

Team3最終報告

～スマートフォンアプリ “Grab!”～

2013年3月5日

Team 3

1011167 藤原 朱里

1011118 高梨 友李衣

1011223 松石 浩輔

1011219 佐野 純一

TA 山幡 琢也

TA 遠藤 亮

目次

1. Grab! とは
2. 活動の流れ
3. Grab! の実証実験
4. 考察
5. プロジェクトの展望

目次

1. **Grab! とは**
2. 活動の流れ
3. Grab! の実証実験
4. 考察
5. プロジェクトの展望

1. GRAB! とは (1)背景

身近なお店のお得な情報は
見逃したくない！



いま自分のいる場所付近の
お店のお得な情報を
手に入れられるアプリがあれば

- ① 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！

あそこにあんな
お店あったかしら？
もっと早く
知りたかったわあ↓

あのお店のセール
もう終わってたの?!



季節限定なんて聞いて
ないよお〜?!
食べそびれた。。

1. GRAB! とは (2)目的

<お客さん側>

- 周辺一体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

セール情報を逃さず、
お得に買い物
しちゃった♪

季節限定のデザートかあ、
××日に食べに行こう♪

<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

みんなあそこの
お店知らないの??
オシャレでおすすめなのに♪

1. GRAB! とは (3)対象者と利用シーン

客側ユーザ

- 対象者
 - スマートフォンを持って
いれば誰でも
- 利用シーン
 - いつでも



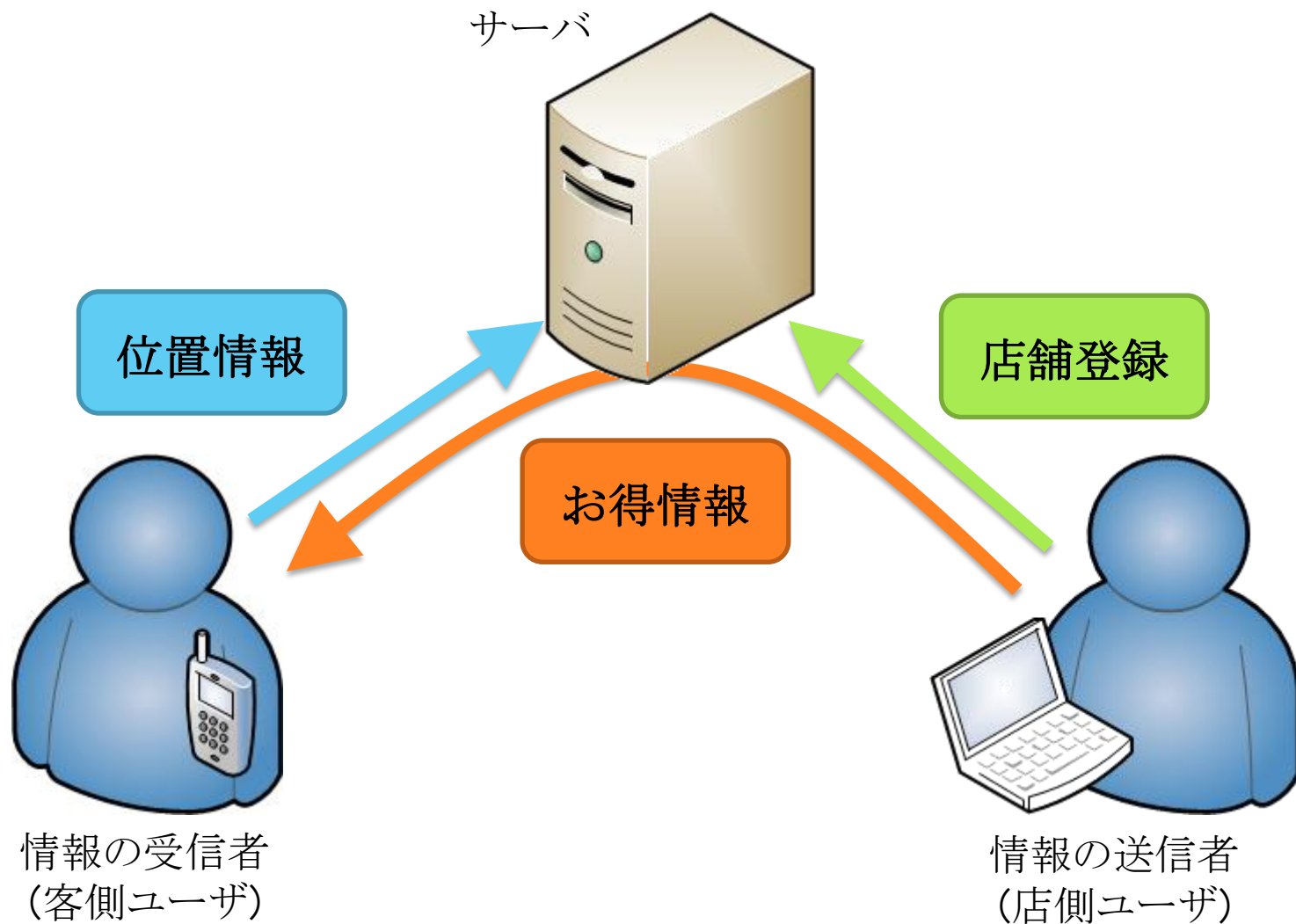
店側ユーザ

- 対象者
 - インターネット回線がある
店舗
- 利用シーン
 - いつでも

お得情報



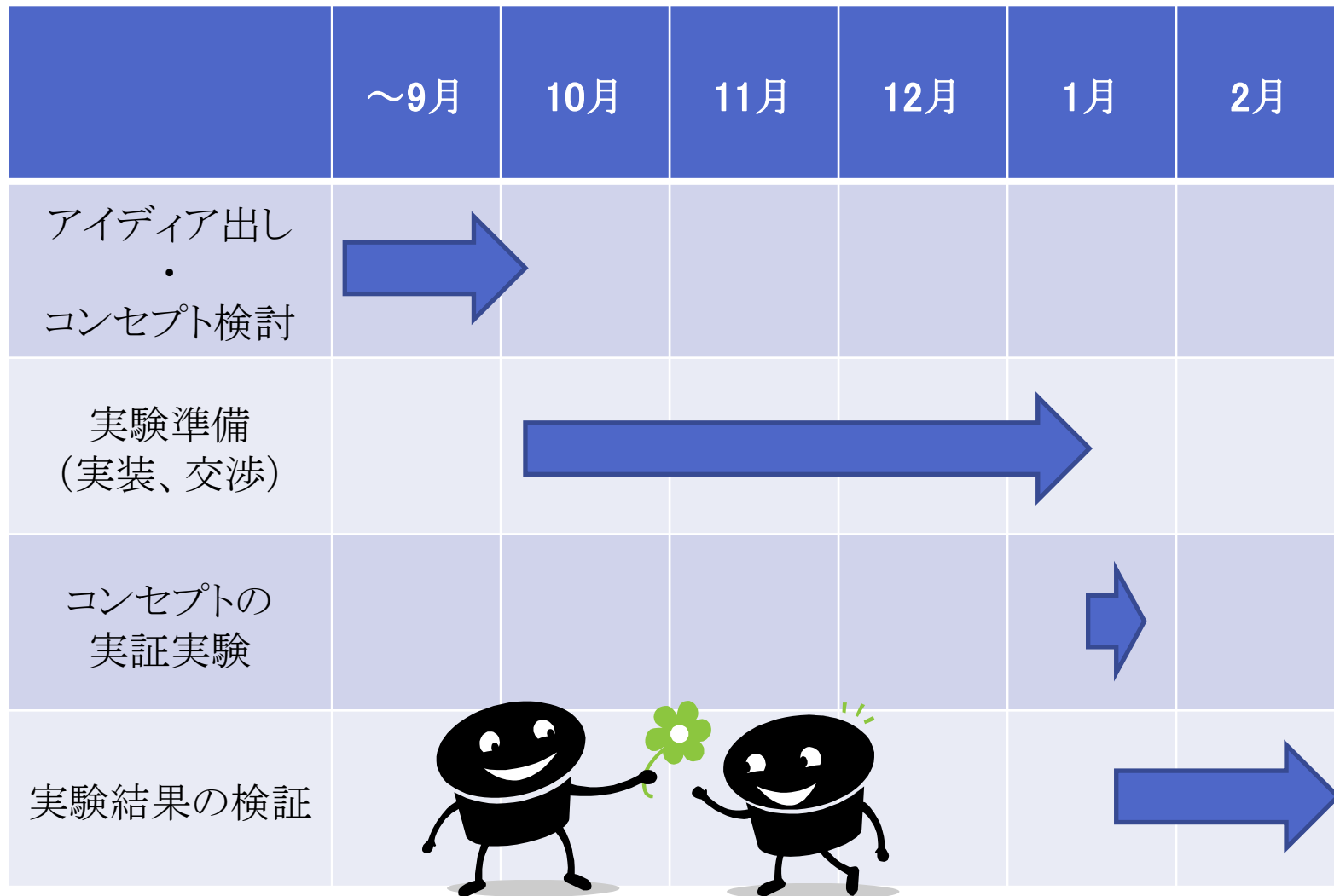
1. GRAB! とは (4)システムの概要



目次

1. Grab! とは
2. 活動の流れ
3. Grab! の実証実験
4. 考察
5. プロジェクトの展望

2. 活動の流れ



目次

1. Grab! とは
2. 活動の流れ
3. **Grab! の実証実験**
4. 考察
5. プロジェクトの展望

3. GRAB! の実証実験 (1)目的

①このコンセプト
で使ってもらえる
のかを確認する

②Grab! がきちんと
動くか確認する

③Grab! が店側の
集客につながる
か調べる

④Grab! を実際に
使ってもらい感想、
改善点を調べる

3. GRAB! の実証実験 (2)方法

- 実験期間

- 2013年1月21日(月)～1月25日(金)の1週間

- 協力

- 生協食堂
 - 生協売店
 - 西食堂



電通大関係者を対象に実験
(Androidスマホ所持者のみ)

