

1. プロジェクト名（仮）

- プロジェクト名（コードネーム）：ゆにがっち
 - サブタイトル／キャッチコピー：
 - 今日だけの友達。特別な一日。
 - “どこ回る？”が、出会いのきっかけになる。
-

2. 背景と課題

USJという環境における特有の課題

- USJでは広大な敷地とアトラクションの待ち時間の変動により、事前に立てた計画通りに園内を回ることが困難。
- さらに、「家族連れ」「年パス勢」「ソロ活」など来園スタイルが多様化しており、その場の気分や状況に応じて同行者と柔軟に調整したいニーズが高い。

◆ 来園者が抱える主な課題

1. ソロ来園の孤独感と一部アトラクションの寂しさ
＞一人で来るのは自由度が高いが、絶叫系などは誰かと共有したい瞬間がある。
 2. グループ内の希望不一致・途中解散
＞全員が同じアトラクションを好むとは限らず、一時的に別行動になる場面が多い。
 3. 待ち時間・スキマ時間の有効活用
＞並んでいる間や家族と別れた合間に、気軽に誰かと会話や情報交換したいというニーズがある。
-

従来手段では満たせない理由

✖ SNS（Twitter／X／Instagram）

- 投稿しても反応が不確実、即つながる導線が存在しない
- 個人の現在地や行動予定を公開するリスクがあり、安心して使えない
- 相手の素性や意図が不透明で、誤解・不安を感じやすい

✖ マッチングアプリ

- 「恋愛前提」や「事前にやりとり→日程調整」という構造が多く、
当日のパーク同行者探しには不向き

✕ オープンチャット・掲示板

- グループ単位での会話が前提になっており、
1対1で気軽に同行する用途には設計が合っていない
- 複数人の雑談に埋もれてしまい、投稿が流れる・見逃されるリスクが高い

手段	即時マッチング性	説明
Twitter/X	△ — 不安定	投稿しても反応が遅いor返信される保証がなく、 常に受け身の姿勢が強い
Instagram	× — ほぼ不可	エモーショナル投稿中心で、即応性ゼロ。 DM開放も少なく敷居が高い
LINEオープンチャット	△ — 参加はしやすいが...	マッチが即行動に移らず、話題が流れて募集が埋もれがち
ネット掲示板	× — 即応不可	時間差が前提で、現地同行には不向き
ジモティ	× — 時間かかる	地域別の投稿手段だが、即時性や用途特化は弱い
既存マチアプ	△ — 目的が違う	恋愛前提で、USJ同行というニーズにはズレが大きい

ユニガッチで解決すべき構造的な課題

課題カテゴリ	現行手段では...	ユニガッチの解決策
即時性	反応待ち・調整待ちが前提	アトラクション×時間帯×場所でのピンポイント即時マッチ
安心感／信頼性	匿名・スパム・不明瞭	プロフィール＋目的明示＋レビュー＋通報制御で安全担保
目的の明確さ	恋活or雑談混在	「写真だけ」「ショーパレ鑑賞」など、行動目的でマッチ可能
つながり方の柔軟性	グルチャやスレ文化では1対1が困難	「1アトラクションだけ一緒に」も可能な関係性設計

3. ミッション・ビジョン・バリュー (MVV)

Mission (使命)

私たちが向き合う課題は、USJのような自由度の高いテーマパークにおいても、「誰かと一緒に楽しみたい瞬間があるのに、それを共有する手段がない」ことです。

- 一人で来ている人が孤立感を感じる場面がある
- グループ内でも希望が分かれて別行動になることがある
- 少しだけ話したい・写真を撮ってほしい・列に並ぶ間に誰かと共有したいという、小さなニーズが見過ごされている

私たちは、そうした「一時的なつながりたい気持ち」に寄り添い、行動ベースで自然につながる仕組みを提供**することで、来園体験の質を高め、より豊かな思い出を生み出すことを目指します。

