

STS 総合テスト アプリ開発 企画書

目次

1. 初めに
2. アプリのコンセプト、ターゲット
3. アプリの機能
4. アプリのシステム

1. 初めに

多くの SNS サービスが存在する今日、「いいね機能」はどの SNS にも備わっている一般的な機能になっている。自分の投稿に対して「いいね」がたくさんつくことは、誰にとっても嬉しい出来事だ。そして、「いいね」の数は多ければ多いほど、幸福感や満足感や湧いてくる。つまり、「いいね機能」は、SNS を使う現代人の承認欲求を満たすための大切なツールだといえる。

このことから、実在するユーザーからもらった「いいね」では無くとも、とにかく「いいね」の数さえ増えていくというシステムにだってニーズはあるのではないかと考えた。

2. アプリのコンセプト、ターゲット

「いいね」の数が勝手に伸びていく機能がある SNS。

「いいね」の数の上限は無量大数とする。

SNS での自分の投稿に対して、とにかく「いいね」がたくさんついたら嬉しくなる人、承認欲求が満たされる人をターゲットにする。逆に、温かみのない「いいね」だと寂しくなってしまう人には向いていないだろう。

3. アプリの機能

Twitter のような SNS をベースとする。

- ・ 200 文字以内の文章を投稿/削除できる
- ・ 各投稿に対してユーザーは 1 つ「いいね」をつけることができる
- ・ プロフィールに自己紹介文を登録できる
- ・ 投稿に対する「いいね」の数が定期的に自動で増える。

4. アプリのシステム

< 「いいね」が増える機構について >

那由多や無量大数のどの膨大な数を管理することには難があるため、実際の桁の繰り上がりは使わない。本アプリでは、一万数えるごとに桁が変わるようにする。

* 例

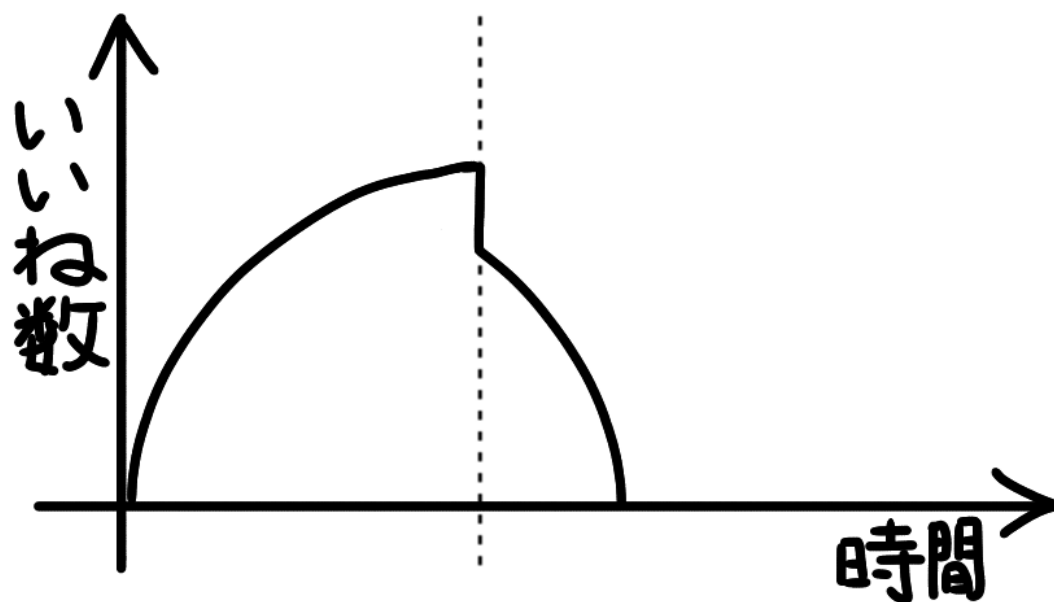
システム上数えられている数	画面に表示される数
1,000	1,000
10,000	1 万
20,000	1 億
30,000	1 兆
...	...
15,000	1 那由多
16,000	1 不可思議
17,000 以降	無量大数

また、「いいね」の増え方（増える速度）に関して、できるだけ自然な増え方を目指す。
そのために、次のような処理を採用する。

ひとつの投稿に対し、3つの変数をランダム関数から作る。

それらを傾き・解1・解2として、「上に凸の二次関数」を作成する。

作成した二次関数を利用して、下図のように「いいね」の増加量を推移させる。



以上