**しごおわ日和**

**要件定義書**

チーム名：ふわふわポンデリング

2025/06/04 第3版

改訂履歴

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版数 | 日付 | 担当者名 | 備考 |
| 1 | 2025/06/04 | 重田 | 新規作成 |
| 2 | 2025/06/04 | 山崎 | システム開発背景修正 |
| 3 | 2025/06/04 | 山崎 | システム開発背景修正 |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |

# 概要

以下に、心身状態の記録および回復の提案Webアプリケーション「」（以下、本システム）開発に関する概要を示す。

## システム開発の背景

近年のアプリ市場においては、気分を記録する「メンタルケア系アプリ」に一定の需要があることが分かっている。とはいえ、現在多くのアプリは「気分を記録すること」にとどまり、その記録を活かして行動につなげたり、ユーザーをやさしく後押しするような仕組みは、私たちの調査ではほとんど見られなかった。

狩猟採集をしていた時代から現代の資本主義社会へと、人間を取り巻く環境は大きく、そして急速に変化してきた。しかし、人間自身の進化はそれほど早くはなく、そのギャップにより現代の社会人は日々、心や体にさまざまなストレスを抱えながら生活している。

そこで私たちは、気分の記録だけでなく、その結果から“今の自分に合った行動”を提案し、実際に一歩踏み出すきっかけを与えてくれる、新しい形のセルフケアアプリを開発することにした。

## システムの目的

本システムはユーザーの心身の状態の記録だけでなく、これを分析して回復の提案を行うことを重視している。

気分の登録に関しては直感的にアイコンをタップし、任意でメモを残せるという極限状態でも操作可能なUIにする。平日の回復提案は内容が変わるガチャというランダム性をもたせつつ高揚感を与える視覚的に豪華な画面にし、退勤後の回復行動を後押しする。休日の回復提案は打って変わってテキストにより過ごし方を穏やかに提案する。

## システムの全体像、開発方針

本システムは、Webサーバ１台とデータベースサーバ１台で構成するWebアプリケーションである。

ユーザーはWebサーバにhttpまたはhttpsでアクセスすることにより、アプリを操作することが可能である。初回利用時はユーザー名とパスワードを設定し、ユーザー登録を行う。

開発言語・アーキテクチャはJavaのServlet＋jspを利用し、その他、JavaScriptを利用する。データベースはmysqlデータベースを利用する。

本システムは、自宅でPCから閲覧するケースと、退勤直後にスマートフォンから閲覧するケースを想定する。このとき、URLを分けるのではなく、スマートフォン環境からの閲覧を主軸としたレスポンシブデザインにて対応する。

# システム要件

以下に、本システムの要件を示す。

## 機能要件

### 機能概要

本システムは、以下のように大きく３つの機能を持つ。

1.ユーザー登録

2.気分登録・編集

3.回復方法提案機能

4.回復記録登録・編集・削除

それぞれの機能についての概要は以下の通り。

1. ユーザー登録機能

訪問者がユーザー登録を行う。ユーザーid、名前、パスワードを入力すると登録が完了する。

1. その日の気分登録・編集

ログイン後、今月のカレンダーが表示される。カレンダーには過去の気分の記録、回復の実績が表示されている。今日の日付をタップするとアイコンで示されたその時の気分の段階と任意でコメントを記録することができる。

1. 回復方法提案機能

平日は、記録された気分に応じて当日の退勤時に引くことができるガチャの内容が変更される。これは制限額に応じて調整され、ユーザーの心身の回復を促す。

休日には平日の気分と回復の実績をもとに数値計算を行い、一週間分の振り返りと共に適切な過ごし方をテキストベースで提案する。

4. 回復記録登録・編集

回復ができた場合、その後の気分・回復方法を登録し、気分の上昇度合い、最終的な気分を表示する。

### 機能詳細

以下に、機能の詳細を示す。

機能詳細を記述する機能の一覧は以下の通り。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 大項目 | 機能名 | 備考 |
| ユーザー登録 | 情報登録 | ユーザーid、名前、パスワードの登録 |
| 気分登録・編集 | その日の気分登録 | ログイン時にモーダルで気分登録 |
|  | 気分の編集 | カレンダーから編集可能 |
| 回復方法提案機能 | 退勤ガチャ | ガチャボタンを押し、ランダムでご褒美決定 |
|  | 休日回復提案 | 土曜日の朝９時に回復方法案を新規で表示 |
| 回復記録登録・編集 | 回復記録登録 | 回復記録ボタンで選択された気分をカレンダーに表示 |

