



アプリの基本的な作り方と アイデアの考え方

これまで作ってきたアプリってどうやってできたのか？



もくじ



そもそもノーコードってなに？

アプリの基本的な作り方

アイデアの考え方

もくじ



そもそもノーコードってなに？

アプリの基本的な作り方

アイデアの考え方

そもそもノーコードってなに？

これまで使ってきたノーコードについて、学んでいきましょう！

ノーコードとは？

—
プログラミングを使わずに、
アプリやウェブサイトを開発する方法のこと

プログラミングスキルがなくても、誰でも簡単に思いついたアイデアを使ってアプリが作れるようになります。

これまで使ってきた「Click」がまさにノーコードツールになります。

いろいろな種類のノーコードツール

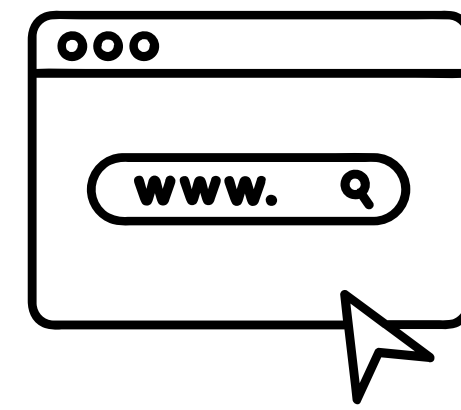
アプリが作れる



AR/VRが作れる



Webサイトが作れる



ショッピングサイトが作れる



などなどたくさん！

アプリを作れるノーコードツールたち

click

唯一の国産ノーコードアプリ開発ツール。日本語に対応していて使いやすい。

他にも

Adalo
Glide
Appy Pie
Thunkable

・

・

たくさん！

ノーコードのストイとこる

直感的につかえる

ビジュアル的に積み木のようにアプリを開発できるため、誰でも簡単に使うことができます。

すぐに作れる

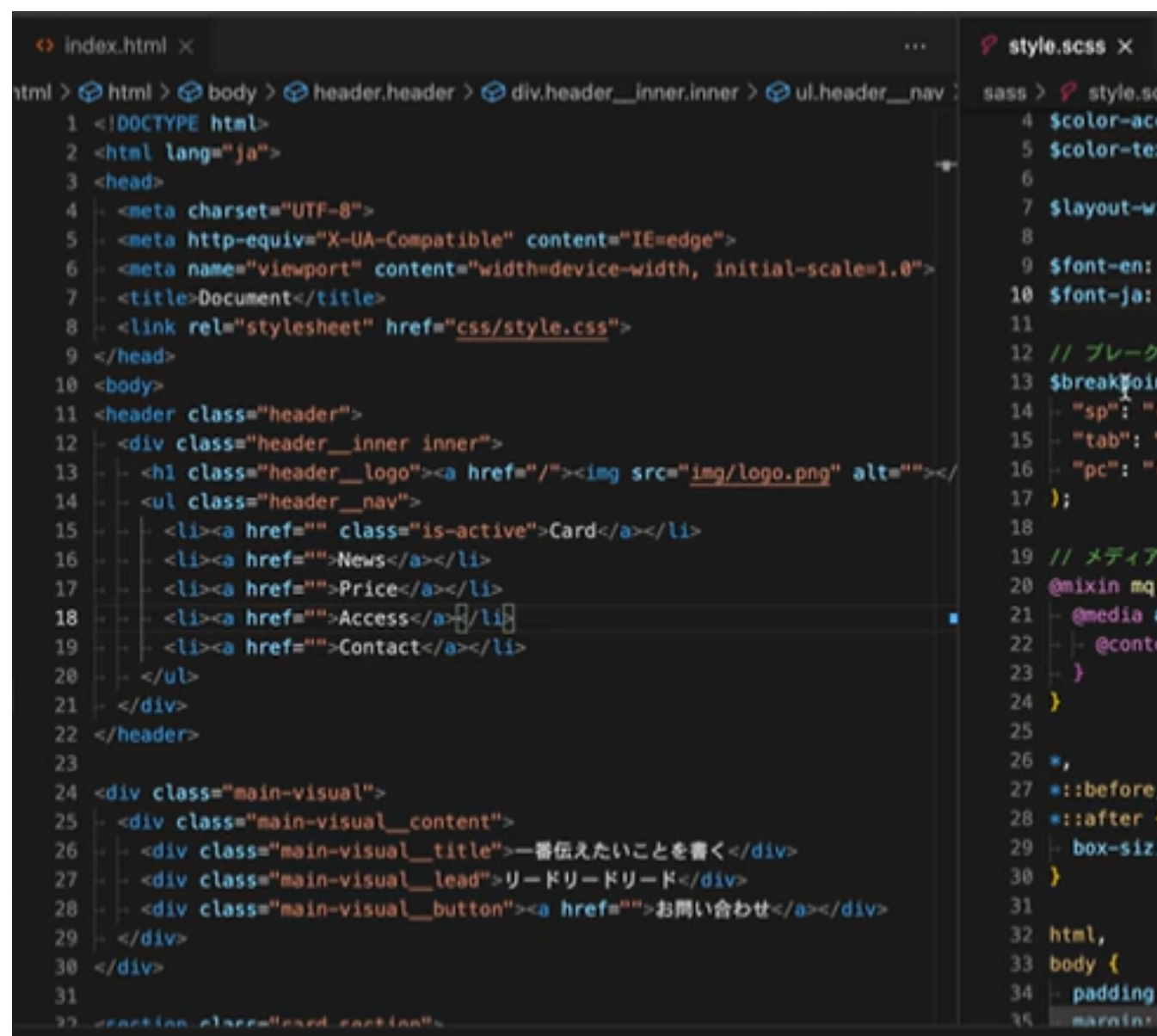
プログラミングでは大量の時間がかかるアプリでもすぐに作る
ことができます。

**プログラミング的
思考が身につく**

