

[1000本 Knock Out!]

[会津赤べこ高等学校]

に・ゼロ・いち・なな

パソコン甲子園2017

モバイル部門 企画書

モバイル部門の概要

モバイル部門競技では、Android搭載のスマートフォンを対象に、テーマに基づき“夢のある”アプリケーション（以下アプリとする）を企画・開発し、その総合的なプロデュース力を競い合います。

この企画書サンプルにおけるテーマは2014大会のテーマです。内容も2014大会のテーマに基づいたものです。今年のテーマは「友と学ぶ」ですのでお間違えのないようご注意ください。

テーマ

「チャレンジ！！」

(本テーマは、2014年のテーマであり、企画書例として提示してあります)

タイトル _____ 1000本 Knock Out! _____

校名 _____ 会津赤べこ高等学校 _____

グループ名 _____ Red Beko _____

① 基本情報 ※必須		
アプリ	1000本 Knock Out!	
タイトル		
学校名	(国、公、私)立 会津赤べこ 高等学校 高等専門学校	
グループ名	Red Beko	
メンバー名 (代表)	名前	学年
	会津 太郎	3
	磐梯 花子	2
	鶴城 和樹	1
顧問名	高田 梅之助	
学校住所	〒 965-8580 福島県会津若松市一箕町鶴賀	
電話番号	0242-37-0000	
e-mail	pc-proj@u-aizu.ac.jp	
② 企画概要(500字以内) ※必須		
<p>苦手を克服するには何にでもチャレンジする必要があります。</p> <p>物事をするには、自分の適性を知る必要があります。しかし、人間には『食わず嫌い』がある通り、自分の先入観で自分ができることやできないことを判断してしまうという問題があります。自分の性格を診断したりするには、いろんな設問から性格診断をしたりするものがあります。また、自分の進路を決めるのにもそういった設問から判断して、進路決定の補助として用いるものもあります。</p> <p>私たちの提案するものは、『得意』を判断するために実際に『やってみるべき』本当に最初のステップのものを提示して、それができたか、面白かったか、興味があるかのログを取り、いろんな人と共有しながら、『とりあえず最初の1つ目をチャレンジしてみ、それでやるかやらないかを判断する』アプリです。</p> <p>一つ一つのチャレンジを野球のノックとして捉え、それぞれのチャレンジをKnock Out (打倒)することと合わせて、『1000本Knock Out!』というタイトルにしました。実際に1000本もチャレンジすることは難しいかもしれませんが、高校3年間毎日1つチャレンジすれば、1000本チャレンジすることはできると思います。</p>		

③ アプリケーション作成の目的(できるだけ詳しく) ※必須

本アプリケーションで達成したいものは次のとおり。

- いろんな職業やいろんなスポーツなどで必要な事項の一番最初のTrialをいくつか登録し、それをユーザーに提示する。
- ユーザーに提示する際、それがユーザーにとって『面白いこと』かどうかを評価する星を5つ星で評価できるようにする
- そのTrialをするに当たって必要なチュートリアルを含むコンテンツと評価テストから、『できたかできないか』を判断させる。
- Trialに対して、TryしたらPoint加算、できたらさらにPoint加算、できない人にアドバイスしたらPoint加算するなどのPoint制を導入し、さらにポイント数によってレベルを定義、また、分類ごとの点数によってその人のジョブを付与するような仕組みで某RPGっぽい職業制度を実現させる
- Pointで自分のアバターに追加するアイテムを選べる。購入するアイテムはジョブによって変化できる。
- 最終的に、自分の周囲の人を一覧化して、だれが何ができるかを見せられるようにする。結果的に、本当に新しいチャレンジをするための人を募集する基盤になれる。これらの機能要件から、自分がどのような人間で、ほかの人をどのように集めると、どのようなグループを作れるかを知ることのできるアプリを提供するのが本プロジェクトの目的である。

