

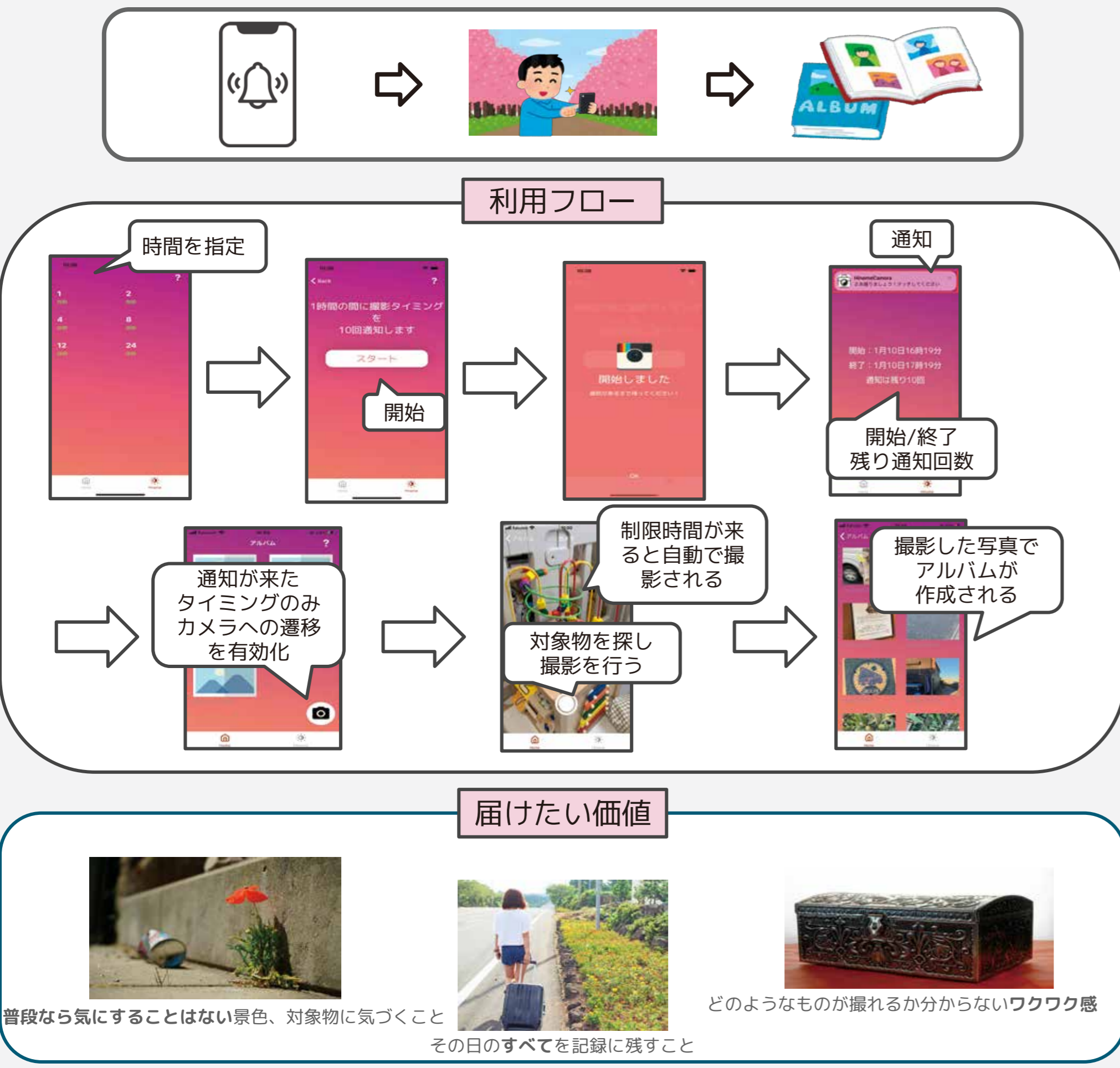
FoMOの課題を意識した写真SNSの開発

Introduction | 写真SNSの課題

- 2010年代からコミュニケーションではInstagram、SnapChat等の写真SNS等が台頭した。
- 一方、オンラインで他者と常につながっているSNS生活は、SNS依存やネガティブな気分を引き起こすとして問題となっている（Fear Of Missing Out = FoMO）。
- 本PTでは、FoMOの課題を意識したアプリケーションの**企画・設計・開発・リリース・検証**を行う。

Concept | 「Hinome Camera」の特長

スマホ端末の写真から得られる情報をもとに、**カメラを使わない時間帯を分析し、通知時間を算出**する。通知が来たら撮影を行うことで、いつもとは違ったアルバムを作成できる。