Vision（理想の未来像）

- **USJに行けば、ひとりでも、誰かと一緒でも、もっと自由に楽しめる。**
その場で誰かとつながることが、あたりまえに選べる未来へ。
- USJという非日常の場で、**つながり方も自由に選べる**ようになること
- 来園者同士が安心して声をかけ合えるような、**開かれた共遊文化**が生まれること
- 「テーマパークに誰かと行く」が、**事前の約束だけでなく、現地で自然につながる形にも進化すること**

私たちは、USJの「体験価値」につながる楽しさ”というレイヤーを重ね、これまでにない共有型レジャー文化を築いていきます。

Value（提供価値・行動指針）

- USJが持つ理念と私たちが持つ理念を合わせ、以下の姿勢を常に持つことを約束します。
→
 - **Real-Time Magic（リアルタイムの魔法）**
＞ いつでも「今」の自分に合った誰かとつながる体験を大切にします。
 - **Safe by Design（設計された安心）***
＞ 「誰と、どんな風につながりたいか」が明確にわかるようにして、トラブルや不安を避けられる安心な空間を実現します。
 - **Empathetic Matching(共感的なマッチング)**
＞ 写真撮影、会話、同行のみなど、その日の目的に合った相手を見つけられる設計。
 - **Transient but Meaningful(一時的だけど、意味のある出会い。)**
＞ 気軽な関係でも、その「瞬間」の出会いが記憶に刻まれる体験を提供します。
 - **Seamless Experience(継ぎ目のない体験)**
＞ 現地で使うアプリだからこそ、迷わない・待たない・すぐ動けるUI/UXを追求します。考えるより、感じる操作感を常に与えます。
 - **Respect for the Park(USJへの敬意)**

＞パークをより楽しむための補助線であることを忘れず、USJの世界観と調和する表現・行動を心がけます。

4. ユーザー像（ペルソナ概要）

- ・ ペルソナA（名前・属性・悩み・アプリが刺さる理由）
- ・ ペルソナB（名前・属性・悩み・アプリが刺さる理由）

※詳細は別紙の「ペルソナシート」で記述

5. 提供する価値（バリュープロポジション）

- ・ 今・この場で同行者が見つかる
→待ち時間を有効に使える／孤独を感じずにアトラクションが楽しめる
- ・ 気軽な関係性で、1つだけ一緒に行動→すぐ解散もOK
→「時間だけ合わせたい」「盛り上がるだけでいい」に応える柔軟性
- ・ プロフィールによる安心感と、目的ベースのつながり
→アトラクション／時間帯／話す・話さない／推し活など、好みで相手を絞れる
- ・ 現地の気分や状況に合わせて、その場で使える
→「いまだけ誰かと話したい」「今だけ写真を撮ってほしい」などにも対応

エモーショナルベネフィット

→

- ・ 「誰とも約束しなくても、楽しい一日になった」
 - ・ 「1人で来たけど、誰かと一緒に笑えた」
 - ・ 「初対面でも自然につながれて、なんだか嬉しかった」
 - ・ 「同じ推し・同じ目的でつながれるって、楽しい」
 - ・ 「一緒に並んだあの時間、すごく記憶に残ってる」
-