④ 提案するアプリがどのように使われるか、また、他の類似するアプリより本提案が優れている点(箇条書き可) ※必須

基本的にはSNS的な使い方が主となるが、本アプリは以下の点で、既存のSNS (Twitter, Facebookなど)より優れている。

- 自分ができること、優位性があることを、ただ自己申告ではなく、Trialによって表現できる。
- Trialの成績によって、自分と相手の位置を一覧化できる
- Trialの成績はランキングよりは、適正判断として用いることから、優位性を表すのではなく、多様性を表すこととなる。
- 特に、チームワークを要する『未経験プロジェクト』を作るときに、その人の性質を見ながら集めることができる。

また、他のトレーニングアプリケーションなどに対しても、次のような優位点がある

- 幅広くカテゴライズされたTrialコンテンツによって、習熟度よりは対応力に対する評価を得られる
- Trialを五つ星で評価することで、そのTrialが本当に実用的なのか、面白いのかを評価でき、Trialの改善につなげられる
- 一度Trialを失敗しても、他の成功者の助言をSNS的に得られるので、再度Trialをする機会を持てる

⑤ 使用予定の外部ソフトウェアパーツ(API等)、素材等の名前と著作者の情報を書いてください。

※使用予定の場合は必須。書かれていないもので後で使用する場合は、事務局の承諾をえること。

サーバーサービス

- Google App Engine

ソフトウェアパーツ

- OpenCV (opencv.org)

素材:

- 内部データとして、不特定多数の人からのコンテンツ登録(著作権は各人に帰属。ただし、オープンソースとして登録する承諾を会員登録時に締結させる予定。)
- アイテムデータ: デザイナーとして3名(郡山隆(3年), 福島信子(2年), 相馬みなみ(1年))からアバターデータ、アイテムデータの画像を提供してもらう。

⑥ あなたの高校の制作環境を書いてください。

※必須。採点には寄与しない。

高校のPC:

Intel Core2Duo 2.2GHz, 3GB Memory: Android Studioが動かない

各自のPC:

Intel Core i7-4600, 2.1GHz, 8GB Memory, Windows 8.1 64bit

Intel Core i5-4300, 2.6GHz, 8GB Memory, Windows 7 64bit

スマートフォン:

Huawei Mate7 (メンバー所持)

⑦ 画面遷移とアプリケーション使用の流れ図(どのような操作をしたら、どのような画面が出るかを表現する図) ※必須

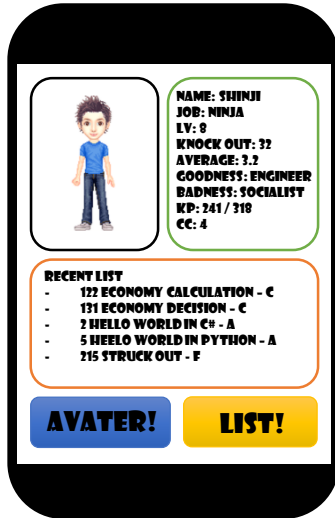
(1ページで足りない場合は、本ページを複製して通し番号を付けてください)

