**ストレッシュ**

**要件定義書**

チーム名： makwm

2025/06/09 第3版

改訂履歴

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版数 | 日付 | 担当者名 | 備考 |
| 1 | 2025/06/04  2025/06/05 | 宮澤優斗  明石澪斗 | 新規作成 |
| 2 | 2025/06/06  2025/06/09 | 明石澪斗  若林あゆの | 全体修正 |
| 3 | 2025/06/09 | 若林あゆの | 修正 |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |

# 概要

以下に、ストレスチェックアプリケーション「ストレッシュ」（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

現代社会において、特に20～30代の社会人がストレスを抱えやすい状況にある。この背景には、仕事や人間関係に起因する悩みが多く、心身の不調を引き起こすことが増加している。そのため、セルフケアの重要性が高まっている。

## システムの目的

本システムは、ストレスチェックの簡略化と可視化を通じて、ユーザーの日々の状態把握と対処を支援することを目的としている。具体的には、以下の機能を提供する。

* ストレスチェック機能: ユーザーが簡単にストレスを確認できるインターフェースを提供する。
* 可視化機能: ストレスの変化を数値やグラフで表示し、ユーザーが自身の状態を把握しやすくする。
* セルフケア提案機能: ユーザーのストレスチェック結果に応じたセルフケアの方法を提案する。

期待される効果  
本システムを通じて、ユーザーがストレスを溜め込まず、快適な生活を送れるようサポートすることが期待される。具体的には、以下の効果が見込まれる。

* ストレスの早期発見と対処
* 心身の健康維持

## 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、事務所でPCから閲覧するケースと、外出中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、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4つの機能を持つ。

1. ユーザー登録機能
2. ストレスチェック機能
3. ストレス統計機能
4. キャラクター機能

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機能である。

基本的な流れは、訪問者が氏名、パスワードを入力し、登録を行う。

2.ストレスチェック機能

ユーザーがストレスチェックを行う機能である。

ユーザーがログイン後、ストレスチェック画面を表示。

質問を10問ほど表示する。質問には感情のチェックも含める。

質問に回答し、登録ボタンをクリックすると、登録が完了され、ストレスチェック結果画面に遷移する。

3.ストレス統計機能

ストレスチェック結果を、「1日」「1週間」「1ヶ月」タグで表示する機能である。デフォルトは、当日のストレスチェック結果が表示される。

また、ユーザーが表示する期間を設定することも可能である。

4.キャラクター機能

ホーム画面にキャラクターがいる。ストレスチェックの結果がキャラクターの顔に反映される。キャラクターにアイテムを上げられる。キャラクターに反映された負の感情をどこかにおさらばするとキャラクターが笑顔になる。継続的にログインすることで、アイテムをもらえたりする。

### 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 | 氏名、パスワードの登録 |
| ストレス  チェック | 質問表示 | ストレスチェック質問（10問程度）を表示。  質問の一部として、今の気分・感情（例：疲れ、怒り、不安など）を選択または入力。 |
|  | 回答登録 | 各質問に対し5段階などのスケールで回答を入力 |
|  | 結果画面表示 | チェック完了後、集計結果と簡単なコメントを表示する画面へ遷移 |
| ストレス統計 | 期間指定・変更 | 表示する統計期間（例：1週間、1か月など）を切り替え可能 |
|  | チェック結果表示 | チェック結果を棒グラフなどで表示。  感情の推移を可視化（例：怒りが増えている、笑顔が多い など） |
| キャラクター機能 | ホームキャラ表示 | ホーム画面に常駐キャラクターを表示し、表情でストレス状態を可視化 |
|  | 表情変化 | ストレスチェックの結果に応じてキャラの表情が変化（例：元気・落ち込み） |
|  | アイテム付与 | キャラクターにアイテムをあげることで表情や状態が改善される（ゲーム的演出） |
|  | 感情デトックス | キャラクターに反映された負の感情をどこかにおさらばすると、キャラクターが笑顔になる |
|  | ログイン継続ボーナス | 一定期間ログインを続けることでアイテムやキャラクターのリアクションが増加 |

1.ユーザー登録機能

1.1 情報登録

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 情報登録機能 |
| 概要 | 新規ユーザーの情報を登録する |
| 処理内容 | 氏名、パスワードを入力し、データ登録する。  氏名とパスワードは必須である。 |
| 想定利用者 | 未登録ユーザー |
| 備考 | エラー表示のパターン・表示方法などは外部設計にて明確にする。氏名は30文字まで格納できるようにする。  パスワードはハッシュ化による暗号化を行って格納する。 |

2. ストレスチェック機能

2.1 質問表示

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 質問表示機能 |
| 概要 | ストレスチェック質問（10問程度）をストレスチェック画面に遷移して表示する。 |
| 処理内容 | 画面表示時、質問データを取得し、表示する。 |
| 想定利用者 | ログイン済みのユーザー |
| 備考 | 質問の内容は固定。  質問の一部として、今の気分・感情（例：疲れ、怒り、不安など）を選択する。スクロールで次の質問を表示する |

2.2 回答登録

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 回答登録機能 |
| 概要 | ユーザーがストレスチェックの各質問に対して、回答を選択する |
| 処理内容 | 各質問に対し5段階などのスケールで回答を入力する。登録ボタンを押下することで、回答内容を保存し、チェック結果を生成する。 |
| 想定利用者 | ログイン済みのユーザー |
| 備考 | 未回答のエラー等の表示のパターン・表示方法などは外部設計にて明確にする。回答終了確認を行う。 |

