

# スマートフォンアプリ “情報きゃっち(仮)” 開発プラン

**Team 3**

1011167 藤原 朱里

1011118 高梨 友李衣

1011223 松石 浩輔

1011219 佐野 純一

# 目次

1. サービスの背景
2. サービスの目的・効果
3. 対象者と利用シーン
4. サービスの動作と内容
5. ステークホルダー
6. 競合相手
7. 技術的・運用上の課題
8. 今後の流れ

# 1. サービスの背景

たまにしか行かない店、行ったことの無い店だと、セールやクーポン、期間限定情報が見逃しがちになる・・・



もしも、今自分がいる周辺の店情報が気軽に手に入るアプリがあれば、

- ①情報を逃さず、お得にお買い物できる！
- ②今まで知らなかった店を知ることができる！

## 2. サービスの目的・効果

<お客さん側>

- 周辺一帯の店のお得情報を逃さない
- 今まで知らなかった店を知る

<お店側>

- アプリを通して、周辺の人に対して店の宣伝をする  
⇒ 新規の客が期待できる



### 3. 対象者と利用シーン

<客(受信者)>

- 対象者
  - お得情報が欲しくて、スマートフォンを持っている人
  - アプリの使用可能圏内にいる人
  
- 利用シーン
  - 情報が欲しいと思ったらいつでも

### 3. 対象者と利用シーン

<店(送信者)>

- 対象者
  - お得情報を流したいと思う店
  - アプリの使用可能圏内にある店
  
- 利用シーン
  - 情報を流したいと思ったらいつでも

## 4. サービスの動作(0) システムの構成

サーバ  
(3班)

