ペルソナを意識した制作ができてもっと深いアプリになったのではないかと感じた。万人受けするという考え方も大切である一方で、できるだけターゲットを狭めて制作を進めることがデザイン面などにおいて非常に有効的であるように思った。

他にも検索機能や通知機能など制作途中に諦めてしまった機能もあるのも事実なので、さらにスキルを向上させていきたい。

ただ全体を通して、アプリ制作3,4ヶ月目である学生がこういったSNSを仕上げることができことはよかった。今はまだユーザが知り合いのみではあるが、「このアプリもっと広めていいと思う」などの意見ももらえたことは自信につながった。