Iteration | 段階的な開発設計

リリース可能単位で区切ることで**フィードバックサイクル**を早めることに繋がった。

イテレーション1

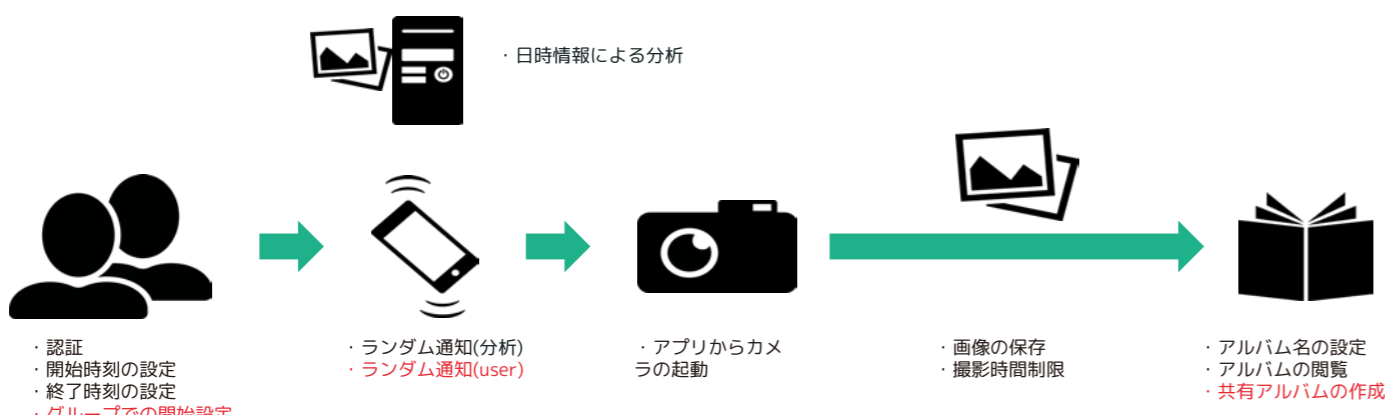
認証、通知、撮影、記録、アルバム作成・閲覧等のアルバムアプリとしての基本的な機能を実装する。