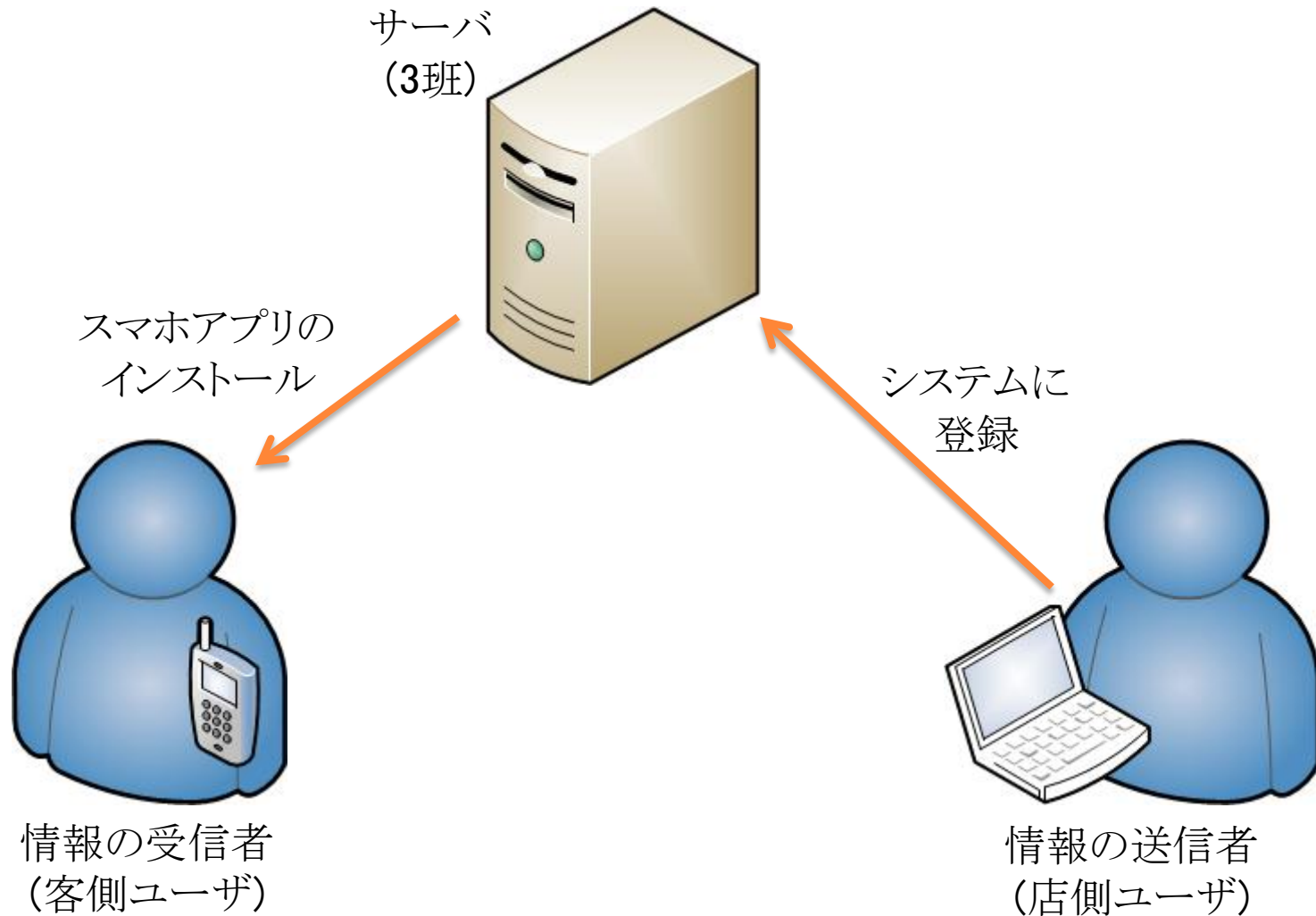


情報の受信者  
(客側ユーザ)



