

第3章

初回の プランニング

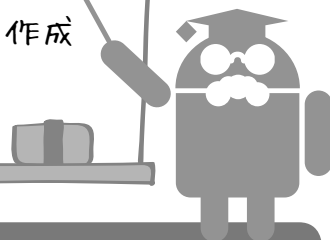
著：嶋 是一

3-1

アプリのプランニングについて

著：嶋 是一

この章では、あなたが将来作りたいと思っているアプリケーション(アプリ)のイメージを膨らませて、企画と構想を練る「プランニング」を行います。自分でアプリケーションを作成して公開することを目指に取り組みましょう。



3-1-1 プランニングの初めの一歩

アプリを作るときに大切なことは「自分で作りたい」という熱い思いを持つことです。自分の心に響くアイデアやデザイン、気づきを探し出し、最後まで作りきるという思いを高めるために、プランニングを行って、開発思想の設計図(企画)を作り出します。なお、プログラムの設計図は、企画が決まってからコーディングに入るまでに作ります。

完成まで作り続けたり、作ったアプリをブラッシュアップ(バージョンアップも含めて)していく時のモチベーションのひとつに、他人にどれだけ利用してもらえたか、ダウンロード数がどれだけ伸びたか、ということがあります。初めからダウンロード数を狙うのは難易度が高いのですが、最低限「利用者に何を届けるアプリか、アプリを作る目的が何か」を明確して作ることは、それほど難しくはありません。そこに注意するだけでも、見向きもされないアプリを作ってしまう失敗は回避できるので、初めの第一歩としては間違いないスタートを切れるでしょう。自分の作りたいアプリをいろんな妄想から創り出し、それを他の誰かが必要だと思えるアプリにプランニングで練っていきましょう。

3-1-2 まずは作りたいアプリを妄想しよう

本講座でアプリ開発を学ぶ、アプリを開発する皆さんのモチベーションとしては

- ・プログラミングを勉強したい
- ・アプリのマーケティングを覚えたい
- ・世の中に伝えたいことがある
- ・収入や名声を得たい

などがあるのではないのでしょうか。

初めからそれらすべてを勝ちに行くプランニングを行おうとすると、かなり難易度が高くなってしまいます。

ですが、難易度の高いプランニングを求めるのであっても、まずは一步目の「自分が作りたいアプリ」を、自分の頭から創出する必要があることには変わりありません。初めからあまりにも理想高くプランニングをしようとすると、この一步目が踏み出せなくなります。難しいことは後々のプランニングで修正するとして、初回のプランニングでは肩の力をぬいて、「自分が作りたい」と思うアプリを想像や妄想して創出することを中心に取り組みましょう。

作成したアプリでマーケットを勝ち抜くには、市場分析や収益・費用構造、競合優位性などをふまえたプランニングを練る必要があります。



3-1-3 アプリを開発するための流れ

アプリケーションの開発は、大きく次のような流れで進めていきます。

- ①「構想妄想状態」
- ②「企画」
- ③「仕様」
- ④「設計」
- ⑤「設計検証」
- ⑥「仕様検証」
- ⑦「公開」

以下、各々のフェーズを見ていきましょう。

①「構想妄想状態」

まだ作成する動機が決まっていない状態です。アイデアを妄想し、作りたいアプリケーションを調査しながら模索している状態となります。

②「企画」

作り出すアプリケーションを決めて、その内容をブラッシュアップします。ここで決めた内容が、この後の開発思想の設計図になります。企画が成功すると魅力あるアプリを開発・公開することができ、多くの人に使ってもらえます。その反面、企画に失敗すると、仕様や設計や検証などの作業がすべて無駄になります。実はアプリ開発ではとても大切なフェーズです。

③「仕様」

アプリの具体的な動作を決めます。画面遷移や画面デザインなど、設計(コーディング)に必要な仕様やリソースを創り出すフェーズです。仕様の段階で誤りがあると、これも設計したソースコードが丸ごと無駄になるので、注意が必要です。

④「設計」

コーディングを行います。個人開発だと③と同時に④を行うことも多いでしょう。本テキストの技術部分は、この設計を行うための解説が中心になります。

⑤「設計検証」

設計には必ずミスがあります。そのミスを検証によって探し出します。

⑥「仕様検証」

設計は正しいのですが、仕様通りの動作になっていない、または仕様不足により期待しない設計となっているのを探し出します。

⑦「公開」

開発完了したものを、マーケット(Google Playなどのアプリストア)で公開します。

一般的に、プランニングは②の「企画」の部分を言います。そして、良い企画を作り出すには、①の「構想妄想状態」が、大切な役割を果たします。ここで、さまざまなアイデアや、自分の感性に響くようなアイデアを探し出します。そのためには、数々のアプリを体感し、知る必要があります。創ろうとしているジャンルやカテゴリーの、アプリストアで上位になっているアプリを実際に試して下さい。ジャンルの規模にもよりますが、ポピュラーなジャンルならば5～10アプリ程度を使ってみましょう(図1)。



