

こんなことありませんか？



ぎりぎりに追い込まれなければ頑張れない…



現時点が目標まで遠いタスク、
自分磨きやスキルアップなどの具体的でないタスク
はつい先延ばしにしてしまう…

こんなとき！このアプリが役立ちます！

タスクが達成できなかったときに

罰ゲームを課すことで

タスクを先延ばしにすることを防ぐタスク管理アプリ

「タスクと罰」です

想定利用者像

強い強制力がなければタスクを達成できない人

具体例：

- ・受験を控えた学生
- ・文化祭でライブするバンド
- ・アプリ開発をしているチーム



受験生の場合

タスク例：問題集 9 時間、英文音読、英単語書き写し



バンドの場合

タスク例：ギター練習、新曲の作詞、前回のライブ写真投稿



開発チームの場合

一画面の機能の作成、アプリアイコンの作成、デモの撮影



例：受験を控えた学生たち

人数：4人

関係：普段から会う友達同士

状況：一年後に大学受験を控える
勉強しなければならないが、なかなかできない…



アプリ内ステップ

グループ作成



各々メンバーでタスクを作成



アプリでタスクを実行、完了



他メンバーが確認し、**承認**か**非承認**を判断



非承認なら罰ゲーム

タスク作成・記録・完了



タスク作成者

タスクの作成

- ・数学の問題集を9時間やる！
- ・英作文を一題解く！



タスクの実行

- ・タイマーで9時間を計測して記録
- ・証拠写真、動画を入力して記録



タスク完了！！

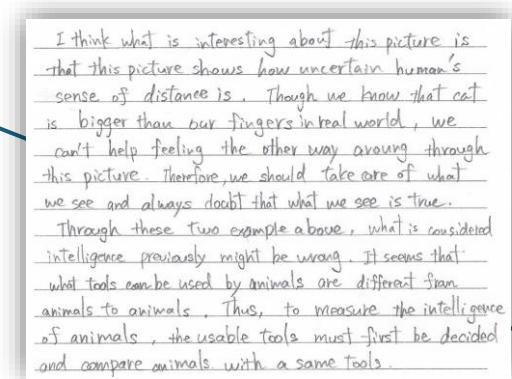
- ・自動でグループに結果が送信

タスク完了～罰ゲーム

タスク作成者



タスク完了！
証拠写真・動画を送信



グループメンバー



承認か非承認か判断

非承認→メンバーの罰ゲームがランダムに割当

例：「XJAPANの紅を歌う」「反省文200字」etc.

02 デモ

03 その他の機能

03 その他の機能 - グループの作成・参加機能

作成



参加



03 その他の機能 - 罰ゲームについて

罰ゲームを作成

グループ参加 →



グループで共有



罰ゲームについて



この中からランダム
に選ばれる

03 その他の機能 - 評価システムとポイント



評価点の平均が
ポイントとして
加算される



03 その他の機能 - 評価システムとポイント

The diagram illustrates a process flow between two mobile application screens. On the left, a 'Member (4)' screen shows a list of four users: susie, 酒井, かにさん, and 山田. For each user, a red box highlights their current point balance: 20pt, 11pt, 0pt, and 20pt respectively. An orange arrow points from this screen to a central text area. The central text area contains Japanese text: '貯まったポイントを消費して新しく罰ゲームを作る' (Consume accumulated points to create a new punishment game). Another orange arrow points from this text area to the right. On the right, a 'Punishment Game Creation' screen is shown. It includes fields for 'Punishment Game Name', 'Details', 'Duration' (set to 1 week), and 'Recording Method' (set to Photo). Below these fields, it shows the current points (20pt) and final points after creation (10pt). A green 'Create' button is at the bottom.