アプリを作りながら、データベースや関数、リレーションシップといったプログラミングで必要な要素を使いながら学ことができます。

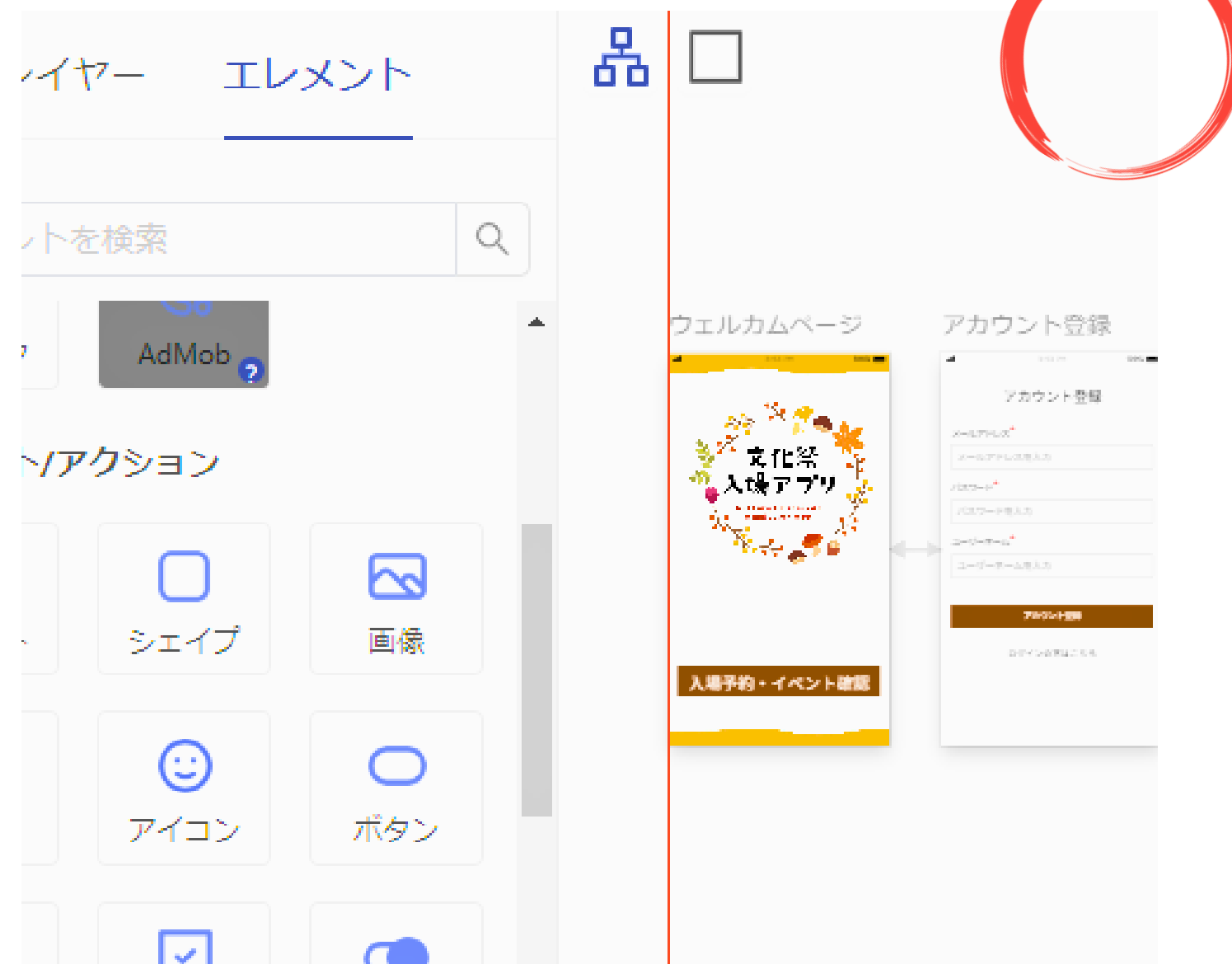
直感的につかえる

プログラミング開発画面



```
index.html ×
html > html > body > header.header > div.header__inner.inner > ul.header__nav
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="ja">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Document</title>
8   <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
9 </head>
10 <body>
11 <header class="header">
12   <div class="header__inner inner">
13     <h1 class="header__logo"><a href="/"></a></h1>
14     <ul class="header__nav">
15       <li><a href="" class="is-active">Card</a></li>
16       <li><a href="">News</a></li>
17       <li><a href="">Price</a></li>
18       <li><a href="">Access</a></li>
19       <li><a href="">Contact</a></li>
20     </ul>
21   </div>
22 </header>
23
24 <div class="main-visual">
25   <div class="main-visual__content">
26     <div class="main-visual__title">一番伝えたいことを書く</div>
27     <div class="main-visual__lead">リードリードリード</div>
28     <div class="main-visual__button"><a href="">お問い合わせ</a></div>
29   </div>
30 </div>
31
32 <div class="card__action">
33   <a href="">カードアクション</a>
34 </div>
35
style.scss ×
sass > style.sc
4 $color-acc
5 $color-tes
6
7 $layout-wi
8
9 $font-en:
10 $font-ja:
11
12 // ブレーク
13 $breakpoi
14 - "sp": "
15 - "tab": "
16 - "pc": "
17 );
18
19 // メディア
20 @mixin mq
21 @media #
22 @cont
23 - }
24 }
25
26 *,
27 ::before,
28 ::after {
29   box-siz
30 }
31
32 html,
33 body {
34   padding:
35   margin:
```

