

**第一話**

**拷問! マッチングアプリ作戦!**

©ZUKAKO

# 自己紹介

- 早稲田先進理工4年  
機械学習系
- 趣味  
マッチングアプリ、アニメ、ファッション
- バックグラウンド  
Ruby,Rails共に0から  
css,jsってなんぞ？レベル。

# なぜマッティング

- マッティングアプリユーザとして作らざるを得なかった
- マッティングはユーザの想定を変えるだけで応用がきく。
- 世はまさに大マッティング時代。



マッチング総合研究所講究録810

# 現在のマッチングアプリに おける諸問題

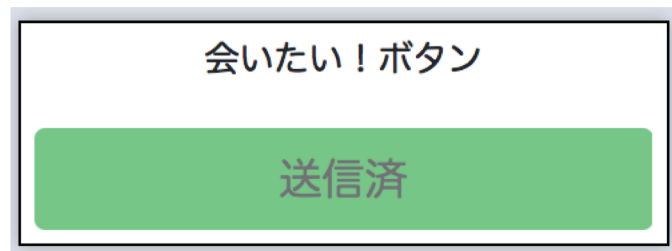
「なかなか会えない」  
★」

# 会う確率を上げよう

会いたい！ボタン

会いたい！

# 会う確率を上げよう



**会いたいボタン**とは、押すことにより自分が会いたいと思っていることを表明できる画期的なシステムなのである。

チャット中の**任意のタイミング**で押すことができ、ユーザに選択権があるためチャット中にやっぱ違うと感じた場合や、そもそもチャットだけしたいという場合にも対応できるのだ。

# 会う確率を上げよう

更に、**お互いが会いたい状態**になると、**日程調整**ができるようになります。予定の確定までの流れがスムーズになっている。**メッセージで日程調整**する**必要がない**のだ。日本人は予定をドタキャンすることに罪悪感を感じる。**釘を熱いうちに打ってしまえば会える確率の超アップ**が期待できる。

凄いな～

わざわざ

会いたい！ボタン

送信済

お互いに会いたいです。  
日程調整をしましょう。

提案する

提案した予定  
提案した予定はありません。

提案された予定  
提案された予定はありません。

確定した予定  
提案された予定はありません。

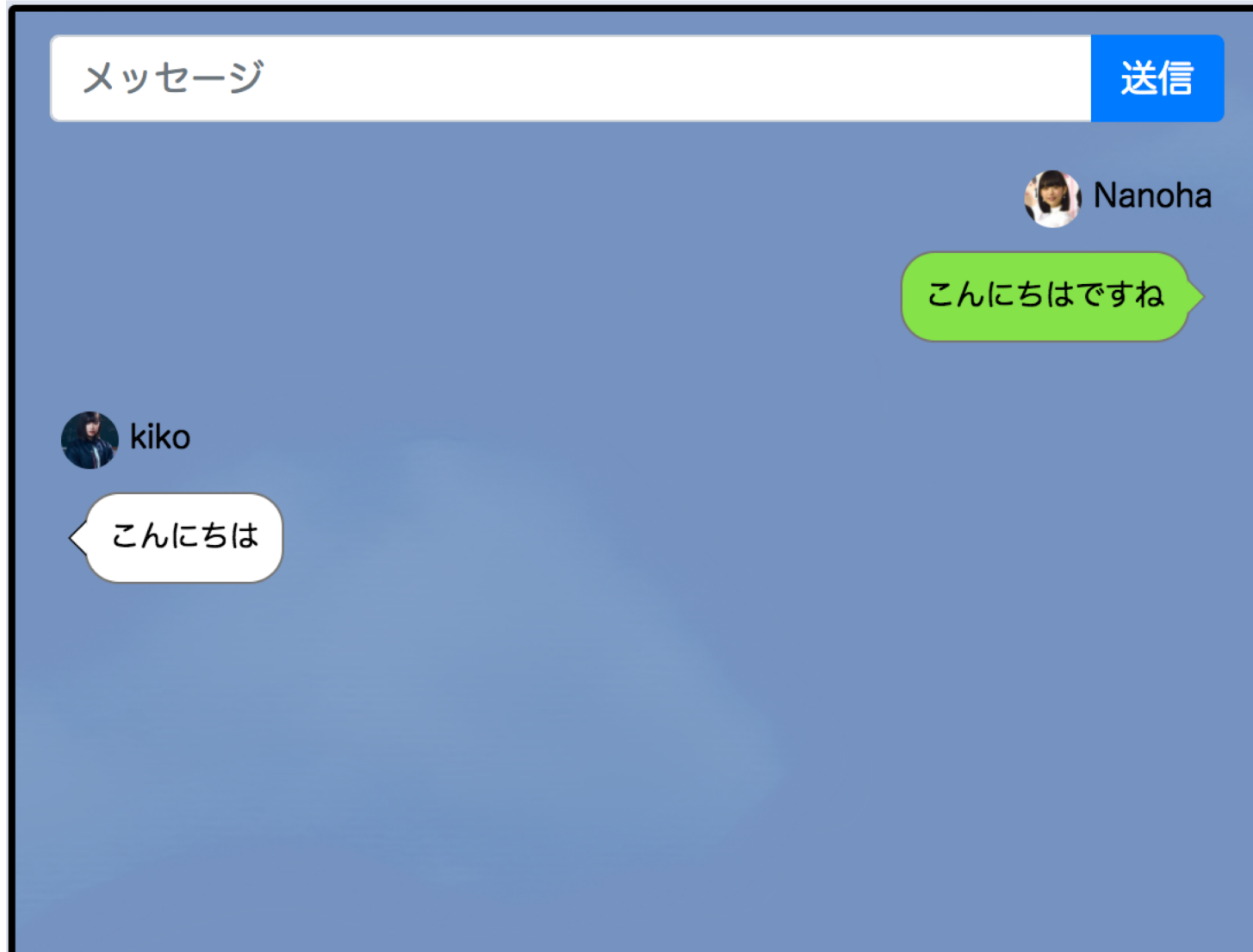
わざわざ

便利だ～

**会いたいボタン**とは、押すことにより自分が会いたいと思っていることを表明できる画期的なシステムなのである。  
チャット中の**任意のタイミング**で押すことができ、ユーザに選択権があるためチャット中にやっぱ違うと感じた場合や、そもそもチャットだけしたいという場合にも対応できるのだ。

使いたいな～

# LINE風のUIなど



ラインを使っていると  
錯覚させることでライ  
ンに移るユーザを減ら  
すだ！？



# こだわりポイントまとめ

- 会いたい意思表示システム
- LINE風チャット画面などのUI
- マッチングアプリっぽさ

# 実装したかった機能(時間上実装できず)

- 予定の確定後にお店まで決定する。罪悪感の上乗せ。  
Hotpepper API 叩く
- WebSocketを使ってメッセージをリアルタイムで反映する。
- 年齢、居住地による検索  
マッチングアプリなら当たり前だよなあ
- レスポンシブ化 -> 今はPC想定
- 脆弱性回避(URLでアクセスできちゃう)

demo

# 感想

- 序盤は初めてのRailsに苦戦していたが、割とUIにこだわったので後半はhtmlやcss、jsと戦うことになり勉強になった。
  - フレームワークって凄いなあ( KONAMI )
  - 何かを生み出す体験って楽しい。
- 
- 質問答えてくれた方々ありがとうございました。

~終劇~

# テーブル

```
+-----+  
| ar_internal_metadata |  
| block_lists          |  
| date_schedules       |  
| match_requests       |  
| meet_requests        |  
| messages             |  
| schema_migrations    |  
| users                |  
+-----+
```