

伊藤和馬  
宜しくお願いします。





# 目的

- フットサル施設の参加人数を増やす
- 地域コミュニティの活性化のため
- 運営者への業務負担軽減

# 背景

- 電話予約ゆえの参加障壁によるイベント数の減少
- 紙媒体と個人LINEによる管理不備
- 業務負担の増加

# ターゲット

- 地元に住んでいる成人
- とにかくフットサルがしたい人
- LINEが使えない人
- 電話予約が苦手な人



実装機能

# 顧客操作

- map閲覧
- ユーザー登録
- ログイン（ソーシャルログイン）
- 予約（応募）
- パスワードリセット(更新)

# 運営者操作

- ・ イベント

作成

編集

削除

応募情報の閲覧

顧客情報の閲覧



デモ



# システムの売り

- 顧客にも運営者にもシンプルなサイト
- マップで場所の確認(Google API)
- ソーシャルログインでログインを簡易的に(Google API)
- パスワード入力の際に表示・非表示を選択できる(javascript)
- 同じ人が何回も登録できないように  
応募ボタンがキャンセルボタンに切り替わる
- 定員人数までの残りがわかる

# 不足機能

- お支払い方法（事前決済）
- 活動報告の掲載（コミュニティ活性化） twitter連携
- 参加者アンケートの集計（施設改善のため）
- 運営者とのチャット機能（リマインドなど情報共有） メール送信
- カレンダー機能（イベント状況可用性） + 検索



# 今後

- 人数が揃わないとできないスポーツへの汎用
- 施設運営者でなくとも  
イベント追加しイベント運営

# 開発を通じて

- 顧客情報の漏洩への危険性
- チーム開発するとなったとき変数名の決め方の重要性
- 知らない技術を使えた時、それは今後でも使えるということ
- エラーが出るということは成長するということ
- きれいにコード書くことの重要性
- やりたいことは出てくるが今の知識量ではまだまだ機能追加できない

経験不足を痛感



以上です

ご静聴ありがとうございました