

課題プレゼンテーション

ABC 高校野球部 タレントマネジメントシステム
～部員の成長を「記録とデータ」で支えるアプリ～

塩崎友貴

2025 年 6 月

アプリ概要 – ABC 高校野球部 タレントマネジメント

制作したアプリの内容

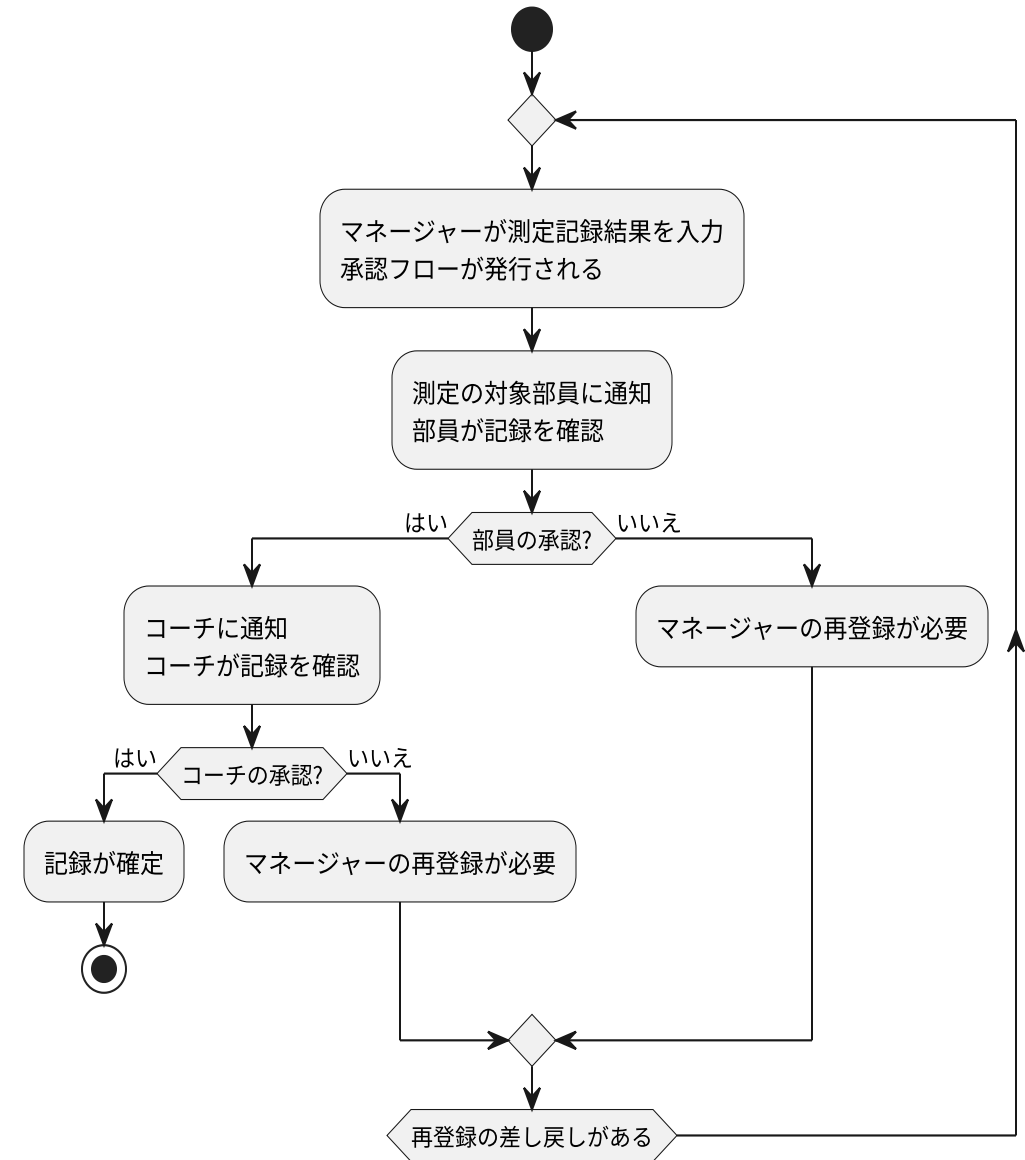
- 高校野球部向けのタレントマネジメントアプリ
- 課題 1： 必須機能の実装
- 課題 2： チーム全体・各部員の傾向を**時系列グラフ**で表示する機能を実装

