

アプリケーション定義ステートメント共有シート

意思決定者とともにこのシートを作成し、チーム全体で共有すること。開発の各フェイズでは常にこのシートを参照し、追加変更する内容がステートメントと乖離していないことを確認する。

ビジョン

アプリが目指すゴール。

ステートメント

アプリの全てを説明できるシンプルな一文。ここから外れた機能は盛り込まない。ビジョンに向けた現段階の最善の打ち手。

ターゲット

アプリを使うユーザー層。コアターゲットの大半が使う機能だけを盛り込む。

ユースケース

どのようなシチュエーションで使われるか。アプリの機能とライフサイクルは、ユースケースに適したものにする。

コア機能

ステートメント、ターゲット、ユースケースから導かれる必須機能を 5 個まで。

諦めること

ステートメントやユースケースに反するため諦めるものごと。

懸念

ステートメントを実現する際に現状懸念していること。

todo

次にやるべき具体的なアクション

(例)アプリケーション定義ステートメント共有シート

意思決定者とともにこのシートを作成し、チーム全体で共有すること。開発の各フェイズでは常にこのシートを参照し、追加変更する内容がステートメントと乖離していないことを確認する。

ビジョン

世界の再構築

本の感想をチーム内でシェアし、他のメンバーからの視点を学ぶ

ステートメント

High Sophia

都会から最新情報を発信し、自然界を文化的レイヤーに振り分ける。

ターゲット(誰に対しての)

世界市民 (コスモポリタン)

本を読み、アウトプットしたいチームに対して

ユースケース(どんな問題を)

デバイスに触っている瞬間

使えば、人生が明るくなるようなそのような瞬間を作る。通学時間。暇な時。

コア機能(どんな方法で実現するか)

ステートメント、ターゲット、ユースケースから導かれる必須機能を 5 個まで。

Wall機能、Community機能、Scedule機能、Message機能、Perchase機能

諦めること

ステートメントやユースケースに反するため諦めるものごと。

無駄な機能

懸念

ステートメントを実現する際に現状懸念していること。

ユーザーが集まるかどうか

グローバルサプライチェーンが構築できるか

収益力があるか
マネタイズ
拡散方法
スケールするか
重くならないか
トラフィックに耐えられるか
最適なユーザーインターフェイスか
アンケートを集められるか
ユーザーテストの進め方
どれくらい中毒性があるか
営業でブランドを取れるか
他者サービスとの差別化
エンジニアメンバーが少ない事
アジャイル開発
メンバーへの哲学の浸透
エンジニアが集まるかどうか
自分が使って心地よいか

todo

次にやるべき具体的なアクション
営業資料を作る
エンジニアと打ち合わせる
デザイナーと打ち合わせる
経営戦略を立てる
チームで開発をする
ユーザーテストをする
プロモーション戦略を立てる
営業しに行く
営業リストを作る
理念実現のための最短距離を考える
人を巻き込む