6. 主な機能（MVP範囲）

機能名	内容・目的

7. ユーザーフロー（体験ストーリー）

- 初回起動～マッチング～チャット～終了 までの一連の流れ
- 画面遷移図 or 体験シナリオ（図解があればここに）

8. 競合サービスと比較分析

サービス名	概要	USJ文脈での弱点
Twitter / X	タグ（例：#USJ同行募集 USJ好きと繋がりたい）を使って、同行者募集や雑談、体験シェアなどを行うSNS。USJ好きのコミュニティも一定数存在し、日常的な発信やつながりの場として利用されている。	即時性や安全性に欠ける、スパム目的でタグを使用されていることがある マッチングではなく“発信＋反応待ち”なので、受け身になりやすく行動スピードが遅い
既存のマッチアプリ	プロフィールや趣味を登録し、スワイプ方式やいいねや位置情報を使ってマッチング	利用目的がそもそも違うのと恋愛的な空気感やアプローチを求めないユーザーにとって使いにくい。 会うまでに時間かかる、使用用途が異なる 必ずUSJに行く人とマッチできると限らない
ネット掲示板	匿名ユーザーが自由にスレッド（掲示板投稿）を立て、同行者や仲間募集、感想共有を行うスタイル。 「USJ 同行募集」などの専用スレで呼びかける文化も存在する。	リアルタイム性が低く、即応できない（投稿を見してくれる保証がない） 書き込みの信頼性が非常に低く、なりすましや釣りが多い 年齢層・目的・雰囲気のはらつきが大きく、ミスマッチが起こりやすい プロフィールが存在せず、どんな人と会うのか全くわからない 返信がつくまでの時間差や、合流までの流れが不明瞭
ジモティ	応募条件や最寄駅希望内容などを投稿する。やり取りはメール	自己紹介が設定されてない人がいたりしてどんな人なのか分からないため安

サービス名	概要	USJ文脈での弱点
		全性に欠ける。リアルタイムに繋がれない。 アプリUIが同行者探しに最適化されておらず、ユーザー体験が煩雑。
LINEオープンチャット	トピックごとの部屋が存在し、参加者同士で情報交換、募集、合流ができる。	話題が雑多になりがちで、募集が埋もれる / 見逃す可能性が高い 誰が今現地にいるかが分からないため、即マッチしづらい DM禁止など制限が多く、実際の合流に至るまでが複雑 荒らし、冷やかし、不快な発言などのリスクもあり、安心して参加できるとは限らない
つなげーと	関西年パスユニバサークルで1, 2ヶ月に1回の頻度でイベント開催されている	頻度が不定期的な部分があるためリアルタイムに繋がれない。 そのコミュニティも人数が少ないので当日行ける人がいるかどうか分からない。

9. 勝ち筋・差別化ポイント

- なぜこのアプリが選ばれるのか？

→

1. 目的特化型（「同行者を探す」ことだけに最適化）

- 他アプリのように「友達作り」や「雑談」「恋活」ではなく、“今、一緒にUSJを楽しみたい人”と出会うという明確な目的に特化。
- 無駄な機能を省き、同行相手の募集・参加・チャットの3ステップに絞ることで、ユーザーの行動コストを最小限に。

2. 時間・場所に連動したマッチング構造

- アトラクション × 時間帯 × 現在地 という3軸でピンポイントに同行相手が見つかる。
- 「15:30にハリドリ乗る人、いますか？」というような、今この瞬間のニーズに即応できる唯一のサービス。

3. “その場限り”が前提のライトな関係性

- 「マッチしたらずっと一緒に行動しなきゃいけない？」という不安を解消。

- 「このアトラクションだけ一緒に」「1時間だけ付き添ってほしい」など、時間・目的に応じて使い分けができる。
- 行動の途中で自然に離れられる関係性設計により、気軽に利用できるライトな同行体験を実現。

4. 安心して使える設計が前提にある

- プロフィールには「同行目的」「話したいか」「写真だけ撮りたい」など、行動意図を事前に明示できる項目を設置。
- 相手の希望と自分の希望がすれ違わない設計により、初対面でも気まずくなりにくい。
- ブロック・通報・フィルター機能も完備し、利用者が自分で接触相手をコントロールできる環境を提供。

5. USJというロケーションに完全最適化

- パークの構造・文化・行動傾向に合わせた設計（例：エリア別行動、同行→自然解散が多い、推し活文化など）。
- 他アプリでは得られない、「USJをより快適・自由を楽しめるためのツール」として機能。
- 競合にない独自の要素とは？

10. 技術スタック（予定）

項目	技術
フロントエンド	
バックエンド	
DB	
その他	

11. 開発体制・担当

項目	担当者
企画・要件定義	
デザイン	

項目	担当者
フロント	
バックエンド	

12. スケジュール（マイルストーン）

日付／期間	やること

13. 今後の展望・スケーラビリティ

- 発展案、追加機能、リリース後の可能性など：

14. 参考資料・リンク

- Figma：
- GitHub：
- Notion／ドキュメント：