- アプリをGoogle Playで配布

- 広報

- 実験10日前からポスター掲示(約130枚)、SNS

- 実験結果をアンケートで調査

全学で130枚掲示

(A・B・C棟など、学生が多数
出入りする棟に重点的に掲示)



Grab! を使ってみてください!

Grab! とは...
近くの店の情報を自分の持っているスマホに自動配信してくれるアプリです。

授業の一環として、東食と西食、生協に協力してもらい、限定メニューやsale情報などを配信します。

<実験期間>
2013.1.21(月)~2013.1.25(金)

<対象者>
アンドロイド所有者

<アプリのインストール方法>
↓にアクセスして下さい!
<http://vm.ce.uec.ac.jp/download>

エンジニアリングデザインteam3
連絡先: grab.team3@gmail.com

Grab! を使ってみてください!

Grab! とは...
現在地の近くにある店舗の情報をスマホに自動配信してくれるアプリです。

授業の一環として、東食と西食、生協に協力していただき、限定メニューやsale情報などを配信します。

<実験期間>
2013.1.21(月)~2013.1.25(金)

<対象者>
アンドロイド端末を持っている人!

<アプリのインストール方法>
↓にアクセスして下さい!
<http://vm.ce.uec.ac.jp/download>

エンジニアリングデザインteam3
連絡先: grab.team3@gmail.com



実験期間前



を使ってみてください



Grab! とは...

近くの店の情報を自分の持っているスマホに自動配信してくれるアプリです。



授業の一環で、東食と西食、生協に協力してもらい、限定メニューやsale情報などを配信します。

<実験期間>

2013.1.21(月)~2013.1.25(金)

<対象者>

アンドロイド所有者

<アプリのインストール方法>



←にアクセスして下さい！

<http://vm.ce.uec.ac.jp/download>

エンジニアリングデザインteam3
連絡先: grab.team3@gmail.com

実験期間中



を使ってみてください！

Grab! とは...

現在地の近くにある店舗の情報をスマホに自動配信してくれるアプリです。



授業の一環として、東食と西食、生協に協力していただき、限定メニューやsale情報などを配信します。

<実験期間>

2013.1.21(月)~2013.1.25(金)

<対象者>

アンドロイド端末を持ってる人！

<アプリのインストール方法>

↓にアクセスして下さい！

<http://vm.ce.uec.ac.jp/download>



エンジニアリングデザインteam3
連絡先: grab.team3@gmail.com



3. GRAB! の実証実験 (2)方法

- 実験期間

- 2013年1月21日(月)～1月25日(金)の1週間

- 協力

- 生協食堂
- 生協売店
- 西食堂



電通大関係者を対象に実験
(Androidスマホ所持者のみ)

