

## ユーザが「やる気アプリ」に求める機能の調査

竹内 俊彦<sup>1,5</sup> 舘 秀典<sup>2,5</sup> 加藤由樹<sup>3,5</sup> 加藤尚吾<sup>4,5</sup>

<sup>1</sup> 駿河台大学メディア情報学部 <sup>2</sup> 東京福祉大学保育児童学部

<sup>4</sup> 相模女子大学学芸学部 <sup>5</sup> 東京女子大学現代教養学部 <sup>5</sup> CRET

我々は仕事に着手することに特化した「やる気アプリ」の開発を最終目的としている。本年度はそのアプリを開発したときにユーザが求める機能について、70名の学生を18グループに分けて話し合わせ、出てきたアイデアを集めて分類した。その結果、アバター応援、カスタマイズ、ヒント提案、音楽追加、音声応援、開始管理、期限管理、休憩管理、娯楽追加、質問、実利、進捗可視化、他人情報、罰則、文字応援、誘惑制限という16のカテゴリーに分類できた。

18グループから出された81個のアイデアを5段階アンケートで実験参加者の学生たちに5件法で評価してもらった。その結果、「実利」「他のユーザへの質問」「進捗可視化」に分類されるアイデアが高評価だった。人気がないアイデアは「罰則」「音声応援」「文字応援」のアイデアだった。また性差についても調べた。また性別による差が大きい項目も調べた。女性はカスタマイズ、アバターや音声による応援、期限や休憩の管理、ご褒美を好み、男性は他人との比較、SNS、チャット、ランキングによる競争、文字による応援、課題のヒントを好むとわかった。

キーワード：在宅学習，やる気，アプリ，開発，アンケート