# 2024年6月4日

チーム名：DIV （ディブ）

由来：イタリア語(divisi)が由来。音楽用語で1つのパートが2つ以上に分かれるという意味から派生して、多様的に物事を考えられるチームという理由。

divタグのように「１つのまとまり」という意味から、一致団結するという意味も。

1時間の目標

・方向性を定める（対象者・概要、目的）~14:00

・ペルソナ作成 ~16:00

・ペルソナを基に、意見を選択 ~17:00

//・選択した意見を細分化 ~17:00

本日の目標

・ペルソナのアイデアを出す（明日は詳細を詰めるだけ）

ゲーム性重視

・キーボードダービー

概要：ランダムで各キーが何度入力されたかをカウント。

　入力回数を予想し、競う？

当たったら景品的な何かを贈呈。

・あすけん

概要：食べたものを入力。そのカロリーを予想し合う。

　お昼ご飯ダービー的な。

・ミニゲーム集

概要：数当てゲームやなぞなぞがいっぱい遊べる。

　一定時間パソコンを操作していると、突如ミニゲームが開始。

　クリア後、「休憩しろよな！」などのメッセージを表示

ストレス解消・癒し

・育成ゲームアプリ

概要：ログインすると何かが育つ。

　　育成段階に応じてポイント付与。アプリ内アイテムの購入のみ可能

・ほぼ日手帳

概要：自分が記入したら相手の記入したものも見られる。

便利機能

・時間管理アプリ

概要：タイマー係の役割をコンピュータが担う。

　前の作業が押した場合、後ろの予定も遅らせることができる。

・Github

概要：今だれが何をしているかを確認できる。

進行中のタスクを記入することで、社員の現在の状態を把握できる。

現在の様子をより詳細に。このような仕事をしています。

Teamsの現在のステータス状況みたいな。スケジュール共有。

テンプレートを作成するフォームも。

質問する相手に通知。

育成アプリorポジティブ発言などの要素も。

目的：用件を伝える際、手が空いているかを確認する手間を省く。

　→手の空いている人を確認。質問可能な方を探し、行きやすい環境を作る

融合案

・タイマーとミニゲーム集

　概要：タイマー機能でプロジェクトを進行。

一定時間たつごとにミニゲームを発生する。

・ダービー系アプリ

　概要：お昼ご飯や運動時間をユーザーに入力してもらう。

　その入力値を予想し合う。

　意見：入力過程が面倒に思う方も。

　 　→コンピュータがデータを集計。人間は予想のみを行う。

・ふぐ山さんを掘る　〇

・微修正後、ふぐ山ステータスを作る（欠点を見出す）

　後輩との関係があまりよくない。

　→一定時間たつごとにミニゲームを発生によって、会話のネタに。

・アプリベースでペルソナ作成

# 

# 2024年6月5日

・本日のコース目標

ペルソナに寄り添った要件定義書を作成する。

チームメンバー(杤本さん)を知ろう。

午前中はもう一人のペルソナを考える

午後から要件定義

→11:30から要件定義開始に変更

アプリの案→マスオさん

・予定や現在の状況を共有できるアプリ

・匿名投稿サービス

・匿名目安箱サービス

・社内Q&A共有ツール(質問や動画)

・匿名で質問や回答ができるアプリ

・定時で帰ると何かが育つ(退勤時間管理)

・魚に特化したレビューサイト

・釣った魚で図鑑を埋めていくゲーム(退勤時間管理と組み合わせる)

アプリに何かを育てる機能を入れる

育つものは上限を決める

アプリの案→明子さん

・食事管理アプリ(社食の購入履歴)

・プロフィールを見れる掲示板

・スキー仲間募集

・アウトドアのおすすめの場所共有

・犬の散歩コース共有

・日々の自慢投稿

・目安箱サービス(悪口などは投稿できない)

・格言

まとめ？

・何か育てるアプリ

→ペルソナからアイディアを出した中で、これなら使いたい！と思えるシステム（アプリ）

匿名目安箱や質問ができるアプリ使いたい

伝えづらい不満なども投稿できる

意見を上司だけでなく社内全体の人が見れる

社内で使えるもの

過去の質問やよくある質問は回答を用意しておいて閲覧できる。検索機能をつける。

機能3つ以上

・育成（例えばログイン1ｐ、質問1ｐ、ベストアンサー1ｐ、定時退社1ｐ）、経験値とポイントでかせげる？

→育ち方：

①ポイントを装備などに交換して、キャラクターに付与（可能ならこっち。着せ替えアプリ？）

②ポイントで育つ

→カンストした場合：

①ならカンストという概念がなくなる

②「今まで育ったキャラクター」欄に図鑑のように表示される？

装備はサブ機能としてもいいかも（やりこみ要素）

・匿名質問

・回答の検索

・格言の表示（日替わり）

デザイン

・育てた何かが後ろで歩いてる（常時）

・おしゃシンプル

会社が定額で購入することとする

wikiのようなページほしい

人によっては見られたくない情報なども載せられるように

文章だけでなくファイルなども投稿できるように

勤務時間外は機能を制限する→勤務時間外はキャラクターが寝ている？（スマホに実装した場合）

質問具体例

・有休の取り方

・オフィスカジュアルってどこまで？

→マニュアル系が多め？

質問内容に関するルールは作る？

→仕事に関する質問のみ

会社に関する要望を投稿するページ（目安箱）

今日の格言募集ページ

作るページ

　・ホーム

　・質問一覧

　・質問詳細・回答

　・育成

　・キャラクター到達度一覧ページ

　・目安箱

　→送るだけ？どこ宛なのかは選択制

　→設定としては目安箱の一覧を見れる人は企業による選択制 (管理職のみ閲覧可能など)

回答意欲をキープするには？

→育成機能

→一定数のランクに到達すると商品と交換可能に

→熱中しちゃう勢への対策として上限決める

社用アドレスで登録

キャラクターデザイン：社員全員が同じキャラクター１体を育てる。本ツールをうまく使うことによって、進化していく。社員キャラクター一覧ページに自分が育てたキャラクターまで表示、それ以外はシークレット表示。その進化段階にいる社員数のみ表示される。

今後の検討案（発表会で言えそう）

・一定数のランクに到達すると商品と交換可能に

→育成目的と離れてしまう

なぜ実装しようと思ったか

→回答意欲の維持

・ポイントを装備などに交換して、キャラクターに付与

のぞいた理由：開発期間が間に合わない

・キャラクター１体が育つという設定は永続性に欠けるのでは？

→話し合いでは、「キャラクターを数種類作成して、その各キャラクターに進化段階がある」という案も出た。今回は期間的に却下。

アプリの名前候補

1.「ちゃらんぽらん」

2.「アノニくん」

3.「とくめぇ～」(ヤギ)

キーワード：匿名、質問、育成、目安箱

明日の取り組む課題

　・要件定義書

　・アプリ名・キャラクター名

　・外部設計（Webページを可視化→PowerPoint？）