# 📘 Spaces向け設計書（sfr.tokyo機能概要書）

## 1. プロジェクト概要

* sfr.tokyoは、創作活動を支援するSNSプラットフォーム
* sfr.tokyoはアーティスト(ブランド)とファンの為の、柔軟なCMS機能を持つ
* キャラクター・チーム・経済活動・教育・コミュニティを統合
* モバイルアプリと連携し、作品流通と収益化を支援

## 2. ユーザー構造と認証

* ユーザーは個人または法人として登録可能
* 認証後、ダッシュボードに遷移（2カラム構成：サイドバー＋ボディ）
* 初期表示は「ユーザータブ」

### 個人情報項目

* 氏名（firstname / lastname）
* email / 住所 / 携帯番号
* クレジットカード / 銀行口座
* 運転免許証 / マイナンバー登録カード

### 法人情報項目

* 法人名 / 法人番号 / 住所
* 代表者氏名 / 担当者氏名 / 連絡先
* クレジットカード / 銀行口座
* 印鑑証明 / 履歴事項全部証明書アップロード

## 3. キャラクター構造

* ユーザーは複数キャラクターを作成可能
* キャラクターは人格単位（例：パパ友、アーティスト、文学家など）
* キャラクター削除不可。ステータス「死亡」で共同墓地へ移動
* キャラクター寿命は1年。活動量により延命（日記、売買など）
* キャラクターは lifespan\_points を持ち、活動量を記録
* チーム単位での活動も可能（ショップ運営、教育活動など）

### キャラクター項目

* キャラクター名 / ステータス / 説明文 / 出納帳

### lifespan\_pointsと活動評価

* キャラクターの活動量を数値化し、報酬や表示順位に反映
* lifespan\_points は月次で集計され、暗号資産の付与基準にもなる
* 活動の質と量をバランスよく評価するアルゴリズム設計

## 4. チーム構造と運営権限

* キャラクターはチームを作成可能
* チームは社会・経済活動を行う集団（例：ブランド、学習塾、ボランティア等）
* チームリーダーがメンバーを登録 → オーナーユーザーが承認
* チームは出納帳を持ち、収益を任意の割合で分配
* チームは他キャラクターへ移譲可能（同意必須）
* 個人→法人への運営移譲も可能

## 5. 経済活動補助機能

* チームは以下の活動を行える：
  + オンラインショップ（新品／中古、会員限定販売、転売防止、オークション）
  + 学校運営（eラーニング機能搭載）、ファンクラブ、オンラインサロン

### 著作権収益

* 中古品販売時、原作者に著作権収益が届く仕組みあり

### 暗号資産

* lifespan\_points に応じて、月次で暗号資産をオーナーユーザーに付与
* - 同量が sfr.tokyo 運営にも付与される
* - 条件が整い次第、暗号資産取引所で流通可能

## 6. 学習機能（eラーニング）

### パーソナライズ機能

* アダプティブラーニング
* 個別化された学習パス
* AIメンター／チューター

### アクティブ学習機能

* インタラクティブコンテンツ（クイズ、シミュレーション等）
* マイクロラーニング（5〜10分単位）
* ゲーミフィケーション（バッジ、ランキング等）

### 学習管理とフィードバック

* 進捗管理と可視化
* 即時フィードバック
* データ分析による改善提案

### ソーシャルラーニング

* ディスカッションフォーラム
* グループ学習機能

## 7. モバイルアプリ連携

* モバイルアプリ[sfr.tokyo]はショッピングカート付きInstagram型
* 漫画・文学・音楽・写真・ショート映像を配信・販売
* チームの作品はダッシュボードとアプリで公開

## 8. UI/UX構成（ダッシュボード）

* サイドバー＋ボディの2カラム構成
* 各タブの機能：
  + [ユーザー]：登録・編集、個人／法人切替
  + [キャラクター登録]：キャラ作成・寿命管理
  + [チーム登録]：チーム作成・承認・移譲
  + [出納帳]：収益記録の確認
  + [カレンダー]：イベントリマインド
  + [推しコミュニティ]：更新記録の反映
  + [経済活動補助機能]：ショップ・学校・サブスク等

## 9. 評議員制度（ガバナンス）

* 評議員は最大6名
* キャラクター単位で任命
* 評議員はSpacesの運営方針に関与

## 10. DTO・Entity変換仕様

* ユーザー／キャラクター／チーム／出納帳／作品などに対するDTO設計
* MapperによるEntity変換とService層の責務分離

## 11. テスト方針

* 単体テスト：DTO、Mapper、Serviceロジック
* 結合テスト：認証→ダッシュボード→各タブ遷移
* UIテスト：カード表示、ステータス切替、寿命延長処理