1.ユーザー登録

1.1 ユーザー登録

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ユーザー登録 |
| 概要 | 未登録のユーザーがアカウント登録を行う。 |
| 処理内容 | 名前とパスワードを入力欄に記入し、データ登録及び、ユーザーIDの発行を行う。 |
| 想定利用者 | 未登録ユーザー |
| 備考 | 名前は10文字以内。パスワードは英数混合8文字以上。  登録が完了したら画面遷移し、ユーザーIDなど登録情報が表示される。 |

2.気分登録・編集

2.1気分登録

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 気分登録 |
| 概要 | 本日の気分を登録する。 |
| 処理内容 | ログイン時にモーダルが表示、五段階の気分設定の中からその日の気分に該当するものを選択し、その後任意でコメントを記入する。  ※気分設定は入力必須。コメントは任意。 |
| 想定利用者 | 登録済みユーザー |
| 備考 | 気分の設定はその日の気分に該当するアイコンを選択し、  カレンダーのマス目に選択内容が反映される。  コメント記入は140字まで格納可能。  日付のマス目を押下するとモーダルが表示されて確認ができる。  登録内のモーダル内には日付を表示。  ログイン時に気分登録ができるモーダルを表示。  編集モーダルの気分アイコンを押すことで、再度気分を選びなおすことが出来る。 |

3.回復機能

　　　　3.1平日回復機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 回復機能 |
| 概要 | 平日に行えるご褒美をガチャとして排出 |
| 処理内容 | ガチャ開始ボタンを押すと演出が入り、疲労度に合った結果が表示される |
| 想定利用者 | 登録済みユーザー |
| 備考 | 疲労度を3パターン用意。算出方法：気分の悪い順に1から5まで順位付け。  疲労度低(5)　チャレンジ性あり、気力が必要なもの  例）一人呑み、入ったことのないお店に挑戦  疲労度中(4、3、2)　適度に気分の上がるもの  例）アイスを買って帰る、総菜を買って帰る(晩御飯を楽にするため)  疲労度高(1)　疲労回復が中心のもの  例）早く寝る、入浴剤を買おう、アイマスクを買おう  本日の疲労度を計算してガチャの排出内容が変わる。ガチャ設定でも変更可能。  ガチャ内容は以下の参考文献を基に作成。  参考: <https://kokoro.mhlw.go.jp/lifestyle/>  : <https://kokoro.mhlw.go.jp/fivemin/#f-1> |

　　　　3.2休日レポート&回復提案

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 回復機能 |
| 概要 | 土曜日の朝9時に一週間の振り返りレポートを表示 |
| 処理内容 | 土曜日の朝9時以降にアプリを開いた場合、画面に表示。 |
| 想定利用者 | 登録済みユーザー |
| 備考 | 一週間分の疲労度を折れ線グラフで表示。  一週間分の振り返りレポートをパターン出力。 |

4. 回復記録登録・編集

4.1 回復記録

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 回復記録 |
| 概要 | ガチャの結果を実行できた場合に記録 |
| 処理内容 | 気分登録のモーダル内の回復記録ボタンを押すと、回復記録モーダルが出る。記録結果はカレンダーの当該日付の部分に表示される。 |
| 想定利用者 | 登録済ユーザー |
| 備考 | 登録方法は気分登録と同じ色で分かりやすく。 |

## 非機能要件

※今回はこれ以降は編集しません。

### 保守性

　（今回は割愛）

### 拡張性

　（今回は割愛）

### 移植性

　（今回は割愛）

### 性能目標

　（今回は割愛）

## セキュリティ要件

　（今回は割愛）

## 品質目標

　（今回は割愛）