

これからチーム遊べる場所の発表を行います、よろしくお願いします。私たちは、PlaySpace というサービスを開発しました。

(next)

これがエレベーターピッチとなります。Google map よりも手軽に簡単に遊ぶ場所の検索をしたい 学生向けの PlaySpace のというプロダクトは 場所検索ツールです。

これは、時間を短縮でき、 Google Map とは違って、 より見やすく、より早いという特徴が備わっています。次に特徴的な機能やサービスを紹介していきたいと思います。

(next)

まず、その 1 として、ランキング形式でおすすめの場所 5 選を表示して、グラフに表示する機能があります。PlaySpace では、ジャンル検索、例えばボーリング場に行きたい時に、周辺にあるボーリング場の中でどれが良いかを 5 個選び、それをグラフに表示してくれます。これは、Google map にはない機能です。また、検索結果が最大 5 件なので、Google 検索のようにたくさん出てきて迷うなんてことは少なくなるでしょう。

(next)

次に、その 2 として、ボタン 1 つで簡単に遊びたいジャンルを検索することが出来ます。Google 検索では、いちいちそのジャンル名を検索ワードとして入力する必要がありますが、PlaySpace では、これらのボタン 1 つで簡単に検索することができます。

(next)

最後に、その 3 として、徒歩何分以内でいけるかを具体的に指定して検索することができます。これも、PlaySpace 特有の機能で、1 秒でも早く遊びに行きたい時に簡単に徒歩何分以内で行けるかを指定できるので、便利です。

(next)

次にチームの役割分担についてです。これといって明確な役割分担はしておらず、各々必要に応じて機能を追加していきました。金森は、おすすめ度ランキング作成や徒歩何分で行けるかの機能を実装したりしました。大宮は、UI を整えるなどをしました。綿貫は、フリーワード検索を実装したりしました。位置情報取得や、Google map の API の使い方は、みんな協力して行いました。

(next)

続いて、各スプリントの概要について説明します。

(next)

Sprint 1 では、まず誰が使うのか、どんなサービスを提供するのかの指針を決めました。そして、このスプリントで、ユーザーは位置情報が分かるようになり、フリーワード検索ができるようになりました。

(next)

Sprint 2 では、エレベーターピッチの設定を行いました。この段階では、エレベーターピッチは、冒頭のものと少し違うものでした。この段階でユーザーができるようになったこと

として、周辺店舗の位置情報に基づいてピンを立てたり、そのピンをタップすると、その店の情報をポップアップで表示したりすることが可能となりました。

(next)

Sprint 3 では、ユーザーは、徒歩何分で行けるかの検索ができるようになり、検索した時に距離順や評価順、総合評価でソートして、その上位 5 件だけを表示するようにしました。また、この段階で、エレベーターピッチの整合性を調整して、冒頭のエレベーターピッチが完成しました。

(next)

Sprint 4 では、おすすめ度を計算して、その数値に基づいて検索結果をグラフに表示するようにしました。次のスライドで具体的な計算式を表示します。また、スマホでこのアプリを使えるようになったり、UI が調整されて見やすくなったり、使いやすさが大幅に向上しました。

(next)

前のスライドで説明したおすすめ度の計算式を紹介します。これが計算式です。ちなみに、この計算式は総合評価の計算式となります。式中の評価というのは、Google 検索した時に出てくる星 1 から星 5 までであるレートのことです。また、距離の単位は km となっています。

(next)

最後に、Sprint 5 では、発表会に向けてこのパワーポイントを作成したり、微調整をして、アプリを完成させたりしました。

(next)

これでチーム遊べる場所の発表を終了します。ご清聴ありがとうございました。