3:49 メンバー (4)

susie
mnlOv79jf4ees34Go9mbgfRii6W2

酒井
3ucffAV1XUcjgLGgE37OVFmHlrT2

かにさん
8m8moX337aeDlwV3VO6zpbh9AE62

山田
aYWpfC8TolUCOcfqNJBHOLUf4F3

2 時間前
所持ポイント 20pt

3日前
所持ポイント 11pt

3日前
所持ポイント 0pt

1日前
所持ポイント 20pt

← メンバー (4)

3:52 罰ゲーム作成

← 罚ゲーム名
罰ゲーム名

罰ゲームの詳細
罰ゲームの詳細

期間
1週間

記録方法
写真

現在の所持ポイント 20pt → 作成後の所持ポイント 10pt

作成

三 タスク グループ マイページ

三 タスク グループ マイページ

通知機能

タスクの期限が近づいてくると、
リマインドの通知を行う

通知のタイミング：

- 3日前
- 1日前
- 1時間前

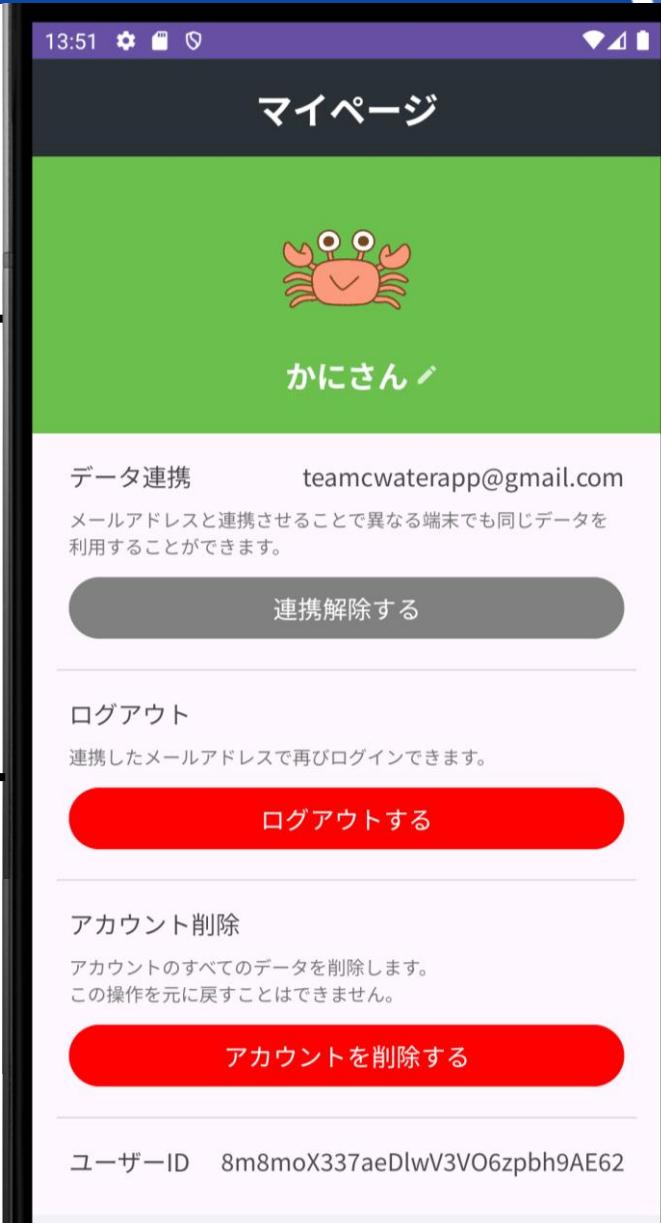


03 その他の機能

マイページ

プロフィールの設定

ログアウト



プロフィールの設定

アカウントの削除

一人での使い方

一人だけでグループに参加



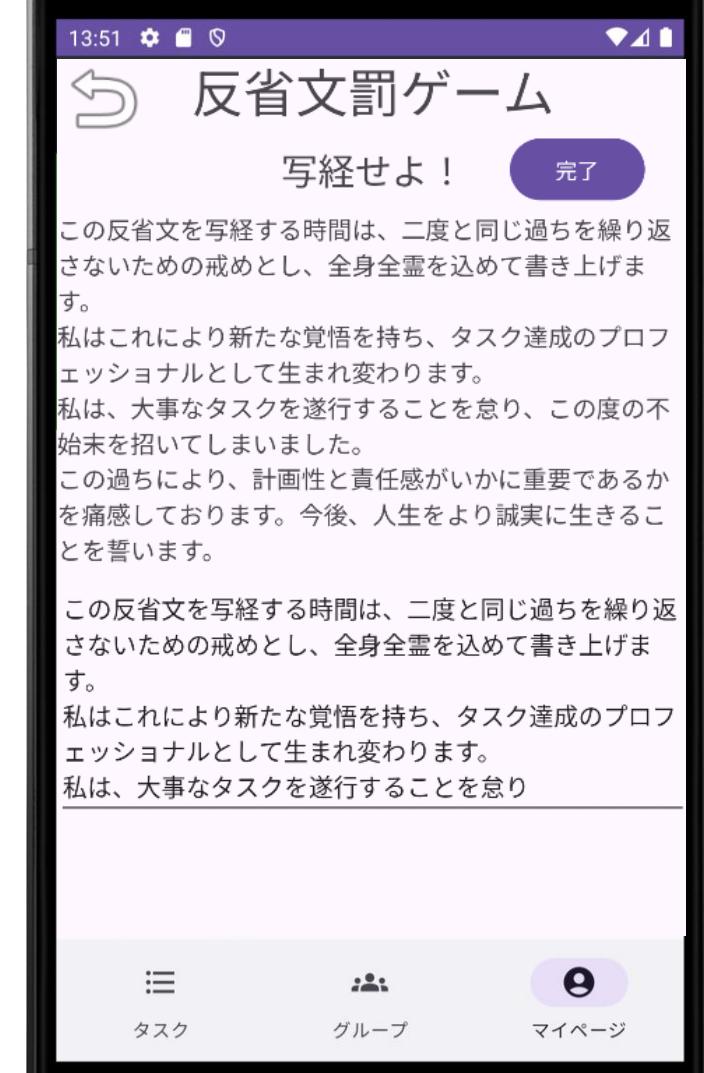
実質的に一人での使用が可能



罰ゲームはアプリ側で用意されている"一人用罰ゲーム"が課される

03 その他の機能

3つの1人用罰ゲーム



罰ゲームをやらないユーザーへの対策



罰ゲームをやらないユーザーへの対策



翌24時



さらに放置

アラームが鳴り続ける

04 リリースの概略

04 リリースの概略

11/15	<ul style="list-style-type: none">• アプリのプロジェクトを作成• ボトムナビゲーションを実装	12/20	<ul style="list-style-type: none">• 承認機能を実装• グループ参加機能を実装
11/22	<ul style="list-style-type: none">• ユースケースを作成• アプリ全体の画面遷移を決定	12/27	<ul style="list-style-type: none">• グループの情報画面を実装• 罰ゲーム周りを実装
12/06	<ul style="list-style-type: none">• アプリ全体のUI等を設計• タスク画面を実装• グループ画面を実装• 罰ゲーム画面を実装	01/05	<ul style="list-style-type: none">• 罰ゲーム却下機能を実装• グループのメンバー画面を実装• 一人用罰ゲームを実装
12/13	<ul style="list-style-type: none">• 開発スケジュールを作成• データベースを実装• アカウント機能を実装• マイページ画面を実装	01/12	<ul style="list-style-type: none">• 各種機能を実装
		01/18	<ul style="list-style-type: none">• 画像などのストレージ機能を実装• チャット機能の実装• 罰ゲーム決定の通知画面を実装• UIの調整