ノーコード開発画面



すぐに作れる

たとえば、、、



プログラミング開発だと…

数か月以上

ノーコード開発だと…

1日

※プログラミング開発の月数は人数や導入方法によって異なります。

プログラミング的思考が身につく

必要な知識

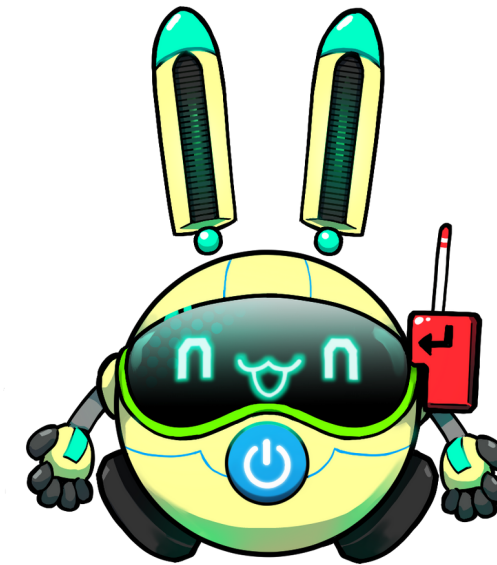
課題解決力

データベース

イベント名	実施する場所	開始時間
創作ダンス発表	体育館ステージ	March 3 PM
ダンス	校庭	March 3 PM
シンデレラVS狼	ホール	March 2 PM
現代版赤ずきんの劇	体育館	March 3 PM

etc...

+



ソレナラ、動画紹介アプリを作ってみるデース

友だちにおすすめの動画を教えたいなあ



もくじ



そもそもノーコードってなに？

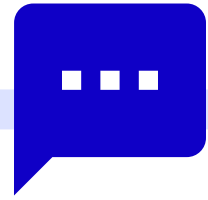
アプリの基本的な作り方

アイデアの考え方

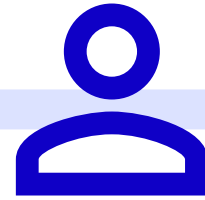
アプリの基本的な作り方

アプリを1から作れるようになりましょう！

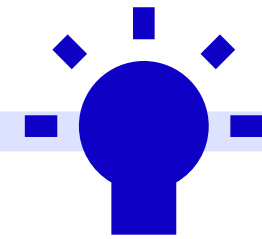
アプリを作るまで



困りごとの発見



どんな人が使うか？



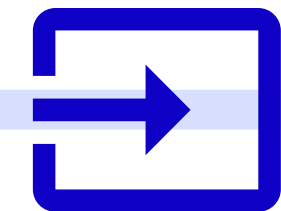
解決するための
機能は？



作ったアプリを修正
して改善していく

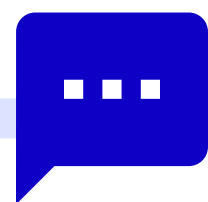


実際にアプリを作る



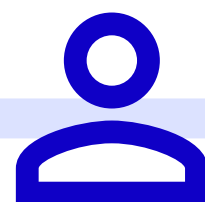
必要な画面は？

例：TODOアプリをつくるまで



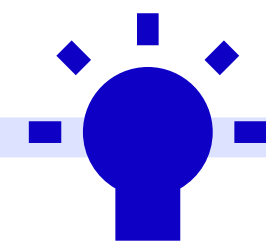
困りごとの発見

部活が忙しくて、
宿題を忘れちゃう...



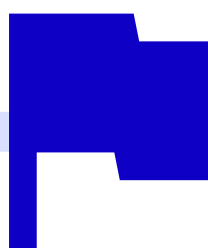
どんな人が使うか？

部活に忙しい自分専用



解決するため

自分のスマホでいつでも確認
できたらいいかも



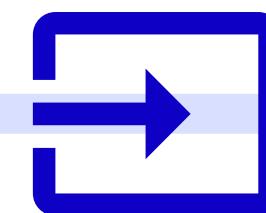
作ったアプリを修正

使ってみたけど〇〇が使い
にくいので改善しよう！



実際にアプリを作る

Clickで作ってみよう！

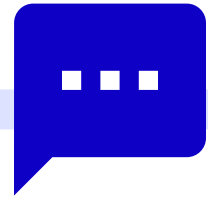


必要な画面は？

TODO確認画面など

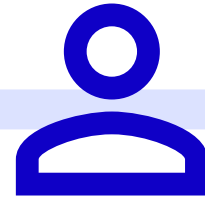
もしかしたら...

例：TODOアプリをつくるまで

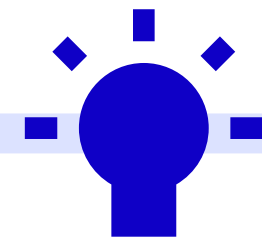


困りごとの発見

部活が忙しくて、
宿題を忘れちゃう...



