

# バンドマン タスク管理アプリ

基幹理工学部情報理工学科

1W232263

通信班 中牟田斗和

プロジェクト研究A  
戸川研  
成果発表

# 目次

- 01 - 開発のきっかけ
- 02 - 概要
- 03 - 開発環境
- 04 - デモ映像と動作の説明
- 05 - プログラムの概要
- 06 - 工夫した点
- 07 - 感想



# 開発のきっかけ

軽音部、サークルでバンドをやっている人はライブの予定や演奏する曲の管理をするのが大変



練習の予定や計画を立てやすいようなアプリを開発して可視化したい

# 概要

①演奏する曲の管理(登録,削除,編集)

- 完成度の記録
- パートの登録
- YouTubeリンクの登録

②ライブスケジュールの管理(登録,削除,編集)

- 日程の記録
- セットリストの管理

③ダッシュボード機能

- ①と②の記録をもとにホーム画面が変化、反映

# 開発環境

OS : MacOS

使用言語 : Swift

ソフトウェア : Xcode



# デモ映像

23:38

80%

## ホーム

### LIVE SCHEDULE

全て表示

04 Limited Sazabys 戸山キャンパス >

August 4, 2025

THE ORAL CIGARETTES 早稲田祭 >

November 1, 2025

### QUICKLY PRACTICE

全て表示

一途

3% >

KingGnu - ギター

狂乱 Hey Kids!!

12% >

THE ORAL CIGARETTES - ドラム

SPECIALZ

22% >

KingGnu - ギター



ホーム



曲



ライブ

# プログラムの概要

曲、ライブの管理は基本、対称的な構造を持つ。

それぞれ

-データ構造ファイル(Song, Mane)

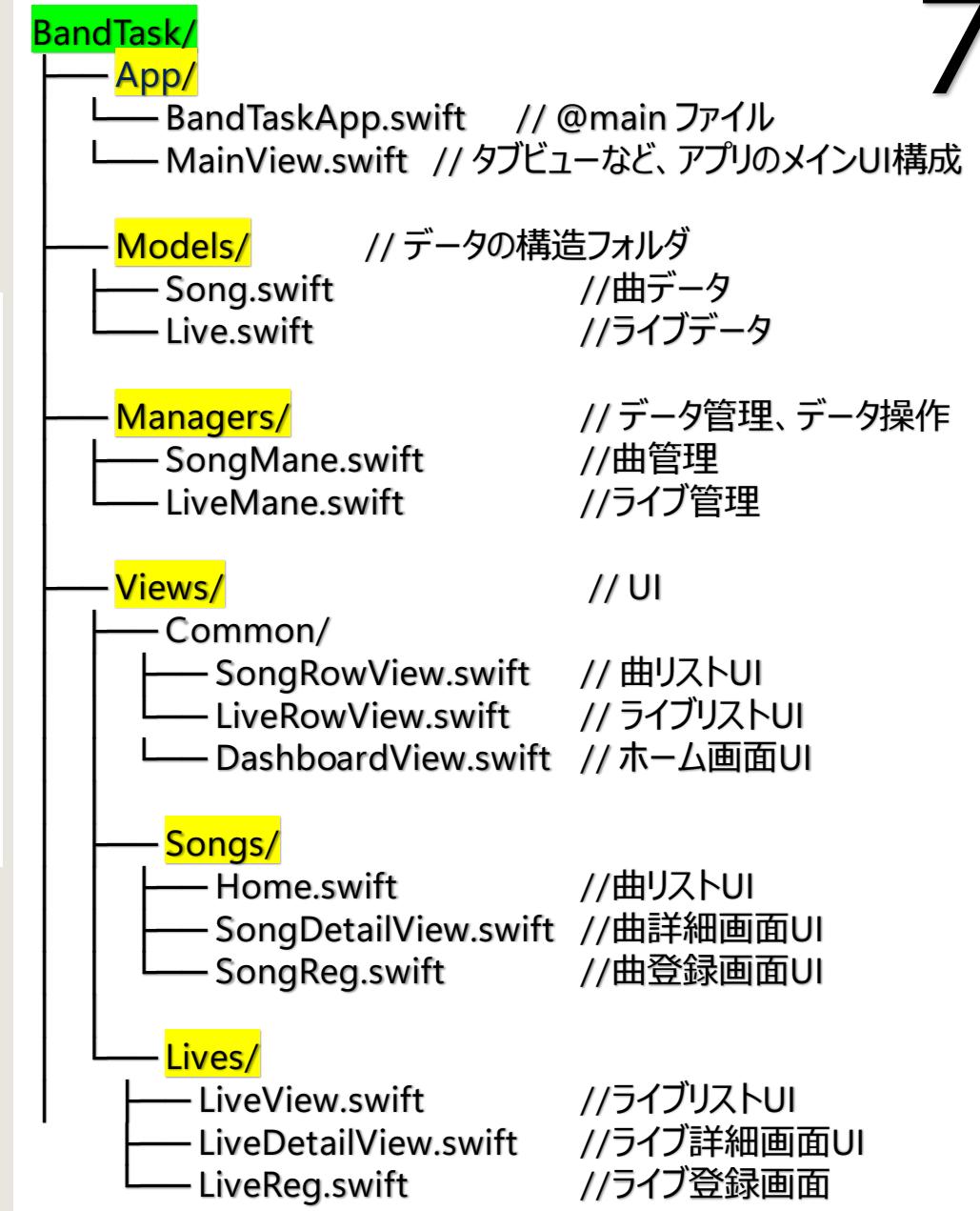
-管理ファイル(Mane)

-リストUI(RowView)

-詳細画面UI(DetailView)

-登録画面UI(Reg)

