

Game-Shiru(ゲムしる)

Game Recommendation System

- 伊比悠幹2442009
- 出島由基2442058
- 笹川悠互2442036
- シンジハオ2442041
- 正岡拳士2442079

自分に合うゲームを教えて くれるアプリ

ゲーム推薦アプリケーション
Game-Shiru(ゲームしる)

アプリ概要

目的：好みのゲームを見つける

データベース：100個のゲームデータ

機能：

- ・タグ検索(ジャンル, プレイスタイル, プラットフォーム, 国)
- ・リリース日順ソート
- ・CRUD操作(作成、読み取り、更新、削除)

ジャンル選択画面



メインページ



ペルソナ



名前：木村 吉衛門

年齢：28

職業：家電屋勤務

年収：340万

居住地：東京都世田谷区

未既婚等：未婚・一人暮らし

最終学歴：東京都市大学

趣味：アニメ、少しゲーム

自分に合うゲームを探したい

価値観

失敗（時間やお金の無駄）を嫌う。

ゲームをする動機

話題作を遊ぶことで、友人やSNSでの共通の話題を持ちたい。ただし、「合わないゲームを選んでしまうとすぐにやめてしまう」という失敗経験がある。

ゲームに求めること

自分の好みに合っていること。人気がある・評価が高いこと。ジャンル・年代・ハードを絞って効率よく探せること。

ストーリーボード

フェーズ	① 課題認識・検索	② アプリ導入・検索	③ 選定・購入決断	④ プレイ・共有
行動	<ul style="list-style-type: none"> 話題作を探すが情報过多で選べない。 過去の失敗（金と時間の無駄）を思い出して躊躇。 仕事が忙しくリサーチが面倒。 	<ul style="list-style-type: none"> アプリにアクセス。 「サバイバル」「自由度高い」 人気順でソート。 	<ul style="list-style-type: none"> グラフィックを確認。 年代順で最新作と確認し購入。 	<ul style="list-style-type: none"> 好みにドンピシャなゲームだった。 無駄なく週末に没頭。 友人やSNSで話題を共有。 「次もこのアプリで」と思う。
感情	<p> (不満・不安)</p> <p>「またクソゲー引いたら嫌だな…。3000円もドブに捨てたくない。」</p>	<p> (期待)</p> <p>「これなら効率よく探せそう。人気順で見るのは助かる。」</p>	<p> (納得・安心)</p> <p>「これこれ！俺がやりたいジャンルのゲームある？！これにしよう！」</p>	<p> (満足・歓喜)</p> <p>「最高！時間を無駄にせず当たりを引けた。コスパもタイパも良い。」</p>
インサイト	<ul style="list-style-type: none"> SNSのおすすめ=自分への正解とは限らない。 失敗経験が新しいゲームへのハードルになっている。 	<ul style="list-style-type: none"> 「効率重視」には情報の網羅より「絞り込み」が必要。 好みの系統を軸にできるかが鍵。 	<ul style="list-style-type: none"> 「楽しいかわからない」不安の解消が購入の決め手。 人気順は失敗しないための安心材料。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームこそ「合う」が大事。 共通の話題が充足感。