- アプリをGoogle Playで配布

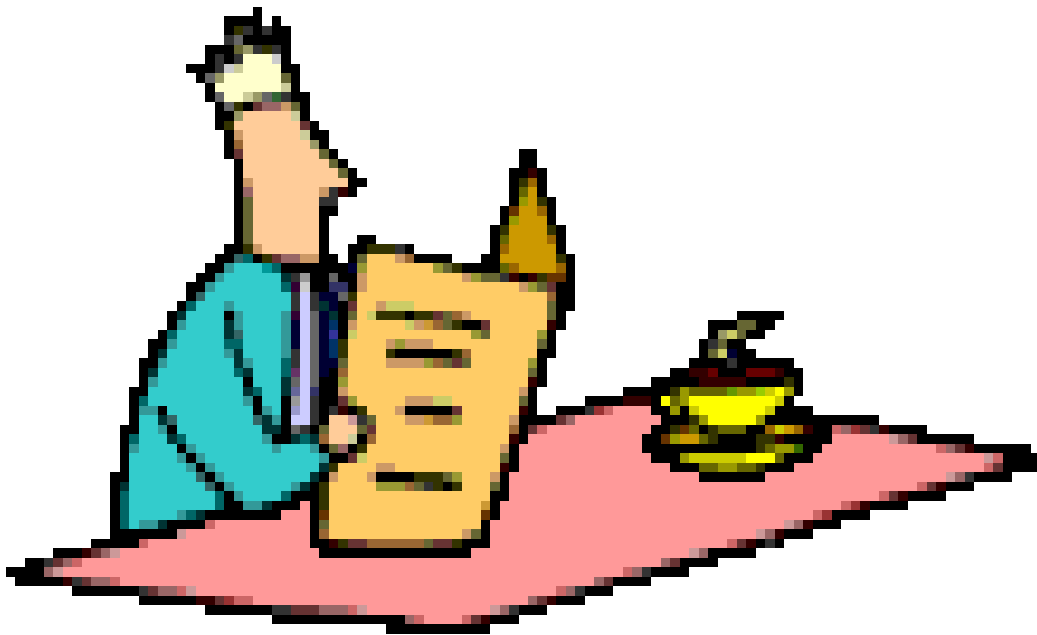
- 広報

- ポスター掲示(約130枚)、SNS

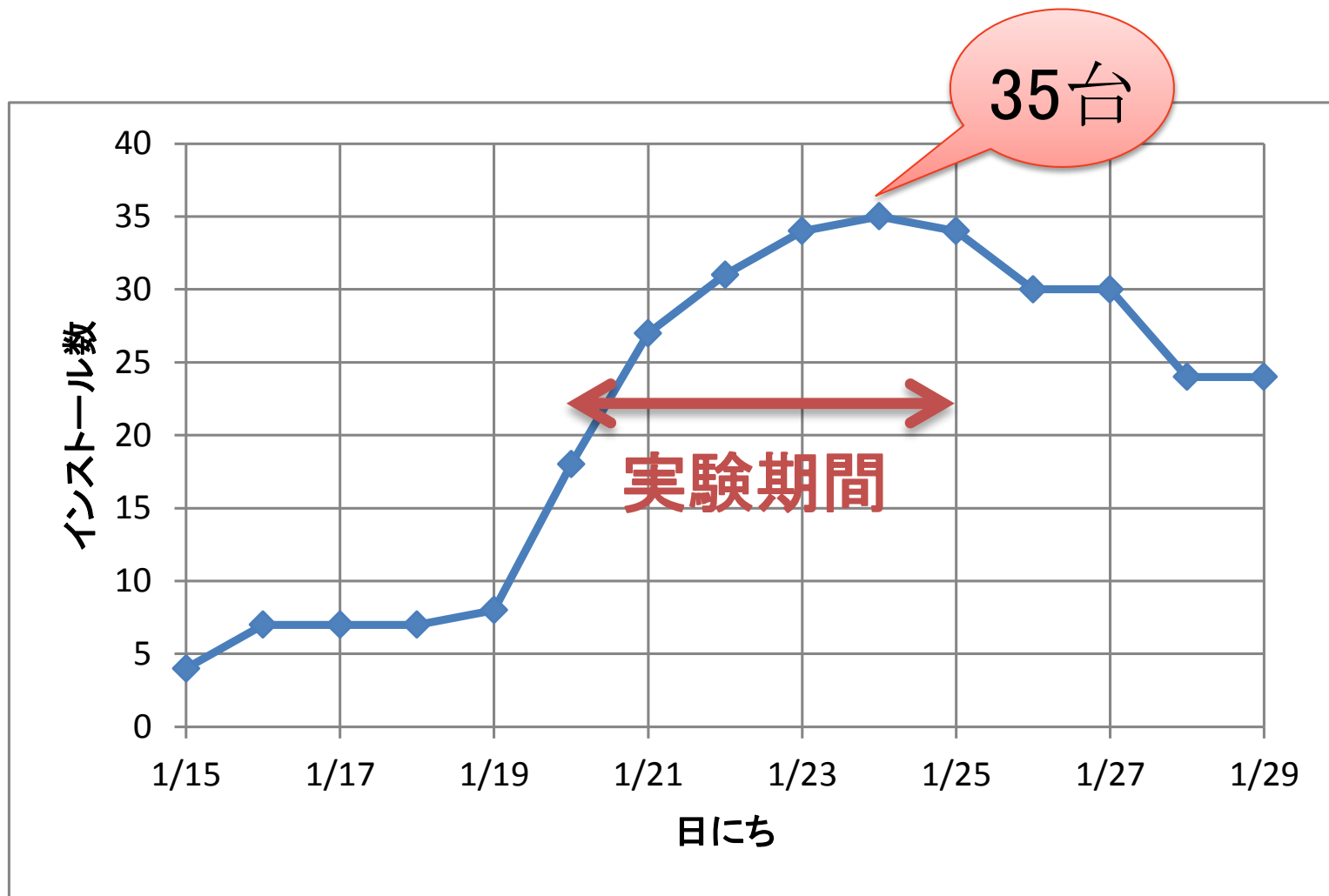
- 実験結果をアンケートで調査

