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、みんなで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)

Sprint１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)

Sprint２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、冒頭のものとは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)

Sprint３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)

Sprint４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、Sprint５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。