

伊藤和馬





# 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のため予約窓口を増やす
- 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

- Google mapの閲覧（開催場所の閲覧）
- ユーザー登録（応募するための）
- 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) 忘れた方への案内

# 運営者操作

- イベント

作成（日時、募集人数、料金等）

編集（日時や人数などの変更時）

削除（開催されない、又は間違いで作成したイベント）

応募情報の閲覧（作成したイベントの応募人数の確認）

顧客情報の閲覧（応募者の情報確認）



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)
- 同じ人が何回も応募できないように  
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
- 他のSNSログイン機能



# 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

- 設計書通りに進められなかったため最初にもっと考える必要があったこと
- 必要以上の顧客情報を登録しないこと
- 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
- エラーが解決出来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
- やりたいことは今の知識量ではまだまだ機能追加できないことでの経験不足を痛感



以上です

ご清聴ありがとうございました