イテレーション2

撮影時間の制限の追加、日時情報によるケの時間帯の分析、通知時刻の精密化を行う。

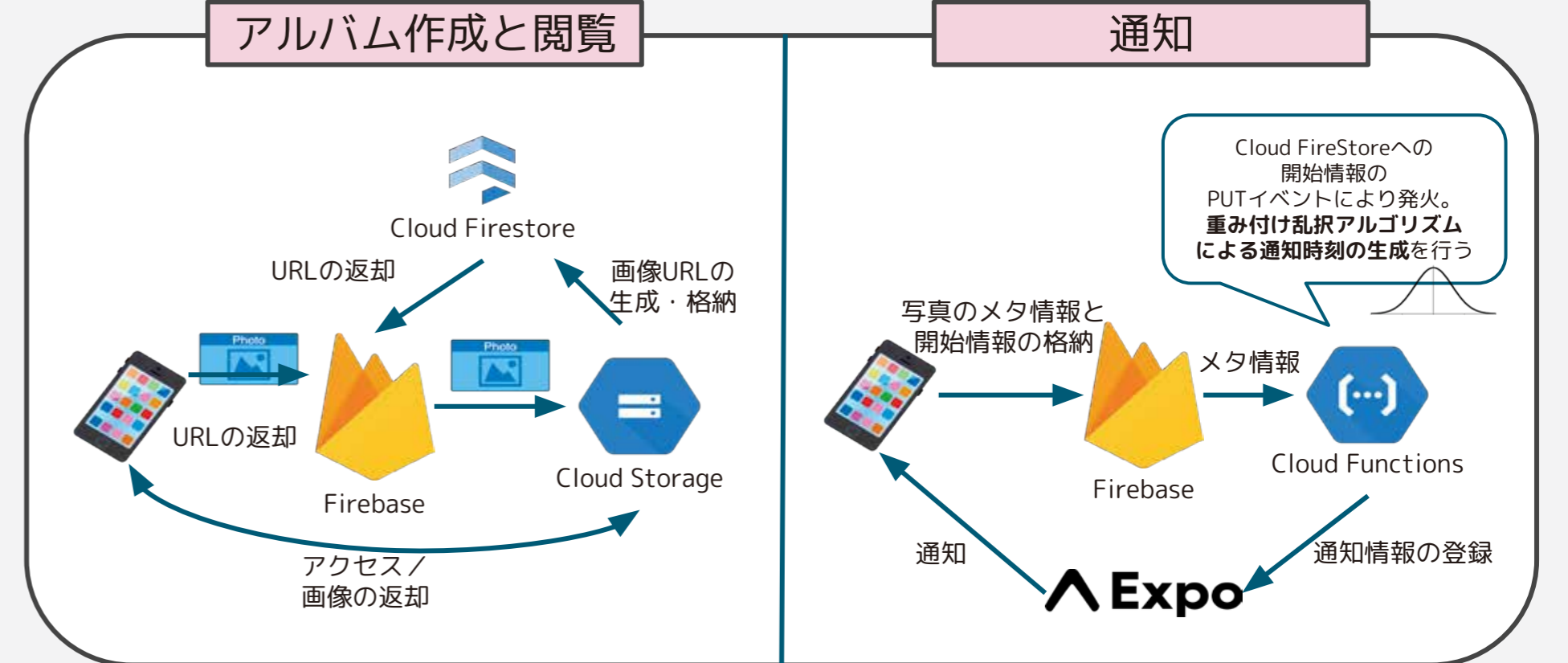
イテレーション3

権限設定含むグループ利用の対応を行う。

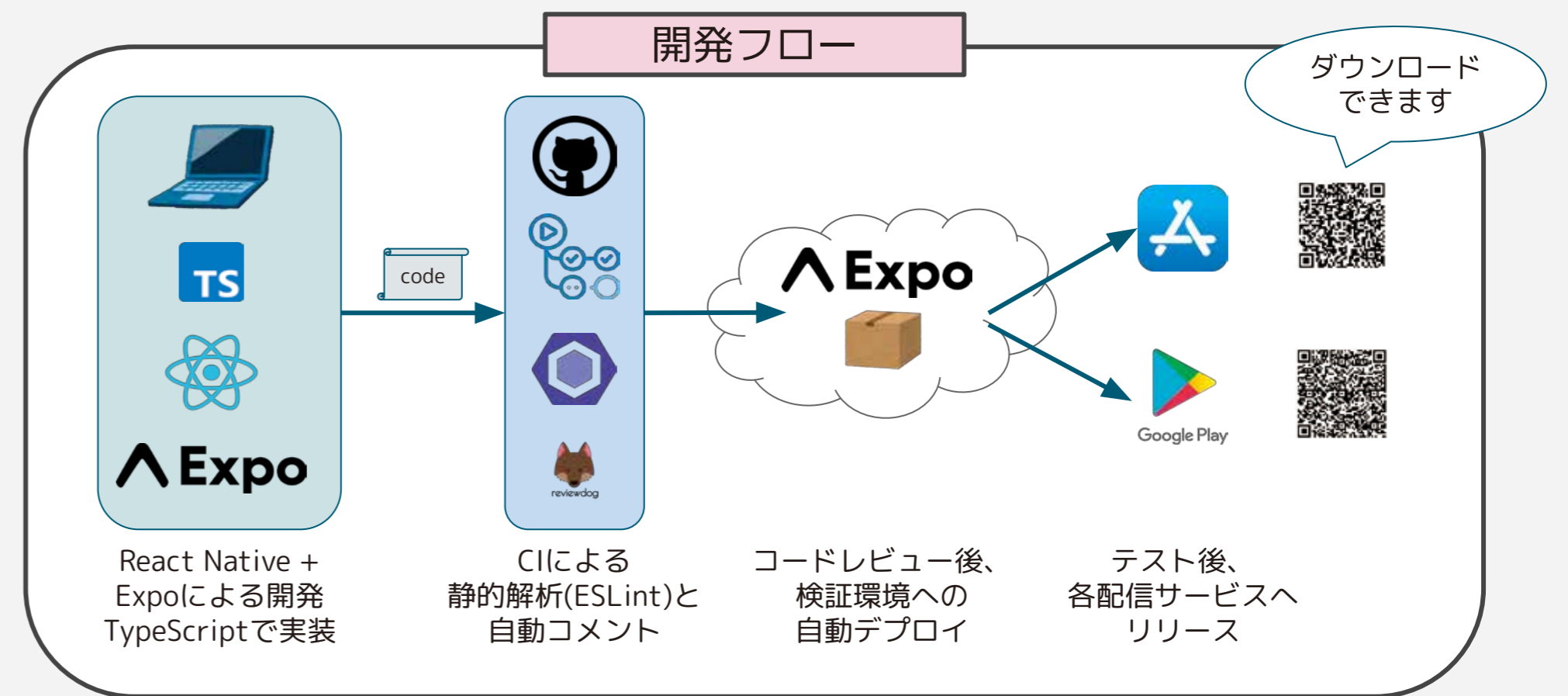


Architecture | mBaaSとCI/CD

mBaaS (mobile Backend as a Service) を利用することにより、**インフラとバックエンドの開発工数を削減**した。



フレームワーク、CI/CD (Continuous Integration / Continuous Delivery) の活用により**開発効率の向上**を図った。



Interview | UXリサーチ

ヤコブ・ニールセン博士の「**5人のユーザで3回テストすれば、ユーザビリティ問題の85%を発見できる**」にならない、ユーザビリティテストを実施した。

- シナリオとタスクを設定し、Google Play Store及びApp Storeでインストール～アルバム作成までテスト
- 次の5項目や各画面でUXの改善要素を洗い出した。

- 学習のしやすさ...1回目でも使いやすいか
- 効率性...操作性にムダはないか
- エラー発生率...操作する上でエラーはあったか
- 主観的満足度...使い続けたいアプリか
- 記憶のしやすさ...2回目以降、操作方法が覚えやすいか

→上記項目の向上を目指し、**改修とリリースを継続的に実施した。**

Results & Discussion | 結論と今後の計画

- FoMOの課題を意識したアプリケーションを作成し、Google Play、App Storeへのリリースを行った。
- ペアプログラミングやCI/CDを活用して、ソフトウェア開発を実践した。
- 学会発表やコンペへの応募を計画している。