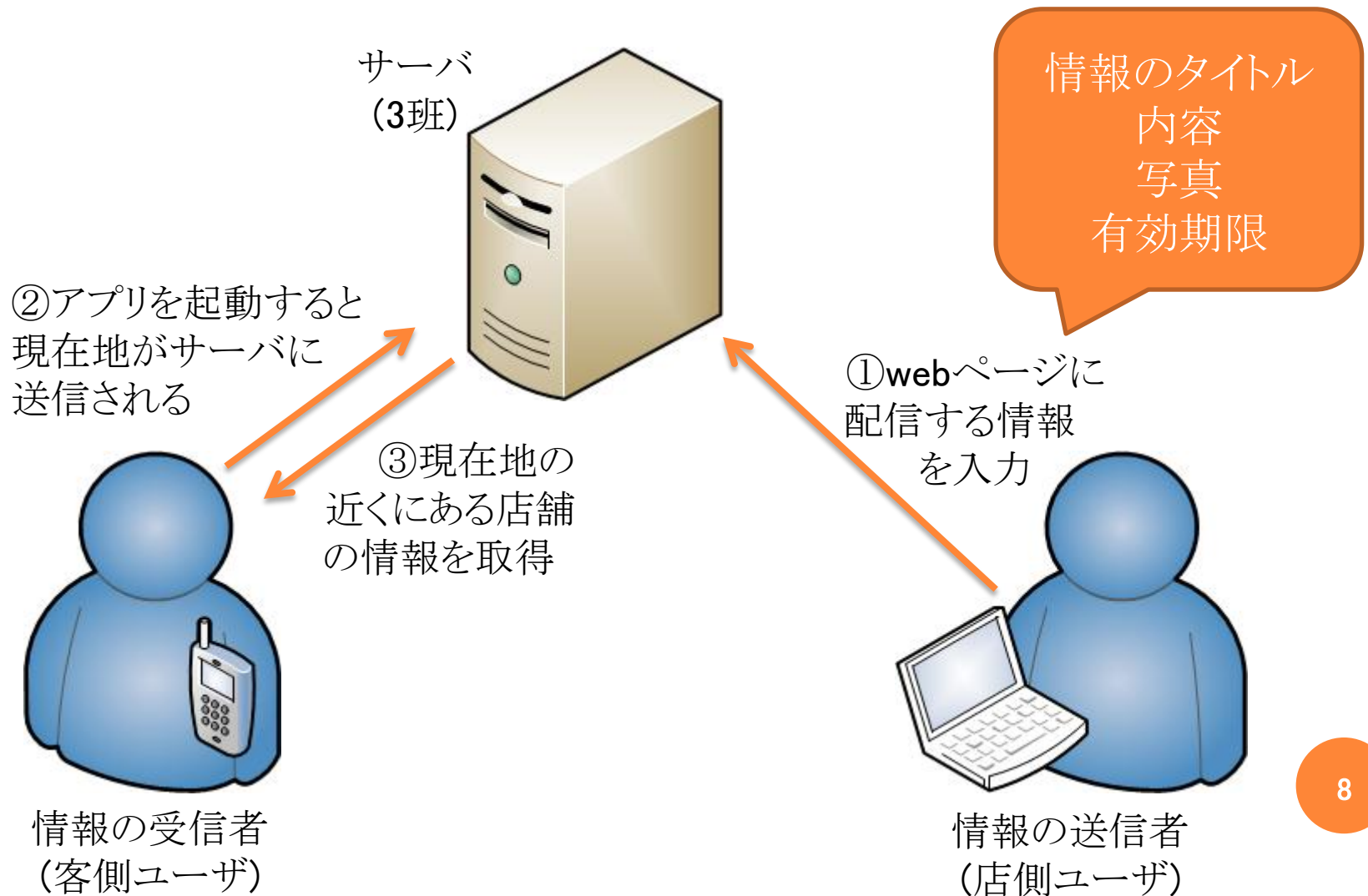
情報の送信者  
(店側ユーザ)