アプリの目的・目標

- 部員一人一人のスキルを**時系列的に記録・把握**
- チームの実力推移を**データで視覚的に分析・可視化**
- 部員・マネージャー・コーチ・監督**全員が使いやすい設計**を目指しました。

課題1の工夫点 その1

- 測定記録の承認において、3段階の承認フロー（マネージャー → 部員 → コーチ）を実装
- 否認された場合は、マネージャーに自動通知＋再登録フローへ戻る設計
- 各ステップに通知機能を、部員・コーチにはコメント入力欄を組み込むことで、アプリ内で承認フローを完結できる



課題 1 の工夫点 その 1 - 否認コメントのやり取り

- 承認・否認する際、部員・コーチはコメント入力が可能。
- マネージャーはコメントを見ながら、記録を確認・修正・再登録できる。

← 部員の承認・否認画面

渡辺 蒼 さんの測定記録の承認

測定日	50m走 (秒)	ベースランニ ング (秒)	遠投 (m)	ストレート球速 (km/h)	打球速度 (km/h)	スイング速度 (km/h)	ベンチプレス (kg)	スクワット (kg)
2025年2 月2日	6.37	13.0	80	125	130	116	82	93

承認ステータス*

否認

コメント

50m走の結果を6.35に修正してください。

送信

➡ マネージャーが否認記録を確認

否認された測定記録の詳細

部員名: 渡辺 蒼

測定日: 2025年2月2日

ステップ: 部員による承認

否認者: 渡辺 蒼

否認日: 2025年06月23日 13:48

コメント:

50m走の結果を6.35に修正してください。

測定日	50m走 (秒)	ベースランニ ング (秒)	遠投 (m)	ストレート球速 (km/h)	打球速度 (km/h)	スイング速度 (km/h)	ベンチプレス (kg)	スクワット (kg)
2025年 2月2日	6.37	13.0	80	125	130	116	82	93

否認された測定記録を修正する

課題 1 の工夫点 その 2 - 測定記録の時系列表示

- 測定記録は測定日の順序で、表として一覧表示し
 - 新しい順／古い順の並び替えリンクを設置
 - 記録は状態（確定済み・承認待ち・否認）で切り替え可能

渡辺 蒼 さんの測定記録一覧



表示: [確定済み](#) | [承認待ち](#) | [否認](#)

並び順: [新しい順](#) | [古い順](#)

測定日	50m走（秒）	ベースランニング（秒）	遠投（m）	ストレート球速（km/h）	打球速度（km/h）	スイング速度（km/h）	ベンチプレス（kg）	スクワット（kg）
2025年6月2日	6.31	11.9	91	121	103	92	79	72
2025年4月2日	7.38	13.1	51	101	109	110	66	138

