**スケジュール管理アプリ**

**要件定義書**

株式会社○○

2023/06/05 第3版

改訂履歴

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版数 | 日付 | 担当者名 | 備考 |
| 1 | 2023/6/2 | 成沢 | 新規作成、チーム内レビュー |
| 2 | 2023/6/5 | 高川、飯泉 | 講師レビュー、最終決定 |
| 3 | 2023/6/5 | 岩田、高橋 | 第１回講師レビュー後 |
| 4 | 2023/6/6 | 高川 | 第2回講師レビュー |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |

# 概要

以下に、Webアプリケーション「スケジュール管理システム」（以下、本システム）開発に関する概要を示す。

## システム開発の背景

スケジュール管理とは、仕事を効率的に進めたりチームに与えられた課題をスムーズに解決したりするための方法のひとつである。

スケジュール管理によって、作業時間を短縮、業務品質の向上やチームのモチベーションアップなどが期待される。仕事をするうえでスケジュール管理を行わない場合、スケジュールの抜け漏れなどのトラブルが起きやすい。　そこで本システムでは、仕事をするうえでスケジュールを管理することにストレスや不満を抱えている方や忙しい一日の隙間時間で癒しがほしいと感じている方を対象とした、ペット機能付きスケジュール管理アプリを提案する。本システムの利用により、作業の効率化、残業時間の短縮を期待する。

## システムの想定利用者とシステムの目的

想定利用者：スケジュール管理にストレスや不満を抱えている会社員

システムの目的：利用者が自分の予定を把握するため。

仕事の疲れを癒すため。

# システム要件

以下に、本システムの要件を示す。

## 機能要件

### 機能の概要

本システムは、以下のように大きく３つの機能を持つ。

・スケジュール管理機能

・ふれあい機能

・お知らせ機能

それぞれの機能についての概要は以下の通り。

・スケジュール管理機能

利用者の一日のスケジュールを管理する機能である。

基本的な流れは、利用者がスケジュールを登録して、時系列順に表示する。

詳細ボタンを押すことで選択したスケジュールの詳細情報を見ることができる。

・ふれあい機能

利用者が自分のペットと画面上で触れ合う機能である。

スケジュール管理画面とは別に、ペットとふれあう画面を設ける。

基本的な機能は以下の通り

* ユーザ登録時にペットを選択し、名前を付ける
* 別画面にペット専用のページを表示する
* ペットにカーソルを合わせるまたはクリックすると、行動を起こす
* ひとことメッセージを表示
* ペットのページを訪問時にひとことメッセージを更新
* スケジュール管理画面でふっくらコイン（以下、コイン）を獲得し、ガチャが引ける

・お知らせ機能

利用者が登録したスケジュールを通知する機能である。

スケジュール開始１０分前になると画面上部に通知を表示する。

（表示方法：画面表示、ライブラリによる表示）

以上の機能を満たすため、以下の機能を実装する。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 大項目 | 機能名 | 備考 |
| スケジュール  管理機能 | 新規ユーザ登録 | ユーザーネームとパスワードとメールアドレスを入力する  ペット画像の種類の選択、名前の入力をする |
|  | ログイン | ユーザ登録しているユーザがログインできる |
|  | ログアウト | ログイン中のユーザがログアウトできる |
|  | スケジュール登録 | スケジュール名、内容、日時を登録する |
|  | スケジュール編集 | 登録したスケジュール内容の変更 |
|  | スケジュール削除 | 登録したスケジュール内容の削除 |
|  | スケジュール閲覧 | スケジュールを時系列順に一覧表示 |
|  | スケジュール詳細表示 | 登録したスケジュールの内容を表示 |
|  | スケジュール完了 | 登録したスケジュールの完了未完了の可視化 |
|  | コイン獲得機能 | 条件を満たすとコインを獲得  （1日の獲得上限あり） |
| ふれあい機能 | ペット画像の表示 | 選択したペット画像と名前の表示 |
|  | ひとことメッセージを表示 | ひとことメッセージがペットのページを訪問時に更新される  ペット画像をクリックするとひとことメッセージが更新される |
|  | モーション機能 | ペット画像の上にカーソルを合わせるまたはクリックするとモーションを起こす |
|  | ガチャ機能 | スケジュール管理画面で獲得したコインできせかえを獲得できる |
|  | きせかえ機能 | ガチャで獲得したきせかえ画像を配置  配置は固定 |
| お知らせ機能 | 通知 | スケジュール開始１０分前になると画面上部に通知を表示する |

### ユーザ登録機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 新規ユーザ登録 |
| 概要 | ユーザーネーム、パスワード、メールアドレス、ペット画像の登録 |
| 処理内容 | 入力されたユーザーネームとパスワード、メールアドレスをデータベースに登録  選択されたペット画像、入力された名前をデータベースに登録  ユーザがペットの選択を間違えたなどの場合は、お問い合わせフォームから管理者へ伝えることでペットの変更が可能である |
| 想定利用者 | 新規登録ユーザ |
| 備考 |  |

