議事録

日時：6月4日

担当者：山口

-------------------------------------------------------------------------------------------------------

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 ~15:00→16:00→17:00

//・ペルソナを基に、意見を選択 ~16:00→17:00→明日以降

//・選択した意見を細分化 ~17:00→明日以降

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。

16:00~の時間の使い方案

・ペルソナ（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

日時：

担当者：

-------------------------------------------------------------------------------------------------------