どんな人が使うか？



解決するための

機能は？

メモ帳で確認したらいいかも
→ アプリを作らないで解決！



作ったアプリを修正

実際にアプリを作る

必要な画面は？

アプリが目的
ではなく、
課題解決が
目的！

「必要だから作る！」
が重要テーマ



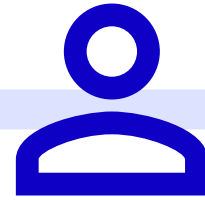
アプリを作るまで

作り方を1から確認していきましょう

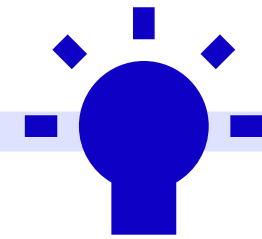
アプリを作るまで



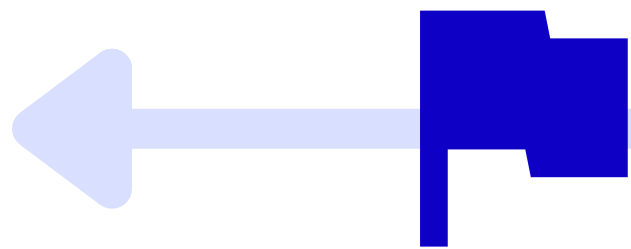
困りごとの発見



どんな人が使うか？



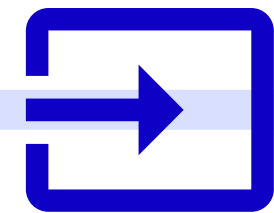
解決するための
機能は？



作ったアプリを修正
して改善していく



実際にアプリを作る



必要な画面は？

困りごとの発見

アプリ開発の第一歩は困りごと（課題）を見つけることです

A君が好きな動画
はなんだろう？



文化祭の入場受付
を楽にしたいなあ



困りごとの発見

実際に自分の困っていることを考えたり、
身近な人（友達、保護者など）に困っていることや悩みを聞いてみましょう！

例)

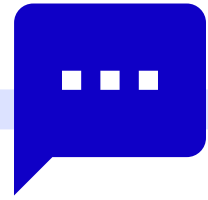
- 自分の悩み：「最近忘れ物が多い…」
- お母さん：「下校時に買い物してくれると助かるわ」

やってみよう！

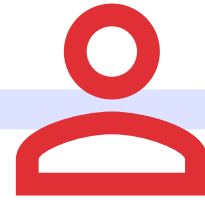
自分や身近な人の困り
ごとを3つ書いてみよう



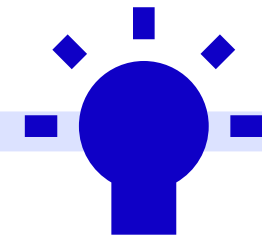
アプリを作るまで



困りごとの発見



どんな人が使うか？



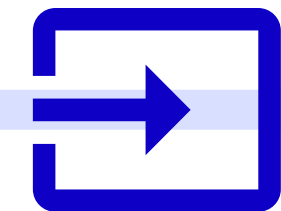
解決するための
機能は？



作ったアプリを修正
して改善していく



実際にアプリを作る



必要な画面は？

どんな人が使うか？

次は、困りごとを解決するアプリを**どんな人が使うのか**（**ターゲットユーザー**）**詳細**に考えて、決めましょう。

詳細であればあるほど**使いやすいアプリ**になります。

NG：中学生

OK：野球部に入って毎日20時まで部活をしている

中学1年生の男の子

どんな人が使うか？

困りごとが「誰の困りごとか？」を
意識すると考えやすいです。

最近、宿題忘れ
が多いなあ
(困りごと)



この男の子が使う
アプリ。

なんで詳細に決める必要があるの？



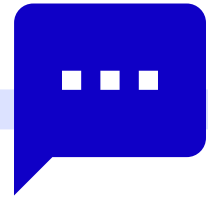
- 自分向け
デザインは簡素で機能重視
- 友だちの女の子向け
かわいいデザイン重視で機能は最低限
- おじいちゃん向け
シンプルで使いやすい機能だけ
文字も大きく