No. 2

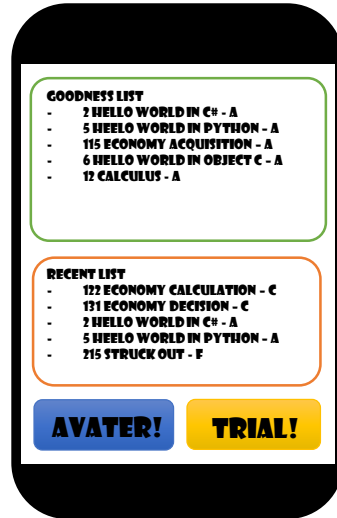
各画面の例



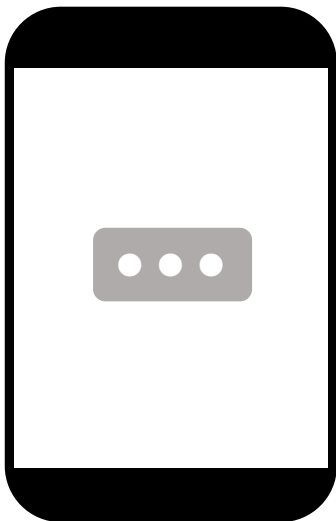
TOP PAGE



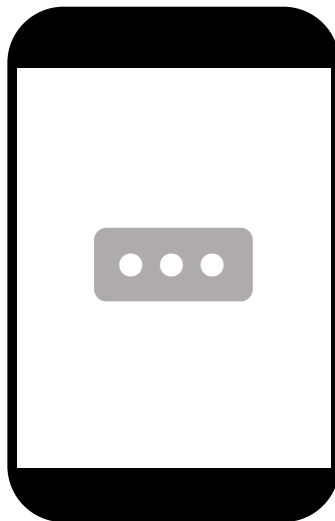
STATS PAGE



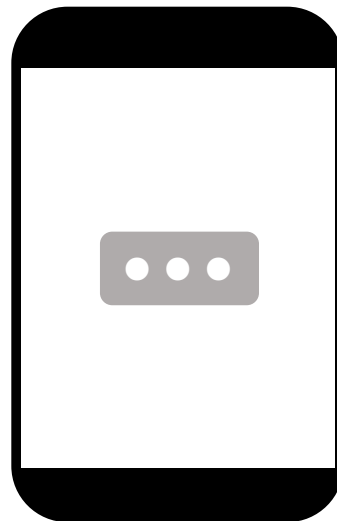
MY KNOCK LIST



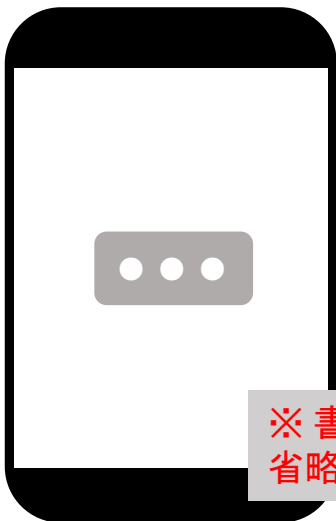
KNOCK LIST



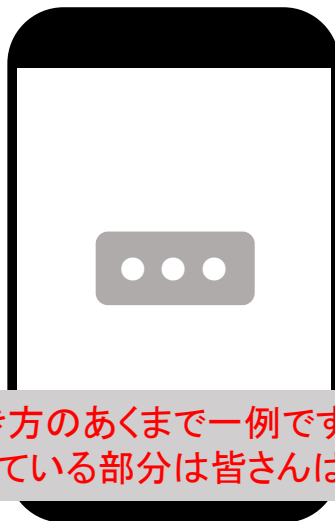
KNOCK CARD



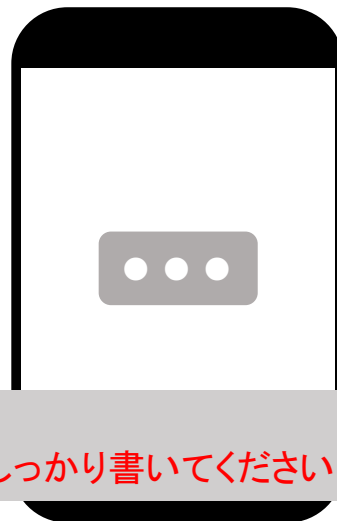
KNOCK TRIAL



SNS PAGE



AVATER SHOP



CUSTMIZER

※ 書き方のあくまで一例です。
省略している部分は皆さんはしっかり書いてください

⑧ 開発スケジュール(8月から10月末までのスケジュールを、⑦の画面の作成とその遷移の作成に基づいて書く。出来るだけ具体的に。) ※必須

開発項目	8月	9月	10月	メモ
- サーバサイド構築 - GAEスキーマの定義 - デモデータの生成 - GAE用Java APIの構築 - Trialデータ - Statsデータ - SNSデータ - アバターストアデータ - クライアントサイド構築 - 初期画面 - トップ画面 - Trialリスト画面 - Trial説明画面 - Trial実行画面 - Trial評価画面 - Trialデータ連携 - My Stats画面 - My Trial画面 - Statsデータ連携 - アバターカスタマイズ画面 - Trial SNS画面 - SNSログ画面 - SNSデータ連携 - アバターストア画面 - アバターストアデータ連携 - 結合テスト	会津: 8/1 - 9/14 ~ 8/10 ~ 8/17 ~ 9/14 10カテゴリ100データ ~ 8/24 ~ 8/31 磐梯, 鶴城: 8/1 - 9/30 磐梯 ~ 8/10 ~ 8/17 ~ 8/24 ~ 8/31 鶴城 ~ 8/10 ~ 8/17 ~ 8/24 ~ 8/31 ~ 9/7 ~ 9/14 ~ 9/21 ~ 9/30 磐梯, 鶴城: 10/1 - 10/31	テスト: 会津: 9/15 - 9/30 ~ 9/7 ~ 9/14 ~ 9/21 ~ 9/30	会津, Trial Data 拡充 ~ 10/31	相互コードレビューは毎週月曜日として、工程終了時に行う。 