3. GRAB! の実証実験 (2)方法

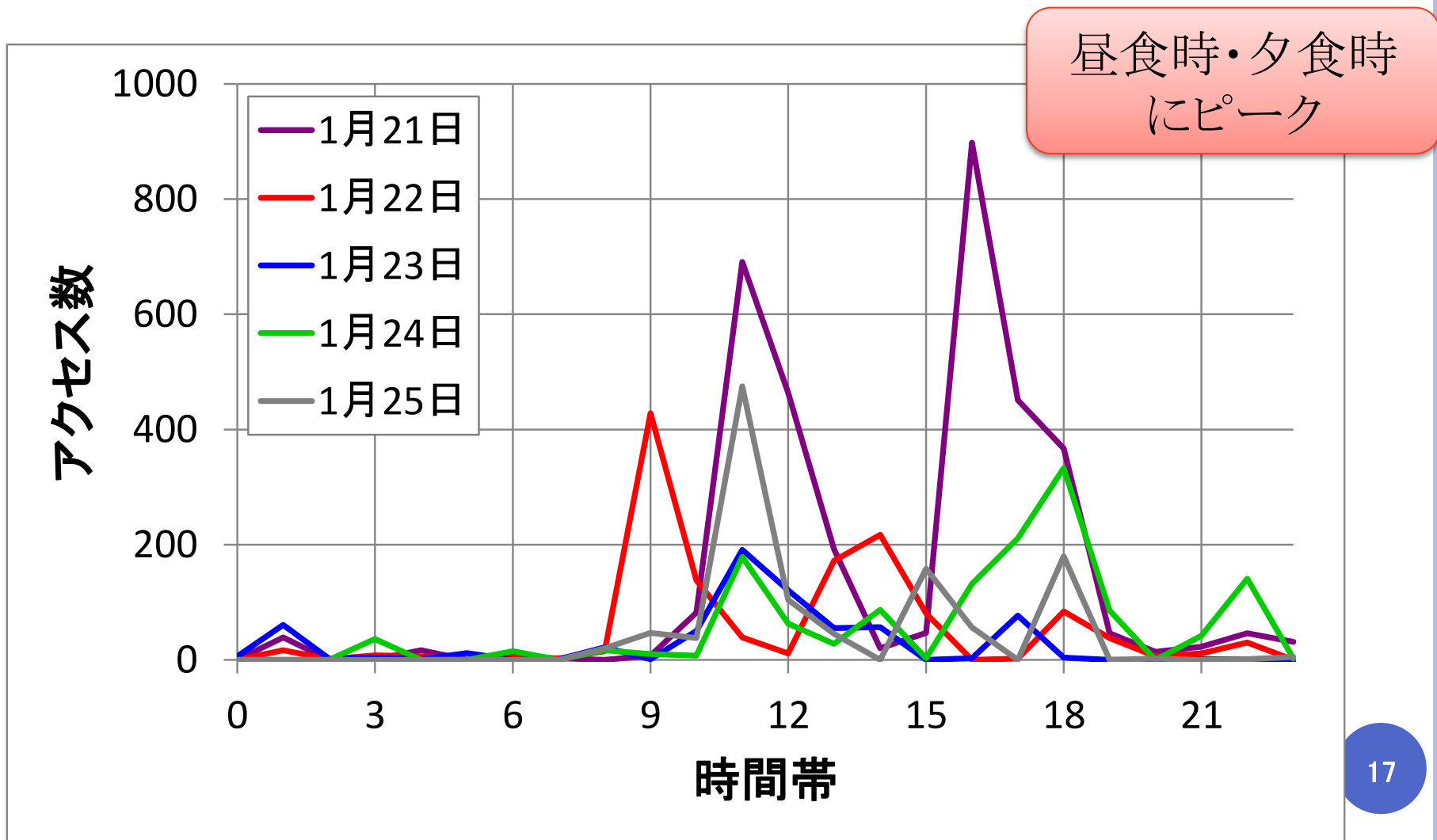
- デモンストレーション



3. GRAB! の実証実験 (3)結果 (1/2)



3. GRAB! の実証実験 (3)結果 (2/2)