図1 Google Playのカテゴリー

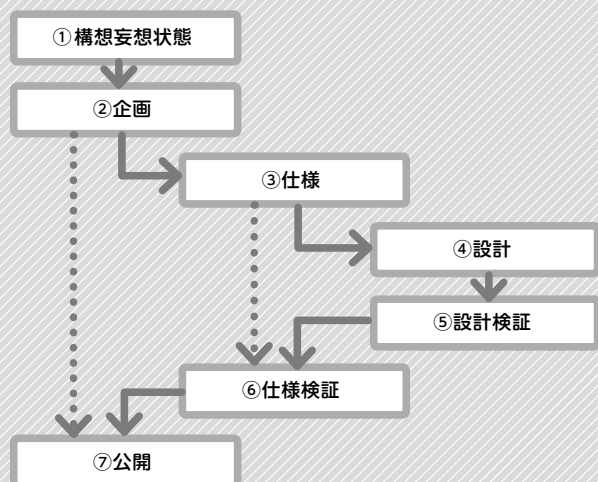
check!

各工程の検証について

本文中にある開発の流れの中では、各工程が正しく行われたかを検証する必要があります。

各工程の検証は、その行程を決めた人が成果に責任を持つという思想で行うと、下記のような入れ子となります。

- ・②の企画は、⑦の公開した結果(ダウンロード数などを見て評価)で企画の正当性を確認
- ・③の仕様は⑥の仕様検証で、決めた仕様が正しく実装されたか確認
- ・④設計は⑤の設計検証にてデバッグされ、設計の品質を確認
- ④⑤は工程が隣接しているから良いのですが、③⑥と②⑦は工程が離れているため、意識して検証しなければなりません。これらの検証の実施は、プロジェクトや、開発規模などでも変わってきます。個人ですべてのフェーズを行っている場合は、必ずしも上記の手順を踏む必要もありません。





3-1-4 創り出したいアプリケーションを妄想

すでに創り出したいアプリが明確ならば、それをベースにプランニングを行いましょう。また創りたいアプリが複数ある場合は、それらに優先順位をつけるか、機能レベルで構想を練ってみましょう。

もし、まだアイデアが明確でない人は、次のような視点で創りたいアプリケーションを探し出してみるのがよいでしょう。

・気になるジャンルから探し出す

——旅行、ツール、料理、ゲームなど

・使ってみたいスマホ機能から探し出す

——加速度センサー、ムービー、気圧センサー、位置情報

これらをピックアップしたうえで、次のような観点で探し出してみましょう。

・課題を解決する

アプリを作るのは、何らかの課題を解決するためです。たとえば「お腹がすいているが自分の位置が分からないから、スマホのGPSで測位して周りのレストランを検索する」などが、課題の解決です。

・使って嬉しいユースケース集め

ユースケースとは、アプリの利用事例のことです。アプリを使って、便利となるユースケースをストーリー仕立てで考えたり、利用者が良かったと思うであろう活用の具体的な事例をできるだけたくさん考えて、そのユースケースに合うアプリを考えます。



3-1-5 アイディアのブラッシュアップ

創ろうとするアプリケーションのアイデアはあっても、目的が曖昧だったり、宣伝文句がないためにアプリの意義がうまく伝わらなかったりして、開発までたどり着かないことがあります。そのため、創り出したいアプリケーションの中から、もう少しブラッシュアップした企画を作り上げます。

次のような観点で、自分のアイデアを検証していきます。

①どのような人に使ってもらいたいですか？

例) 彼女/彼氏、年配者、身体障がい者、ビジネスマン、学生、お母さんなど

使ってもらう人の層(ターゲット)を絞れるのであれば、対象の人に特化したアプリを作ることができるため、対象者にも魅力を感じてもらいやすくなるでしょう。ただ、あまりにも先進的なアプリの場合は、ユーザー対象を「顧客」と「アーリーアダプター」の2つに分けて考えます。アーリーアダプターとは、先進的なモノや機能を率先して

これは「ペルソナ」と呼ばれる、人物像の具体的なイメージを抽象・肉付けしていく方法です。

取り込む人たちのことで、その後起こる普及化(キャズムを超えること)の段階に対して大きな役割を果たします。

②アプリがもたらしたい課題の解決

想定するユーザーが持っている課題などを上位数項目程度、リスト化します。これにより、アプリの目的であるところの課題解決を明確にします。このとき、その課題を解決する他の代替手段がないかも一緒に考えます。

③アプリの魅力を一瞬で伝える宣伝文句が作れるか

ユーザーに向けて、アプリのアピールポイントを明確にします。唯一無二な点、魅力となりうる点などを、一文のメッセージで書き表してみ、ユーザーに伝えるという視点で自分のアプリのアイデアを考え直してみます。CMのプロモーション動画を想像するのも良い取り組みです。タイトル作りもそのなかで行くと、思いも寄らない発想で決められることもあります。

④何が提供できるのかを明確に

創ろうとしているアプリが、ユーザーにとってなくてはならないものか、何が提供できるのかを、上位数項目程度、明確化します。利用者にどのように満足してもらいたいかを明確にします。

この他にも、ユーザーインターフェイスのアイデアが、アピールポイントとなることもあります。アプリケーションの画面をラフスケッチで描いて、イメージを育ててみましょう。