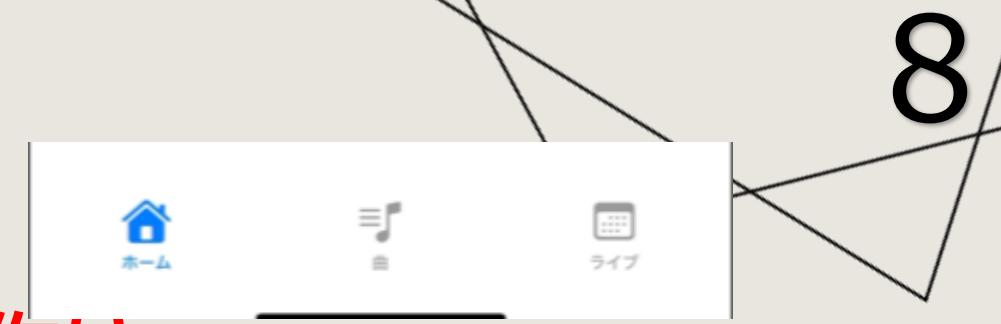
を持つ



# 工夫した点

## ①ユーザーにとって分かりやすいUI作り

- タブバー(ホーム、曲、ライブ)
- ソート検索機能



## ②情報の可視化

- 「LIVE SCHEDULE」(近いライブ予定)と  
「QUICKLY PRACTICE」(完成度が低い曲)

という2つのセクションを設ける

- タスク管理の機能を最大限まで引き出せるように



# 感想

## ①SwiftUIの直感的な楽しさ

- UIの構築が直感的
- コードの変更がすぐに画面に反映される

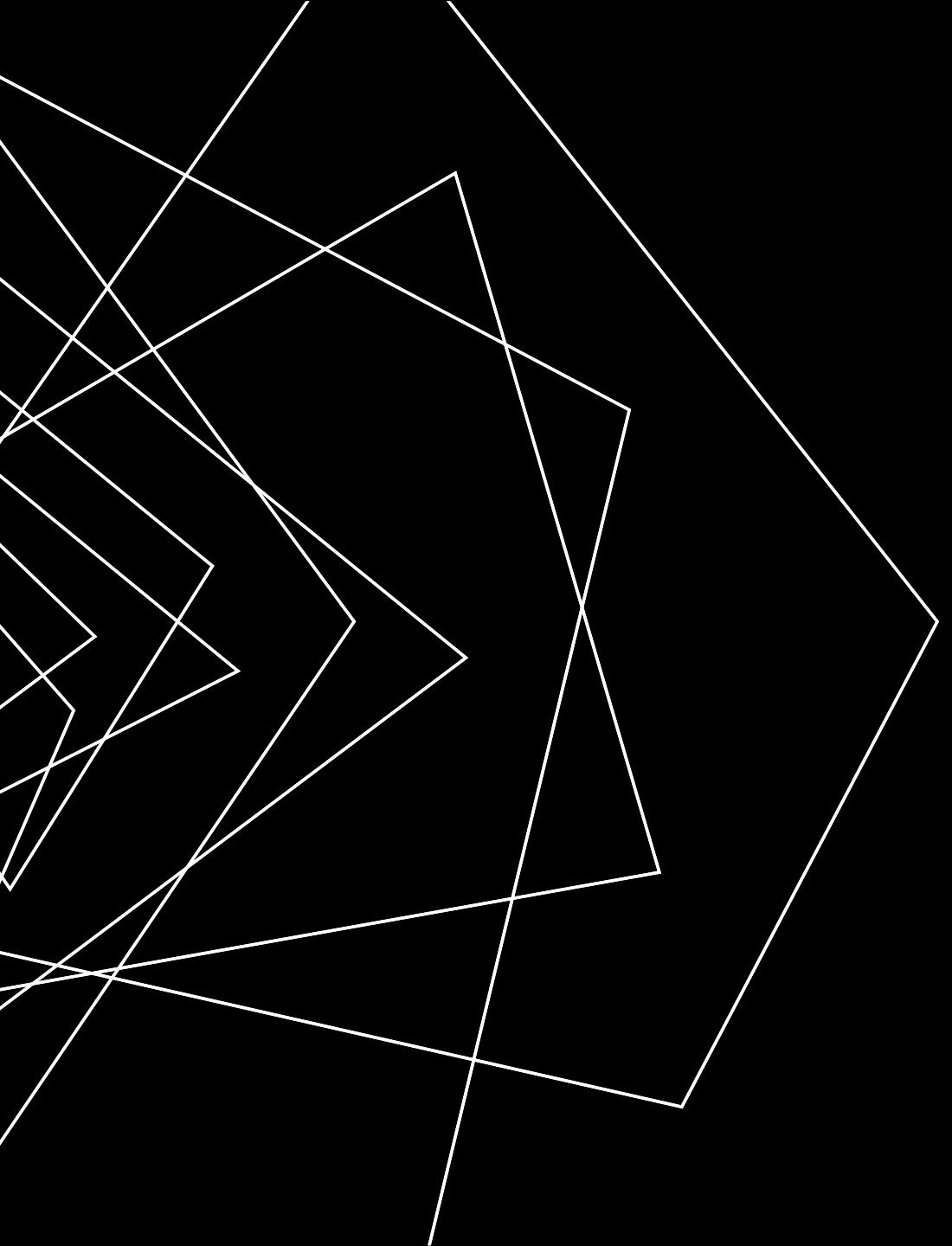


## ②データ構造設計の重要性

- 構造体を管理して一元管理すると参照、管理が容易
- データ連携の面白さ

## ③ユーザー視点でのUI

- 単に機能を作るだけでなくユーザーが「使いやすい」と感じるアプリにするためのUIの細かな配慮がいかに重要であるかを再認識



ご清聴  
ありがとうございました