

## Money Saver

- 概要

大学3年時のプロジェクトで開発しました。「ゲーミフィケーション理論」を活用したインタフェース開発がテーマのもと制作しました。  
楽しい貯金箱として、物理的なゲーム要素、貯金をするごとにできるじゃんけんゲームを組み合わせました。貯金できた金額はアプリで確認することができるようになっています。

- 目的

身の回りにある課題を楽しくゲーム性を取り入れながら解決できないかを考え、長続きさせるのが難しい「貯金」に視点を当てました。物理的に楽しいということと、長続きするようなゲーム性を取り入れることを軸に開発を行いました。

- ツールや言語

M5Stack・C言語に似たプログラミング言語・Arduino 環境



## 海外インターンシップ 社内業務効率化システム

- 概要

シンガポールのプログラミング教室において、それぞれのプログラミングイベントを作成する業務を効率化するためのプロジェクトに参加しました。実際にその業務を行なっているマネジメントの人と2人で開発を行いました。Eventbrite という Web アプリケーションの API を活用してイベントを簡単に掲載できるようにしました。

- 目的

業務の効率化が目的です。今まで手作業で全て行っていたことを Google Sheet を変更するだけで簡単に作成できるようにしました。

- ツールや言語

Google Sheet・JavaScript・Eventbrite API

※実際のイベント画面（Eventbrite 内の Coding Lab イベント一覧）

<https://www.eventbrite.sg/tickets-external?eid=90098203151&ref=etckt>