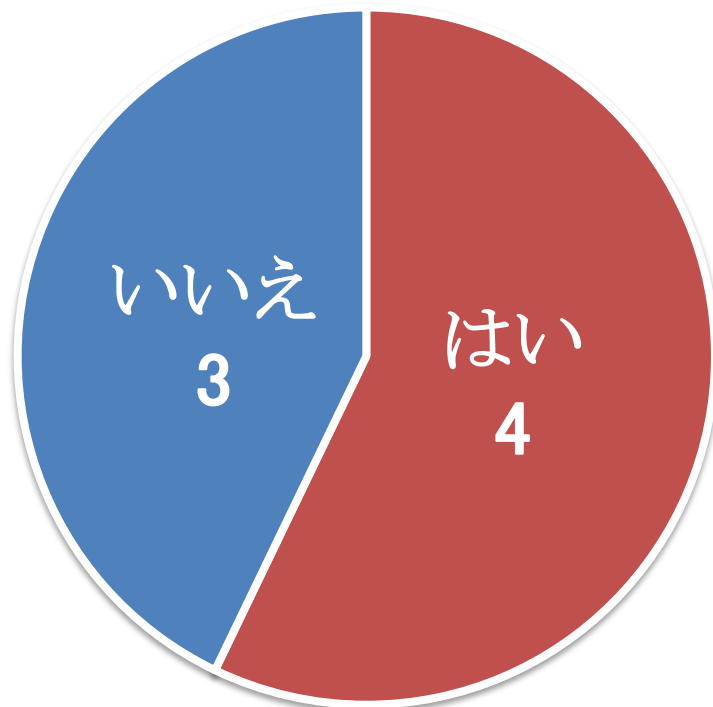


3. GRAB! の実証実験 (4)アンケートの概要

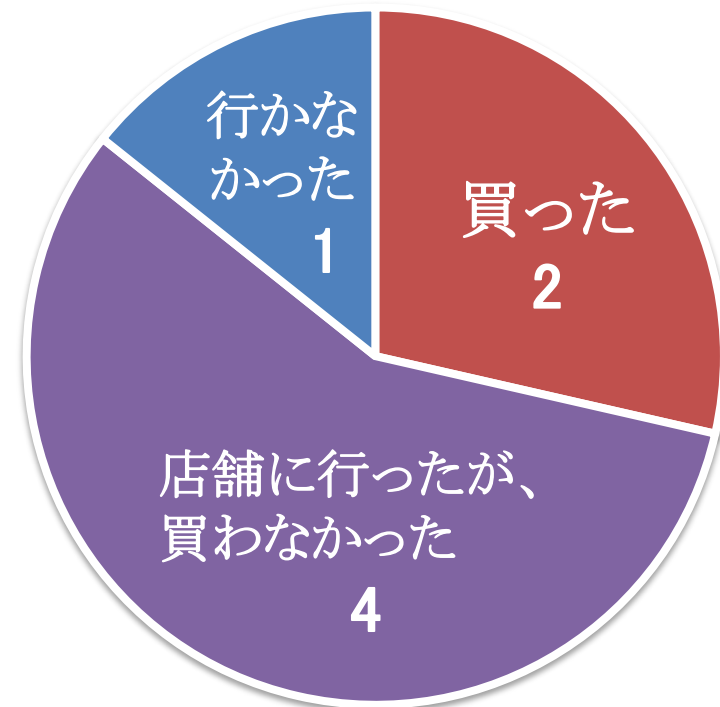
- 6つの質問と自由記述欄
- Grab! のシステムにより
回答ページへのリンクを配信
- 7名が回答

