

# ペットレコーダー

チーム7 むらさき2

大須賀友 佐藤琴音 田中葉月 竹田まり

October 2023

## 1 作品の目的

アプリケーション「ペットレコーダー」を製作する。これはペットを飼育している人をターゲットとしており、ペットの健康維持・向上と飼育者のサポートを目的とする。ペットの健康状態を記録し、継続的にモニタリングすることにより、ペットの健康を維持し、早期に健康問題を発見しやすくする。ペットが異常なふるまいをする場合健康問題のサインとなることがある。ペットの行動パターンを記録することで、異常な行動の変化を早期に察知できる。

さらにペットの成長過程を記録することで、飼い主がペットの成長を楽しむことができ、成長に合わせて食事や運動の調節が必要な場合にも対応できる。また、家族間で共有することで世話の分担がしやすく、食事のあげ忘れやブッキングを防ぐことができたり、目安量を入力することで体重増加による目安量の変化した際にも誰があげても統一した食事を提供したりと、食事の量や時間を一貫して管理できる。

このペットの記録アプリは、飼い主とペットの健康と幸福をサポートする便利なツールとなり、飼い主のペットに対する情熱や愛情を表現する手段として役立つ。

## 2 作品構想

作品の構想としては以下の通りである。

- プロフィール入力: ユーザーはペットの種類 (犬, 猫, ウサギ, ハムスター), 生年月日などの情報を個体ごとに入力する。
- 食事プランの提供: 入力されたプロフィールと用いるペットフードのパッケージ記載の給与方法に基づいて、適切な食事プランを提供する。
- リマインダー機能: ユーザーに食事のタイミングや、食品がなくなりそうなタイミングで食品の購入をリマインドする。
- 食事の記録: ペットが食事を受け取ったかどうかを記録でき、家族間で共有できる。また、ペットの食事の摂取状況や様子などを記録することが出来る。

### 3 作品の独創的な点

他のアプリケーションや Web サイトとは異なり、ペット一匹一匹のプロフィールが登録できるため、個別のニーズに応じた食事量を計算できる。また、個別にペットの様子を記録することが可能である。

類似アプリケーションとして MamoruYano が提供しているドッグフードの量計算アプリケーションが挙げられる。これは小数値の入力、所有しているフードの適量値を登録する機能が確認できない。一方我々が作成するアプリケーションはこれらの機能を補完し、さらにフードの量が少なくなったタイミングで購入を促すリマインダー機能を導入することで差別化を図る。

### 4 詳細

本アプリケーションは Figma を用いて製作する。具体的な挙動としては、以下のような流れを想定している。

図 1 にあるように、メイン画面では登録してあるペットの情報に基づいてフードの目安量や、1日に必要な食事量を知ることが出来る。ペットは複数登録することが可能で、メイン画面で表示するペットの切り替えも出来る。フードの目安量などが表示されている下に、その日のペットの状態を記録することが出来る。なお、登録してあるペットの情報とは、図 2 の情報入力画面でユーザーが入力したペットに関する情報である。これは、一度入力すれば再度入力する必要はなく、体重の増減や年齢を重ねた際に適宜変更することが出来る。さらに、フードの内容量をユーザーに入力してもらうことで、フードがなくなりそうな頃にリマインダー機能で追加分の購入を促す。



図 1 メイン画面

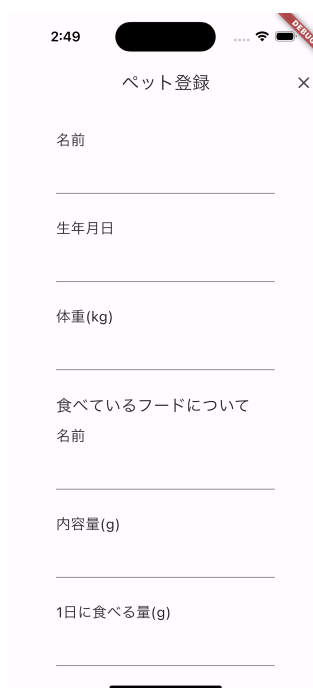


図 2 情報入力画面

以上が，簡単な設計図である．

## 5 制作計画

基本的な方針やイメージは大方決まっているので，スケジュールの大半を制作期間に充てる．

- 10 月 11 月→デザイン設計，利用技術の決定，アプリ開発
- 12 月→デザインや機能の微調整，サイトに関わる開発

役割分担は以下のようなものであるが，適宜メンバー全員で共有しながら行う．

- アプリの基礎作成→大須賀、竹田
- アプリのデザイン設計・開発→田中、佐藤
- サイト作成→竹田、佐藤