発表原稿（仮）

1. タイトル、目次、謝辞（司会進行） ：髙林さん
2. 背景・目的、概要、反省点と課題 ：松本
3. 機能（キャラ育成、ログインボーナス） ：内田さん
4. 機能（デイリーミッション、卵購入、キャラチェンジ） ：中尾さん
5. デモンストレーション ：髙林さん

**＜スライド1　「タイトル」＞**（１分）　髙林さん

これから、F3 スパイス★ファミリーの発表を行います。

→一人ずつ会社名と名前言う（各自）

キャラクターの進化が自分たちの成長を表現しており、また限られた時間で自分たちの成長を表現できるようにデザインはレトロなデザインを実装しました。

私たちの成長もかねて発表をきいていただけたらと思います。

**＜スライド2　「目次」＞**髙林さん

これら7つについて発表いたします。

**＜スライド3　「1. 背景・目的」＞**

**＜スライド4　「背景・目的」＞（1分）**松本

このアプリは、仕事のやる気が出ない若者のモチベーションを向上させたいという思いから、若者を中心に人気のある育成ゲームを取り入れたアプリケーションを作成しようと考えました。

このアプリを使ってもらうことで、仕事に対するモチベーションを向上させることを目的としています。

**＜スライド5　「3. 概要」＞**

**＜スライド6　「概要」＞（2分）**松本

アプリ「なかおっち」について簡単に説明すると、「勤務時間やミッション達成数に応じて、キャラクターを育成することができるアプリケーション」です。

**＜スライド7　「3. 機能」＞**

これからアプリの機能について、5つ発表いたします。

**＜スライド8　「キャラ育成機能1/2」＞**内田さん

まずはこのアプリのメイン機能である「キャラ育成機能」です。

これは、経験値を貯めることでキャラクターを育成できる機能です。

必要となる経験値は勤務時間やミッションに応じて貯まります。

**＜スライド9　「キャラ育成機能2/2」＞**内田さん

貯めた経験値に応じてレベルが上がり、一定のレベルになるとキャラが進化します。

進化すると、キャラの見た目や動きが変わります。

**＜スライド10　「ログインボーナス機能」＞**内田さん

2つ目は「ログインボーナス機能」です。

これは、1日1回ログインボーナスを受け取れる機能です。

ログインボーナスでは、Tポイントという卵を購入するのに使えるポイントを、1ポイント受け取ることができます。

**＜スライド11　「デイリーミッション機能」＞**中尾さん

3つ目は、「デイリーミッション機能」です。

これは、ミッションがランダムに3つ表示される機能です。

このミッションを達成することで、経験値を受け取ることができます。

また、ミッションは日替わりなので毎日内容が変わります。

**＜スライド12　「卵購入機能」＞**中尾さん

4つ目は「卵購入機能」です。

これは、キャラクターの元である、卵を購入できる機能です。

Tポイントを5ポイント使うことで、卵を1個購入することができます。

卵は一定の経験値を貯めると、孵化してキャラクターが生まれます。

**＜スライド13　「キャラチェンジ機能」＞**中尾さん

最後に紹介する機能は「キャラチェンジ機能」です。

これは、今育成しているキャラクターを別のキャラクターに入れ替えることができる機能です。

入れ替えたあとメイン画面に戻ると表示されているキャラも変更されています。

**＜スライド14　「4. デモンストレーション」＞（4分）**髙林さん

それでは、これからデモンストレーションを行います。少々お待ちください。

↓（準備する）

①ログイン画面 → ②メイン画面 → ③キャラ画面 → ④購入画面 → ⑤キャラ画面 → ⑥リザルト画面

※紹介したい機能（仮）

①ログイン画面

・なし、普通にログインして終了

②メイン画面

・1秒ごとに1増える経験値

・レベルアップ

・進化  
・各ページに遷移するボタンの紹介

ミッションの達成ボタンを押すと、経験値がもらえる

③キャラ画面

・キャラの入れ替え

・メイン画面に戻るとキャラが入れ替わっている

（リザルト画面に行くために戻ったときに確認）

④購入画面

・購入した際の動画

・キャラ画面に行くと、卵が1増えている

（後ほどキャラ画面に行ったときに確認）

⑤キャラ画面

・卵が1個増えている

⑥退勤画面

・育成しているキャラが表示される

・「おわる」を押すと、ログイン画面に戻る

**＜スライド15　「反省と課題」＞**

**＜スライド16　「反省点と課題」＞(1分)**松本

アプリ作成においての機能の変更によりデザインの結合作業がうまくいきませんでした。

また、要件定義時に担当を決めたのですが実際の開発では担当とは別の仕事をすることになってしまったことや、時間の問題もあり進化時のエフェクトなどの機能の追加ができませんでした。

そのことから要件定義書をもっと事細かく記載し、柔軟に対応できるデザインを考えることが課題です。

**＜スライド17　「6. チーム開発を通して」＞**

今回のチーム開発での各自の感想を発表いたします。

**＜スライド18～22　「チーム開発各自」＞（3分）**各自

**＜スライド23　「7. 謝辞」＞**

**＜スライド24　「謝辞」＞（１分）**髙林さん

最後になりますが、本アプリの作成にあたって、指導していただいた  
ウェビナー講師の冨原講師、Fクラス講師の一戸講師に  
心から感謝申し上げます。

また、この研修に参加する機会を与えてくださった、  
株式会社SEプラスの皆様、所属企業の皆様に  
厚く御礼申し上げます。