

使ってもらって学ぶフィールド指向システム・デザイン

Field Oriented System Design Learning by Users' Feedback

町内会グループ (A) Neighborhood Association Group (A)

b1014120 永井陽太 Yota Nagai

1 背景

陣川あさひ町会は参加者が 1000 人にもなるイベントを開催するなど積極的に活動している町会である。しかし、その反面イベント開催に関して以下の問題が存在する。1 つ目はイベント情報の投稿に 2 つのツール (Facebook と LINE@) を利用しているので手間がかかるという問題である。2 つ目は町民のイベントへの参加申し込み方法が 3 つあるので、町会側での参加者管理作業に時間がかかるという問題である。3 つ目はイベントに関する緊急連絡 (例えば悪天候による中止の連絡等) が迅速に行えていないという問題である。

2 目的の設定と到達目標

本グループでは「陣川あさひ町会のイベント開催に関する問題を解決するアプリケーションを開発する」ことを目的と設定した。そのため我々が開発するアプリケーションには以下の機能を搭載することとした。

- 役員によるイベント発信機能。
- 町民によるイベントへの参加申し込み機能。
- 役員による緊急連絡機能。

そして、私個人の課題・目標として以下があげられる。

- 課題
 - － アプリケーションの開発。
 - － ディスカッションの進行。
- 目標
 - － 開発におけるバージョン管理の為に git を適切に利用できるようになる。
 - － 開発を通して、アプリケーション開発技術を上させる。
 - － 発表を経験し、発表技術を向上させる。

3 課題解決のプロセスとその結果

4 今後の課題

我々は、役員によるイベント情報の発信機能、緊急連絡機能、アプリ所有者への通知機能を備えたプロトタイプを作成する。その後、陣川あさひ町会が 8 月 6 日、7 日に開催する「納涼まつり」にてプロトタイプのデモとアンケートを行いプロトタイプを評価して頂く。また、後期ではアプリケーションの開発を進めていきながら、町民がアプリを利用したくなるようなコンテンツの考案と、Facebook と LINE@との連携機能の追加を行っていく。