課題 2 チームの分析機能 - 時系列グラフ

目的・実装内容

-  目的：チーム傾向の可視化 & 部員の強み・課題把握
-  実装内容：

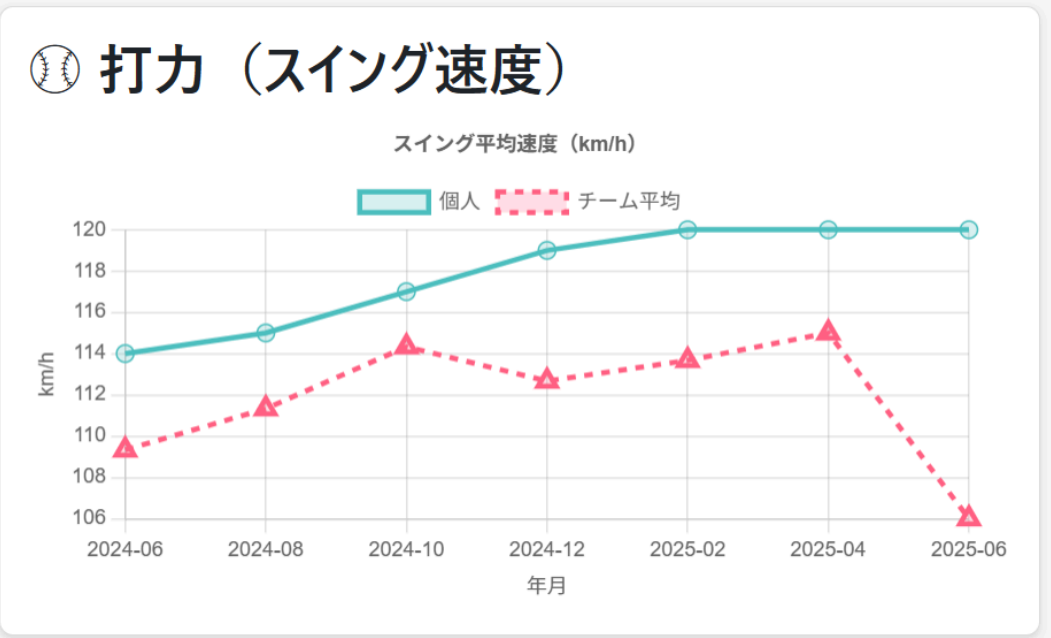
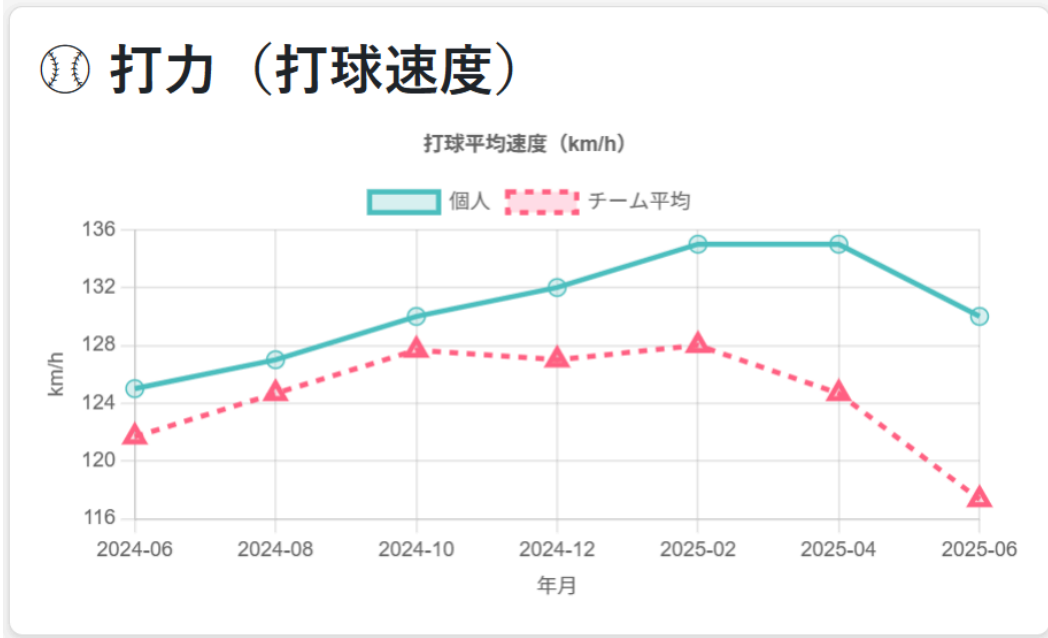
ロール	機能	活用法
部員	自身の記録とチーム平均の時系列グラフ閲覧	自分の成長把握と課題発見
コーチ・監督	部員別記録とチーム平均の時系列グラフ閲覧	チーム傾向の分析と個別指導の質向上



時系列グラフの種類と活用法（詳細）

グラフの種類	特徴	主な活用法	主な利用者
自分の記録のみ	シンプルで見やすい	自己成長の記録、推移確認	部員
自分 vs チーム平均	個人とチームの比較が可能	自分の立ち位置や課題の把握	部員
チーム平均のみ	全体傾向がひと目でわかる	チーム戦略・全体方針の確認	コーチ・監督
部員 vs チーム平均	個人分析とチーム比較の両立が可能	指導・育成判断に役立つ	コーチ・監督

活用イメージ：時系列グラフ - 個人 vs チーム平均



ロール	活用目的
👤 部員	自身の成長を振り返り、強み・課題を確認
👥 コーチ・監督	部員個別の分析・チーム内比較で指導材料に

課題・インターンの感想

- **課題 1・2**：課題に沿ったアプリを作れるか不安もありましたが、必要な要件を満たすものが完成し、達成感を感じています。
- **課題 3**：情報リテラシーに関するレポートは、内容がしっかりしていて考えさせられるものでした。楽しみながら取り組みました。
- **今後の展望**：
 - 課題 2 では、部員育成のためのツールとして時系列グラフを実装できました。野球部員のタレントマネジメントを行うという、一番の目的は達成できたと思います。
 - 今後はユーザーからのフィードバックを受けて機能の改善や追加、さらにヒアリングで得た要望（例：メッセージ記録機能）の実装を目指したいです。