2.3 結果画面表示

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 結果画面表示機能 |
| 概要 | ストレスチェックの結果を表示する。 |
| 処理内容 | 「結果」ボタンを押すことで3.2チェック結果画面に  遷移する。  結果画面ではストレスチェックのスコアが表示される。また、そのスコアに応じてストレスの度合いが  評価され、コメントも表示される。 |
| 想定利用者 | ログイン済みのユーザー |
| 備考 | 「閉じる」ボタンを押すとホーム画面に遷移する。 |

3. ストレス統計

3.1 期間指定・変更

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 期間指定・変更機能 |
| 概要 | 表示する期間を切り替える。 |
| 処理内容 | 「1日、1週間、1ヶ月」タグを選択し、その結果で表示されるストレスチェック期間が変わる。表示する日を入力し、日程指定ボタンを押すと、指定された日のストレスチェック結果が表示される。 |
| 想定利用者 | ログイン済みのユーザー |
| 備考 |  |

3.2 チェック結果表示

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | チェック結果表示機能 |
| 概要 | 初期表示時、ストレスチェック結果を当日分グラフで表示する。 |
| 処理内容 | 画面表示時、過去のストレスチェック結果を取得し、期間で分けてグラフで表示する。 |
| 想定利用者 | ログイン済みユーザー |
| 備考 | ストレスチェックがされていない日はグラフのメモリが空欄になる。期間は、1日、1週間ごと、1ヶ月ごとに分けて表示できる。「1日、1週間、1ヶ月」タグで期間が選択されている場合、その期間分表示する。日程変更キーワードを入力されている場合、ヒットした日のストレスチェック結果を表示する。 |

4.キャラクター機能

4.1 ホームキャラクター表示

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ホームキャラクター表示機能 |
| 概要 | ストレスチェックの結果を反映するユーザーの  分身となるキャラクターをホーム画面に表示する。 |
| 処理内容 | ホーム画面表示時、常にキャラクター表示する。 |
| 想定利用者 | ログイン済みのユーザー |
| 備考 | ホーム画面にキャラクターと背景が表示される。  ここからアイテム付与も感情デトックスも行える。 |

4.2 表情変化

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 表情変化機能 |
| 概要 | ストレスチェックの結果をキャラクターの表情に反映して表示する。 |
| 処理内容 | ストレスチェックの結果によってキャラクターが怒ったり悲しんだりする。怒りの割合が多ければ怒る、悲しみの割合が多ければ悲しむ、など。 |
| 想定利用者 | ログイン済みのユーザー |
| 備考 | どの感情の割合が最も高いかどうかはその日のストレスチェックの結果から判定される。 |

4.3 アイテム付与機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | アイテム付与 |
| 概要 | キャラクターにユーザーがアイテムをあげる |
| 処理内容 | ユーザーがアイテムを選択することで「あげる」ボタンが表示され、「あげる」ボタンをクリックするこちでキャラクターにアイテムを上げることができる。  アイテムをあげた後、該当アイテムをキャラクターが食べることで、表情が変化したり、エフェクトが付いたりする。 |
| 想定利用者 | ログイン済みのユーザー |
| 備考 | アイテムには種類がある。  アイテム付与後、簡易アニメーションまたはエフェクトを表示する。  所持アイテムはアイテムボタンを押すことで管理画面が表示される。  アイテムは食べ物。アイテムの使用は所持数分可能。 |

4.4 感情デトックス機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 感情デトックス |
| 概要 | キャラクターに反映された負の感情を、ユーザー自らの操作でどこかにおさらばできる |
| 処理内容 | ホーム画面上に、現在キャラクターが抱えている負の感情が表情とアイコン付きで表示される。  ユーザーは1つの感情アイコンをクリックまたはタップすることで、クリックしたモーションで負の感情が消える。  全ての負の感情がなくなると、キャラクターが笑顔になり、ポジティブな演出が出る。 |
| 想定利用者 | ログイン済みのユーザー |
| 備考 | アイコンは感情の種類によって変化する。  例）怒り、悲しみ、不安など  表示される負の感情の種類・数は直前のストレスチェックの回答結果に応じて変化する。  感情ごとのアイコンは視覚的に区別がつくよう、絵文字で表現する。 |

4.5 ログイン継続ボーナス機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ログイン継続ボーナス |
| 概要 | ユーザーが日々のログインとストレスチェックの実施によって、アイテム報酬を得られるようにする。 |
| 処理内容 | ユーザーがログインし、一日一回のストレスチェックを完了することで、その日のログインボーナス（アイテム）が付与される。  ボーナス付与後は、アラートまたは画面上に通知。  ボーナスはランダムで付与される。  規定日数（7日）連続でボーナスを取得した場合、継続ボーナスとしてさらにアイテムが取得できる。  継続が途切れた場合、継続日数はリセットされる。 |
| 想定利用者 | ログイン済みのユーザー |
| 備考 | ボーナス情報はユーザーごとに記録し、データベースで管理。  「次の継続ボーナスまであと〇日」などを表示するミニUIをホーム画面に表示。  ストレスチェックを行わない場合は、その日のボーナスは得られない。  継続ボーナスを得たら、継続日数はリセットする。 |

## 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）