やってみよう！

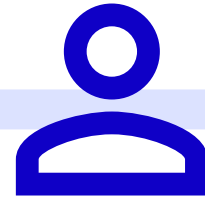
書き出した困りごとに
対して、どんな人が困
っているのか、詳細に
書いてみよう！



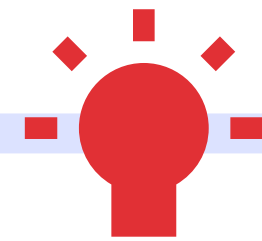
アプリを作るまで



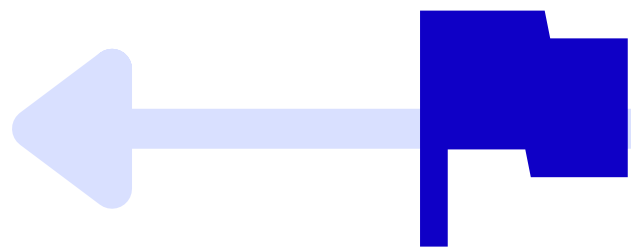
困りごとの発見



どんな人が使うか？



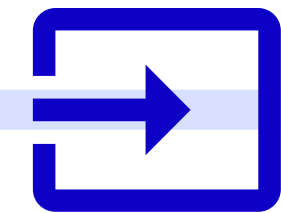
解決するための
機能は？



作ったアプリを修正
して改善していく



実際にアプリを作る



必要な画面は？

解決するための機能は？

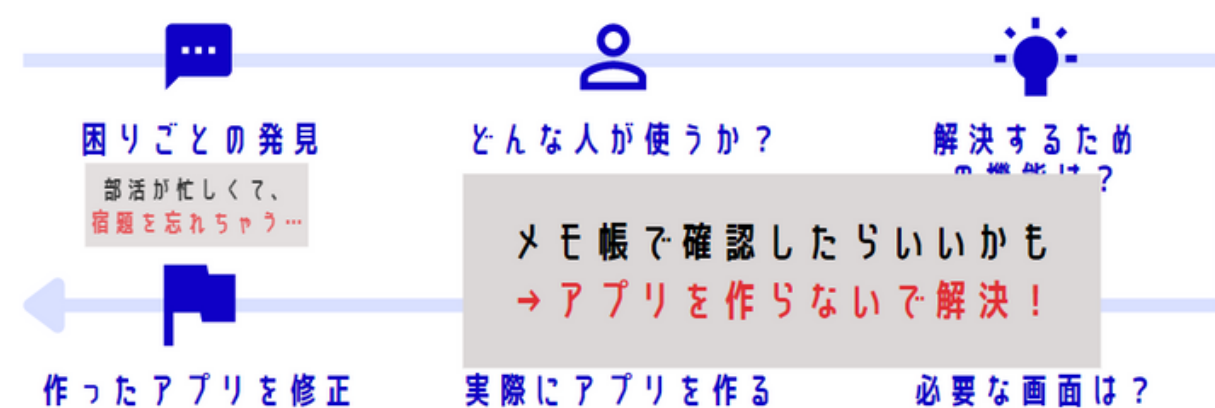
困りごとを解決するために、

必要な方法（機能）を考えましょう。

ここで、もしかしたらアプリを作らない選択肢も…

もしかしたら…

例：TODOアプリをつくるまで



解決するための機能は？

とにかくアイデアをたくさん考えるのがコツ！

困りごと：最近、宿題忘れが多いなあ



解決するための機能は？

考えた中で、一番良いと思った解決策を選択しよう！

困りごと：最近、宿題忘れが多いなあ



もしターゲットユーザーが
スマホをもってなかったら…

解決するための機能は？

考えた中で、一番良いと思った解決策を選択しよう！

困りごと：最近、宿題忘れが多いなあ



ここまでのまとめ

困りごとと、ターゲットユーザーを決めて、
それに対する解決策を考えました。

1. 困りごとは？

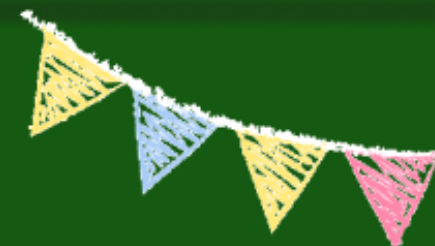
最近、部活が忙しくて
宿題を出されていたことを忘れてしまう。

2. 誰が使う？

野球部に入って毎日20時まで部活をしている中学1年生の男の子

3. そのためにどんなアプリにする？

スマホで、気軽に宿題の期日や内容を記入できて、それを
すぐに確認できるアプリ。



△月★日
(Ω)

