

ネットワーク情報総論 1 (吉田)最終課題レポート

「川崎完全マスターアプリ」の企画

NE20-1227C 今榮 唯希

1. 目標定義

このアプリの企画の目標定義は以下のものとなる。

WHO：川崎に来た人

WHY：川崎のオススメスポットを紹介する

WHAT：川崎の観光スポットの情報を知れる、そのスポットまでの道のりを案内してくれる

2. 問題設定

下記の問題点について問題分析する。

(1) 情報を適切に伝えられていない

(2) 観光資源が単発的に存在

3. 問題分析

問題点について図 1 のように問題分析を行い解決すべき課題を設定した。

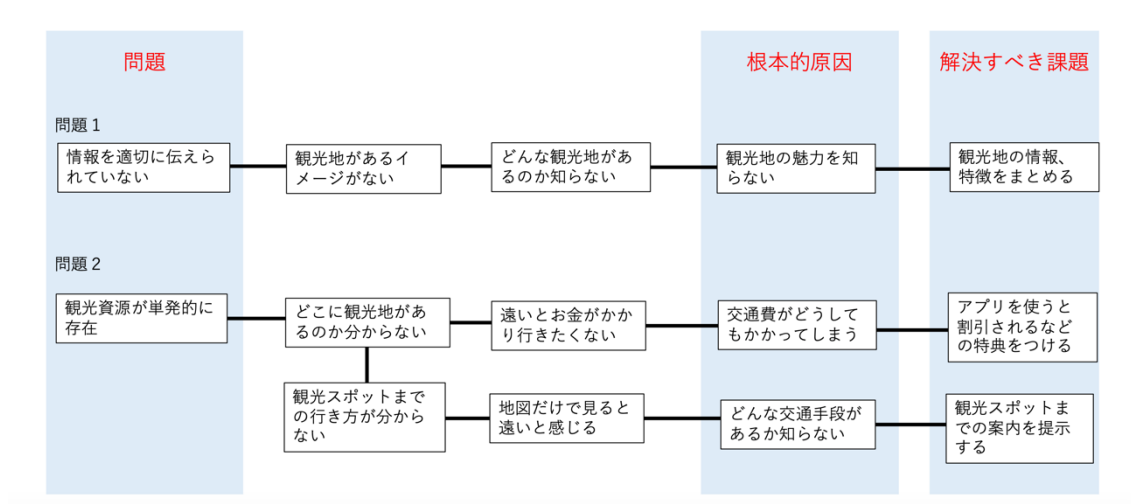


図 1 問題分析

4. 解決策考案

解決すべき課題について表 2 のような解決策を考えた。

表 2 解決策

解決すべき課題	アイデア（解決策）	参考にしたアイデア/分野・方法
1. 観光地の情報、特徴をまとめる	地図上に書かれた観光地をタップすると情報を見る事ができる	地図とホームページの結合

2. アプリを使うと割引されるなどの特典をつける	川崎市内を 10000 歩歩くと 200 円引きクーポンがもらえる	既存アイデアの参考 (Coke ON アプリ)
3. 観光スポットまでの案内を提示する	現在地からルートを要望に応じていくつか提案してくれる	乗車案内とマップの結合

5. ペーパープロトタイプ

解決策に基づいて考案したアプリのプロトタイプ（案）を図2に示す。

アプリ名：川崎完全マスターアプリ

学籍番号：NE20-1227C

氏名：今榮 唯希



図2 企画案

6. 考察

設定した目標や問題点がアプリによりどれだけ解決できたかを表3に示す。

表3 解決策の考案

目標・問題点	解決した/しない	その理由・今後検討すべき点
1. 情報を適切に伝えられていない	解決した	地図と組み合わせる事で観光スポットがたくさんあることを伝え、観光スポットの情報も伝える事ができる。
2. 観光スポットまでの道案内をする	解決した	歩数による特典をつけることで、楽しみながら観光スポットまでいくことができる。

今回の課題を行なって次のような感想をもった。

(1) アプリ使用者の立場になって考える事が大事だと思った。

(2) 問題点がたくさんあると思った。どれも簡単に解決できるものではなく、難しいと感じた。

(3) 問題点を順序立てて考えることで、解決すべき課題が明確になることを知った。

(4) 他のアイデアを参考にすると考えやすくなると思った。様々な解決策考案があることを知れてよかったです。

(5) 実際にアプリを考えるようで、今回の作業で1番楽しかった。

7. 参考文献

[1] 新・かわさき観光振興プラン(2016.02, 川崎市)