### ログイン機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ログイン |
| 概要 | ユーザ登録しているユーザがログインできる |
| 処理内容 | ユーザーネームとパスワードを入力するとスケジュール管理画面に移動する |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 |  |

### ログアウト

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ログアウト |
| 概要 | ログインしているユーザがログアウトできる |
| 処理内容 | ハンバーガーメニューのログアウトボタンを押すとダイアログを表示し、OKを押すとログイン画面に移動する  キャンセルを押すとダイアログが閉じて、ログアウトを中断する |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 |  |

### スケジュール登録

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | スケジュール登録機能 |
| 概要 | スケジュール名、内容、日時を登録する |
| 処理内容 | 入力されたスケジュール名、内容、日時をデータベースに登録  日時は開始時刻と終了時刻の2つを登録する |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 |  |

### スケジュール編集

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | スケジュール編集機能 |
| 概要 | 登録したスケジュール内容の変更を行う |
| 処理内容 | 詳細画面で編集可能  データベースを用いて変更を行う |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 |  |

### スケジュール削除

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | スケジュール削除機能 |
| 概要 | 登録したスケジュール内容の削除を行う |
| 処理内容 | 詳細画面で削除可能  データベースを用いて削除を行う |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 |  |

### スケジュール閲覧

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | スケジュール閲覧機能 |
| 概要 | 登録したスケジュールを時系列順に閲覧できる |
| 処理内容 | 24時間表記のテーブルに登録されたスケジュールを表示  カレンダーの日付を指定することで、その日付のスケジュールを閲覧することが可能である |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 |  |

### スケジュール詳細表示

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | スケジュール詳細表示機能 |
| 概要 | 登録したスケジュールの内容を表示する |
| 処理内容 | スケジュールの欄にある詳細ボタンから詳細画面に遷移  スケジュール名、スケジュールの内容、日時を取得して表示する |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 |  |

### スケジュール完了

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | スケジュール完了機能 |
| 概要 | 登録したスケジュールの完了未完了の可視化 |
| 処理内容 | スケジュールの欄にチェックボックスを設置  登録したスケジュールの時間が過ぎるとチェックボックスにチェックを入れることができる |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 | 完了するとコイン1枚獲得 |

### コイン獲得

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | コイン獲得機能 |
| 概要 | 条件を満たすとコインを獲得 |
| 処理内容 | ログイン時（1日1枚）、スケジュール登録時（1日1枚）、スケジュール1つ完了するごとに1枚、ペット画像クリック時（1日１枚まで）  コイン獲得時にポップアップ表示  現在のコイン所持数をデータベースから取得して、1枚プラスして返す |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 | デイリーミッション（獲得上限なし） |

### ペット画像の表示

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ペット画像の表示機能 |
| 概要 | 選択したペット画像と名前を表示する |
| 処理内容 | 選択したペット画像と名前を取得して表示する |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 |  |

### ひとことメッセージを表示

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ひとことメッセージ表示機能 |
| 概要 | ペット画像の横にひとことメッセージを表示する |
| 処理内容 | メッセージに識別番号を割り当ててクリック時とペット画面訪問時に乱数を生成して取得した番号のメッセージを表示する |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 |  |

### モーション機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | モーション機能 |
| 概要 | ペット画像の上にカーソルを合わせるまたはクリックするとモーションを起こす |
| 処理内容 | ペット画像に対してホバーやクリックの際に画像の切り替えやCSSによるアニメーションを行う |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 |  |

### ガチャ

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ガチャ機能 |
| 概要 | スケジュール管理画面で獲得したコインできせかえを獲得できる |
| 処理内容 | 所有しているコインを消費する  獲得したきせかえ画像をポップアップ表示  予め用意しておいたきせかえ画像に識別番号を割り当て、乱数を生成して取得した番号のきせかえ画像を、獲得したきせかえ用のデータベースに登録する |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 | 10枚消費 |

### きせかえ

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | きせかえ機能 |
| 概要 | ガチャで獲得したきせかえ画像を決められた位置に配置できる |
| 処理内容 | 獲得済みのきせかえ画像が格納されたデータベースから選択したものを取得し、配置位置を選択 |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 | 配置できる箇所と数は外部設計で決める |

### 通知

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 通知機能 |
| 概要 | スケジュール開始１０分前になると画面上部に通知を表示する |
| 処理内容 | Push.jsライブラリを使用  スケジュール名と期日を取得して通知  通知の際、ペットのアイコンを用いる |
| 想定利用者 | ユーザ |
| 備考 | １０分前に通知 |

## 非機能要件

### （記入する必要はありません）

## セキュリティ要件

　（記入する必要はありません）

## 品質目標

　（記入する必要はありません）