## 4. サービスの動作 (1) 準備





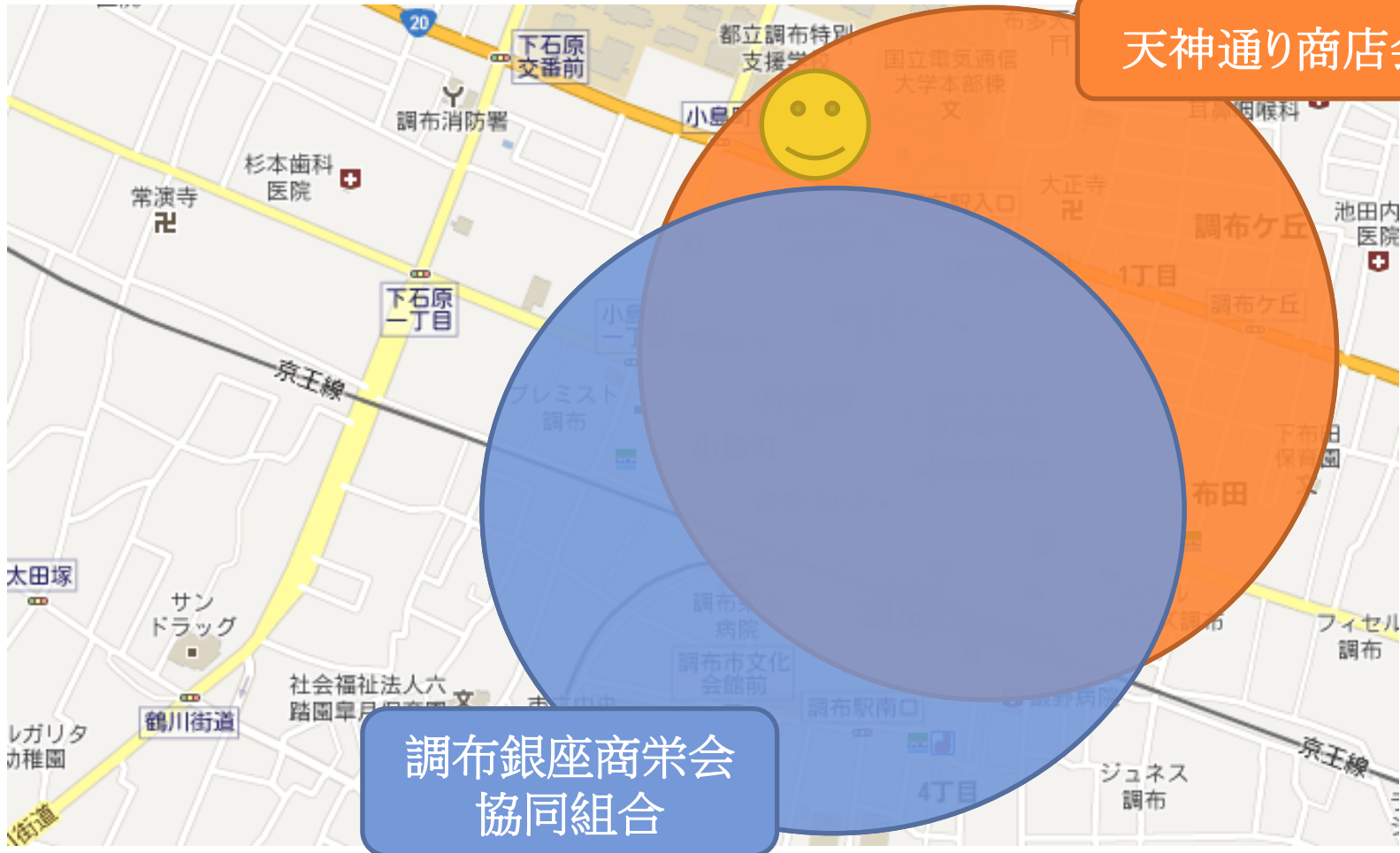
## 4. サービスの動作 (2) 情報の配信



## 4. 動作“客側”（画面）



## 4. 動作“客側”(GPS)



## 4. 動作“店側”

# 情報きゃっち(仮) 登録フォーム

---

店名

郵便番号

住所

電話番号

メールアドレス

---

登録

# 5. ステークホルダー

→ :アプリ概要説明・実施要請

→ :アプリ概要説明・実施要請

## <対象内>

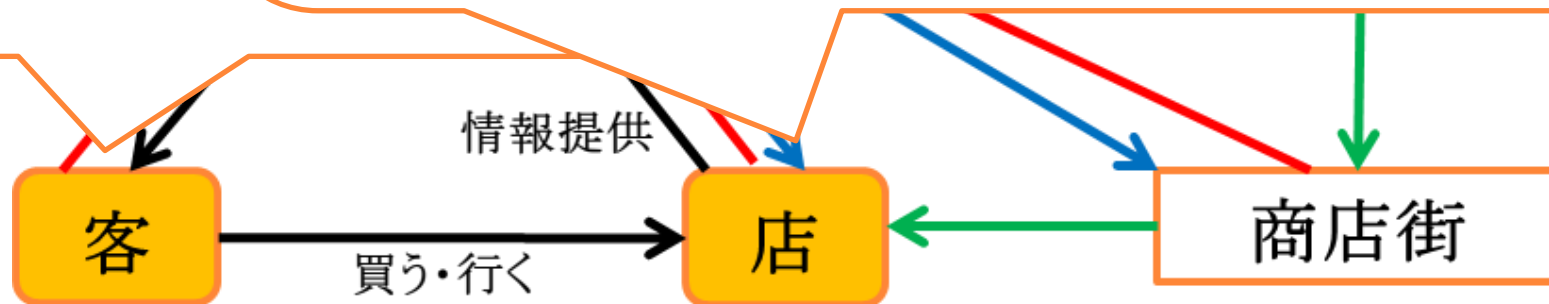
- ・電通生
- ・調布市民
- ・調布にいる人
- ・iPhoneの人
- ・Androidの人
- ・アプリを使い
- ・アプリを使い

## <対象内>

- ・アプリ使用圏内
- ・個人商店
- ・飲食店
- ・生活雑貨販売店
- ・食料品販売店
- ・娯楽施設

- ・アプリに対して積極的な店
- ・お得情報のある店
- ・デジタル機器に馴染んだ店
- ・デジタル機器に馴染んでいない店

Etc...



## 6. 競合相手

ホットペッパー



イマナラ!時限クーポン



## 7. 技術的・運用上の課題

### 技術的課題

- ユーザ数が増えたとき  
(高負荷時)の対応
  - とくに位置の判定処理が重い
- 解決策
  - 位置判定について  
…プログラムの工夫
    - 判定処理全てをサーバで行うのは大変？
    - クライアントに処理の一部を肩代わりさせる
  - (いいサーバを使う)

### 運用上の課題

- スпам対策
- 解決策
  - 店側ユーザの登録時に
    - その店舗が実在するかを人間が確認する
  - システムの設計として
    - 店側ユーザが1日に送信できる情報の件数を制限する(10件/日とか)
    - 送信される情報を監視する

## 8. 今後の予定

- システムの構築
  - 松石、佐野
- アンケートやサービス動作の考案
  - 藤原、高梨

10、11、12月

- ・ 今想定している動作を  
基にしたシステム開発
- ・ 試運転に協力してもら  
う店への協力要請

1、2月

- ・ 試運転とシステ  
ムの修正、改良

来年以降…  
(あったら)

- ・ システムの  
運用