各画面、工程は1週として見積もる。 1週当たり 16:00 - 21:00 (休憩1:00) x 5 = 15h, 9:00 - 18:00 x 2 (休憩1h) = 16h レビュー時間: 1hとして、30hの開発時間を想定。 工数より早く終われば、お休みとする。 (前提として、素材等は8月以前にすべて揃えておく。)

- ⑨ その他、詳細なソフトウェア・ハードウェア設計の図(ユースケース図、シナリオ、状態遷移図、回路設計図、システムのアピールポイントの図など)
※ 任意、審査の過程でそれが素晴らしいアイデアだということを証明する図を推奨

(1ページで足りない場合は、本ページを複製して通し番号を付けてください)

⑩ 質問・要望事項(リクエストなどがあれば書いてください)

- SNSのサービスについて、実施テストを事務局の方にはお願いできないでしょうか？特に、ユーザ数がある程度得て(20名以上)実証実験したいところですが、ユーザが学生のみだと効果測定が難しいです。
- できれば、幾つかの専門を持っている教員の方と連絡が取れますでしょうか？彼らから、自分の専門分野の「最初の一步」となる課題を頂いて、それをコンテンツとして初期実装したいと思います。なお、今回の計画では含んではいませんが、将来、こういった最初の一步の課題を公募する案もあります。
- 11月より前に、ある程度できた段階でPlay StoreにUploadすることは可能でしょうか？

⑪ アンケート(該当箇所を○で囲んで下さい)

- Q1. パソコン甲子園のモバイル部門は何で初めて知りましたか？
パソコン甲子園HP、情報サイト・新聞・雑誌・ラジオ・学校教員・友人・家族・学校掲示のポスター、チラシ・その他()
- Q2. アンドロイドによるアプリ作成暦を教えてください。(チームの最長経験者)
半年未満・半年～1年・1年～2年・2年～3年・3年以上
- Q3. プログラミング暦を教えてください。(チームの最長経験者)
半年未満・半年～1年・1年～2年・2年～3年・3年以上
- Q4. アプリ開発の知識はどのようにして学んでいますか？(複数選択可)
学校の授業・書籍・Webサイト・その他()
- Q5. 他のアプリ開発コンテストへの参加経験を教えてください。
あり(コンテスト名:)・なし
- Q6. パソコン甲子園に参加しようと思った理由を記入願います。
(会津で地元で、Androidのアプリを作るセミナーに興味を持ったから。)