

テキストアニメーションBOT SHUFFLING！ の概要

Shunsuke Tanaka



構想① 先行事例を探す

近年巷で流行したWEBサービスを挙げてみる

サービス名	MAU	公開日
Instagram	1 0 億人 ~	2 0 1 0 年 1 0 月
Snapchat	3 億人 ~	2 0 1 1 年 9 月
TikTok	1 億 5 0 0 0 万人 ~	2 0 1 6 年 9 月

※2018年 9 月時点

参照元 [HTTPS://GAIAX-SOCIALMEDIALAB.JP/POST-30833](https://gaiax-socialmedialab.jp/post-30833)

構想② 近年流行したサービスに共通する特徴

●加工できる

写真・動画加工アプリとしての機能

●シェアできる

S N S やメッセージングアプリとしての機能



ユーザーは「加工してシェアできる＝手軽に自己表現できる」
場を求めている？



上記のようなサービスは、写真や動画を動的に配置する機能が
主体となる

構想③ 持続可能な運用を行うための環境

写真や動画を動的に配置するためには…



レンタルサーバ、AWS、Firebase等 etc…

Webサーバ、データベース、写真や動画のホスティング、
etc…を一手にこなせるサーバが必要



一定以上のランニングコストが発生し、小規模なWebサービスだと持続的な運用は難しい



構想④ 着地点

- もっと手軽に、なるべく費用をかけずにサービスを持続的に提供したい
- 写真・動画加工共有サービスは巷にありふれており、独自性を出すのは困難

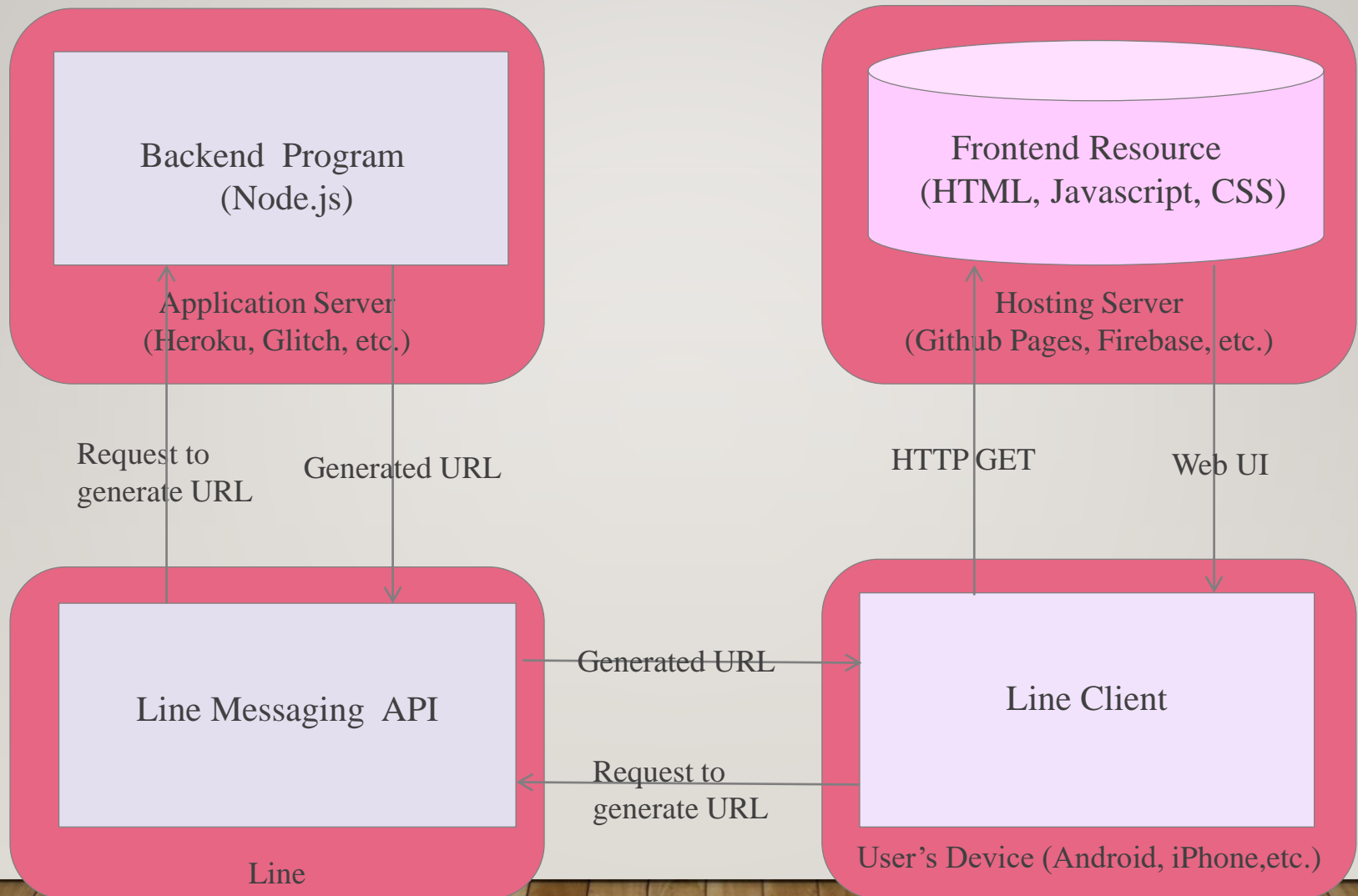


メッセージそのものを加工してシェアするサービスはどうか



写真や動画を動的に配置する必要がないため、大がかりなサーバ等が不要になる

イメージ図



開発工程

- 構想

3 週間（通勤電車の中）

- 開発

2 日（土日）

- 調整等

1 週間（平日夜等）

※LINE BOOT AWARDの開催を知り慌てて調整（- -;）



ターゲットとするユーザー層等

●ユーザー層

LINEを日常的に使用する全ユーザー層、
子育て世帯、美術館等

●利用シーン

- ・ 普段言わない感謝の意等、直接的にメッセージを送るのが
気恥ずかしい場面
- ・ 子どもの遊び相手に（6歳の姪に見せたところ、食いつきが
良かった）
- ・ 発生機能を利用し、子どもの知育用に
- ・ インタラクティブアートや電子絵本等のイベントでの利用

今後の課題

●現状

「加工できる」範囲が狭い

文字列を変化させることができるのみ



●改善案

- ・ユーザーがBack Musicを自分で設定できるようにする（現状はBack Music固定）
- ・アニメーションの種類を増やし、ユーザーが選択できるようにする

結びに

ご一読いただき、ありがとうございました

間に合わせのスライドですみません・・・