主なリリースの流れ

アプリの具体的なユースケースを作成



ユースケースに沿ったUIをFigmaで作成



開発スケジュールを作成



グループで使う際に必要最低限の機能を実装



さらにアプリが使いやすくなる機能を実装

05 行った工夫

05 開発を進める上で行った工夫

1. 情報共有

- Notionで長期的に参照・編集されるものを共有
- 定期的なミーティングと画面共有を用いた相談

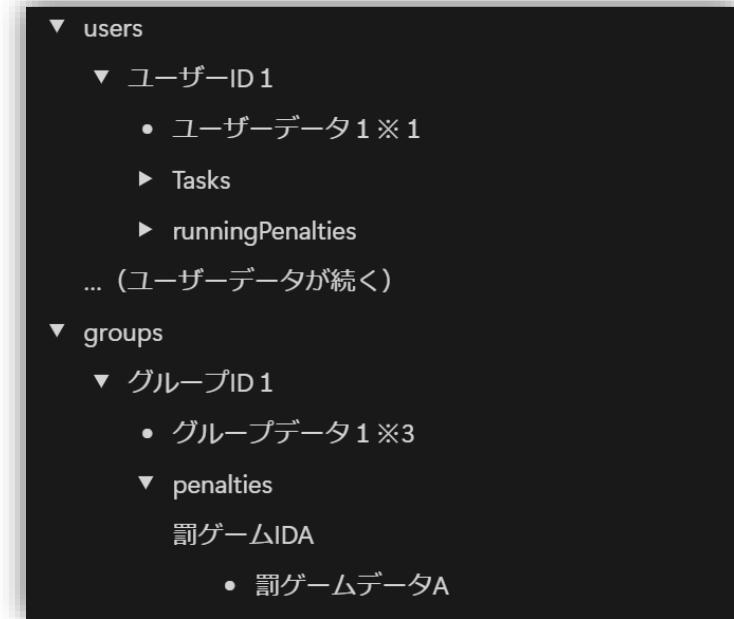
2. ルール化

- Gitプッシュ時の報告ルール
- 週一回以上のオンライン会議

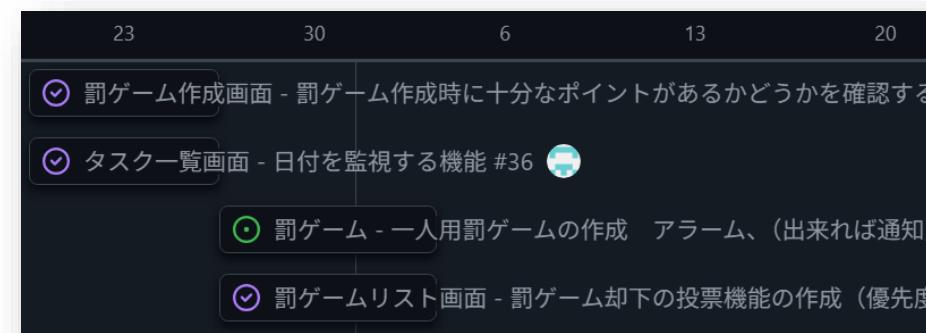
3. 役割分担・スケジューリング

- GitHubロードマップでの機能別役割分担
- 目標設定と逆算による計画立案

↓ Notionでの共有



↓ 役割分担とスケジューリング



06 開発を通して実感したこと・気づいたこと

1. 計画の重要性

- ・スケジュールに余裕を持たせても、予期しない問題が発生し、ぎりぎりの進行になることが多い。

2. フィードバックの価値

- ・外部からの意見や視点が、開発の質を大きく向上させる。

3. 役割分担とコミュニケーション

- ・適切な役割分担が、作業効率を大きく高める。

07 さらなる改善点

- ・カレンダー機能
- ・罰ゲーム作成時に罰ゲームの例を提案する機能
- ・タスクや罰ゲームの証明方法に移動距離を追加
- ・UIの改善