3. GRAB! の実証実験 (4)アンケートの分析 (1/4)

1. Grab! で得られた情報は役に立ちましたか？

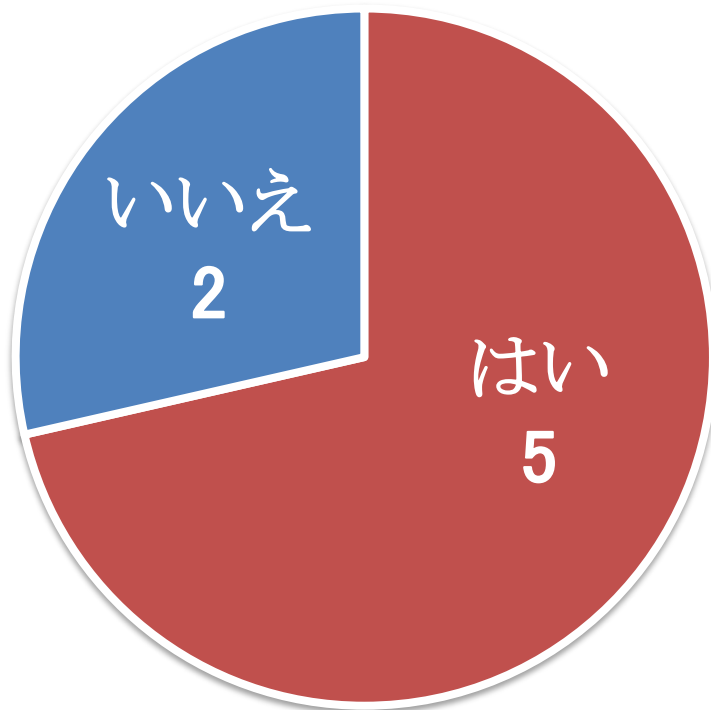


2. Grab! で情報を得た商品を実際に買いましたか？
または店舗に行きましたか？

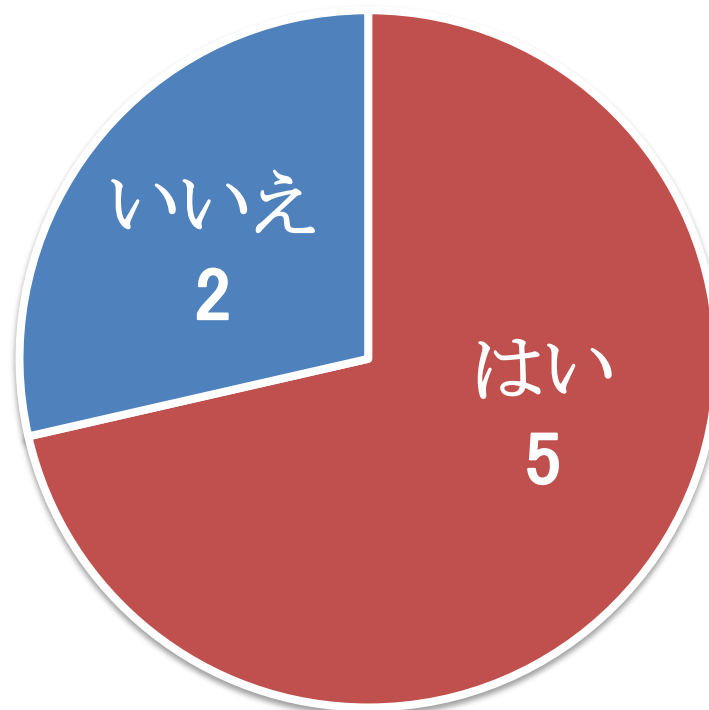


3. GRAB! の実証実験 (4)アンケートの分析 (2/4)

3. Grab! は使いやすかったですか？

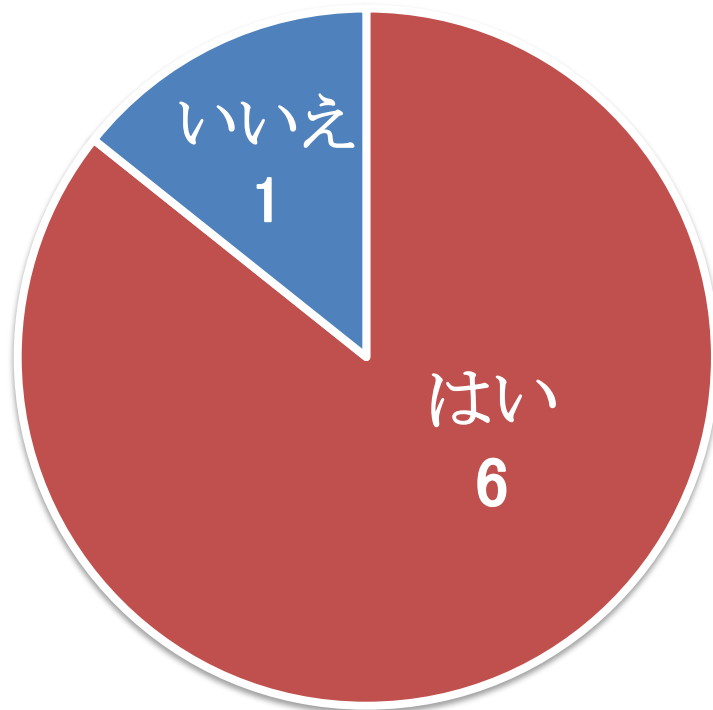


4. Grab! は安定して動作しましたか？

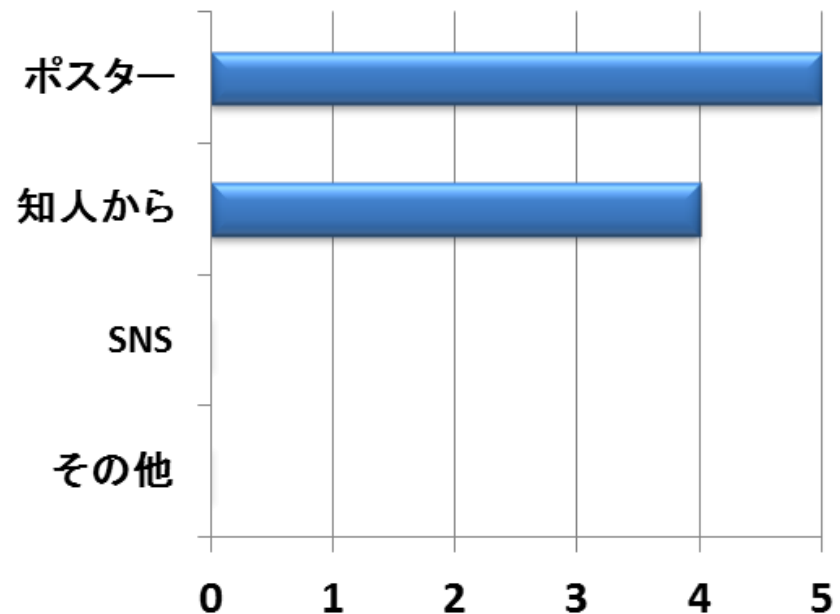


3. GRAB! の実証実験 (4)アンケートの分析 (3/4)

5. 学外でもGrab! のようなシステムがあったら、利用したいと思いますか？



6. どこでGrab! を知りましたか？
(複数選択)



3. GRAB! の実証実験 (4)アンケートの分析 (4/4)

自由記述欄のコメント

- 面白い発想
- 知っている地区だと、積極的に情報を得ようとする
- 西食メニューを見に行かなくて済み便利だった
- 食べ物から検索できるという
- 自動的に通知バーに表示してほしい
- 意見ボックスがアプリ上にあると、オンタイムの声が聴ける
- 読みこめない、問題発生によりアプリが終了した

など

アンケートの取り方に対する反省

- アンケート解答者が予想以上に協力的だった
- もう少し深い質問にすべきだった

目次

1. Grab! とは
2. 活動の流れ
3. Grab! の実証実験
4. 考察
5. プロジェクトの展望

4. 考察 (1/4)

- そもそも実験が小規模すぎた
 - 期間、範囲(学内のみ)が狭かった
 - ユーザー数が最大**35**人と少数だった
- この実験結果で、実験の目的が果たせたか？

①このコンセプト
で使ってもらえる
のかを確認する

②Grab! がきちんと
動くか確認する

③Grab! が店側の
集客につながる
か調べる

④Grab! を実際に
使ってもらい感想、
改善点を調べる

- ①②③・・・検証が不十分 / ④・・・いちおう検証できた

4. 考察 (2/4)

- ① コンセプトが有用であると言い切ることは難しい
 - アンケート結果では、前向きな意見が多数あった
- ② おおむね正常に動作したようではある
 - ユーザが多くなったときのサーバの安定性は不明



- 実験期間を長く、範囲を広くする
 - 学内だけでなく学外でも実験する
 - ユーザが増えれば、より適切な検証ができたはず

4. 考察 (3/4)

- ② おおむね正常に動作したようではある
 - 一部でアプリが不安定だった
- ③ 集客効果の測定について、そもそも実験前にきちんと準備できていなかった
 - アンケートを行うだけでなく、店側にも協力してもらえるような工夫が必要だった



改善案

- 実験の準備をもっと十分する
 - 効果測定方法の工夫
 - 店側から売上の推移データをもらえるよう交渉する
 - Grab! を見て来店した客数を調べる
 - アプリのテスト

4. 考察 (4/4)

④ アプリ利用者の声は調査できた

- アンケートの回答人数は少なかったが、全員が最後のコメントまで丁寧に回答してくれた



さらに工夫

- ユーザからのフィードバック方法を用意する
 - メールとアンケートしか用意していなかった
 - 気軽にフィードバックを行える手段を用意する
 - フィードバックを入力する画面をアプリ内に用意し、いつでも使えるようにする、など

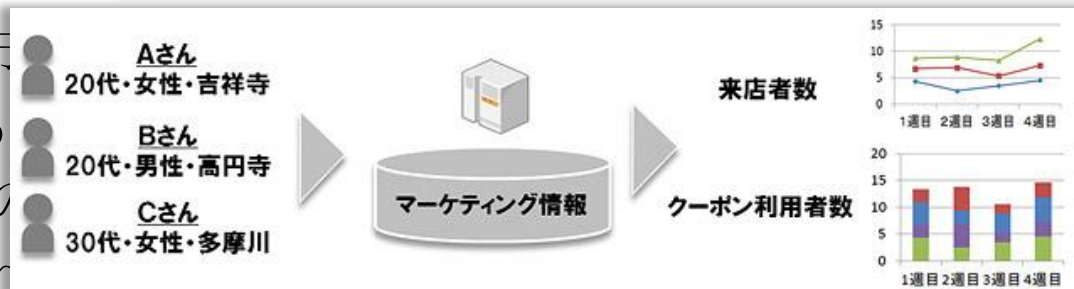
目次

1. Grab! とは
2. 活動の流れ
3. Grab! の実証実験
4. 考察
5. プロジェクトの展望

5. プロジェクトの展望 (



- ビジネスモデルとして
 - どうやって収益化するのか
 - どのように普及させるのか
 - 客側ユーザから店側へ
 - リピータを繋ぎ止めておく



- Grab! の進化系(?) “ショッ



- NTTドコモが2013年2月20日に発表、177店舗で試験運用開始
- 位置情報をGPSで取得
- 超音波による来店検知 → ポイントやクーポンを配信
- 顧客の属性情報を追跡して店側に提供
- 顧客に合わせた情報やポイント、クーポンを配信可能

5. プロジェクトの展望 (2/2)

○ Grab! の進化系その2

- 基本的には現状の **Grab!** のシステムのまま
- 地域に根づいた個人商店やイベント、観光の情報を配信
- 地域の魅力を再発見
- これ単体ではビジネスとしては成立しないが、地域活性化に役立つのであればOK