日直
チャレンジ
花子 太郎



やってみよう！

これまで書いてきた困
りごとの解決策を考え
てみよう。
そして、アプリを作る
必要がありそうな解決
策を1つ決めてみよう。



より具体的に機能を考えてみよう

おおまかな解決策が見つかったら、

より具体的なアプリの機能を考えてみましょう。

- 今使っているアプリの機能を書き出してみる
- こんな機能あったらいいなと考える
- 逆にいらない機能を考える

などなど

より具体的に機能を考えてみよう

宿題をスマホに
メモしたい

- 宿題内容投稿機能
 - 宿題内容表示機能
 - 宿題内容編集機能
 - 宿題内容削除機能
- などなど



なかなか思いつかないなら、、、

これまで作ったアプリの機能を参考にしてみよう！

- コメント機能
- URL投稿機能

．．．



- バーコード機能
- イベント一覧機能

．．．



- 正解判断機能
- 画像表示機能

．．．



機能を必要かどうかで分けよう

具体的に考えた機能を以下の3つに分けます。

絶対に必要な機能

あったらいい機能

要らない機能

- 宿題内容投稿機能
 - 宿題内容表示機能
 - アラート機能
 - プロフィール表示機能
 - プロフィール編集機能
 - 写真投稿機能
 - 管理者ログイン機能
 - 問合せ機能
- などなど

機能を必要かどうかで分けよう

具体的に考えた機能を
以下の3つに分けます。

絶対に必要な機能

あったらいい機能

要らない機能

- 宿題内容投稿機能
 - 宿題内容表示機能
 - アラート機能
 - プロフィール表示機能
 - プロフィール編集機能
 - 写真投稿機能
 - 管理者ログイン機能
 - 問合せ機能
- などなど

機能を必要かどうかで分けよう

決める基準の参考

困りごとの解決に必要な
のか？

ターゲットユーザーに必
要なのか？

- 宿題内容投稿機能
 - 宿題内容表示機能
 - アラート機能
 - プロフィール表示機能
 - プロフィール編集機能
 - 写真投稿機能
 - 管理者ログイン機能
 - 問合せ機能
- などなど

最後にもう一回機能を確認しよう

絶対に必要な機能だけで、困りごとを解決できるか確認しよう。

もし、解決できなさそうなら、機能をもう一度考えて足しましょう。

※アプリを実際に作りながら調整するのでここで完璧じゃなくても大丈夫です。

やってみよう！

作りたいアプリの機能
を考えて、書き出して
みよう！



必要な情報を考えよう

どんな情報が必要なのか考えてみましょう。

この情報がデータベースに登録する情報の元になります。



どんなことを表示
したいかな？

必要な情報を考えよう

まずは、とにかく必要そうな情報を箇条書きで考えます。

- 宿題の期日
- どんな宿題なのか
- 誰の宿題なのか
- 注意事項
- ログイン者情報
などなど

必要な情報を考えよう

次に、考えた情報を大まかに分類分けします。

- 宿題の期日 → 宿題の情報
 - どんな宿題なのか → 宿題の情報
 - 誰の宿題なのか → 宿題の情報
 - 注意事項 → 宿題の情報
 - ログイン者情報 → ユーザー情報
- などなど

必要な情報を考えよう

次に、考えた情報を大まかに分類分けします。

「データベース」

- 宿題の期日 → 宿題の情報

「項目」

TODO	ステータス	作成者	画像
test	完了	test@example.com	
こむぎの散歩に行く	完了	test@example.com	
朝走る	完了	test@example.com	
素振りを100回する	完了	test@example.com	
イチゴを買う	完了	test@example.com	

ここまでのまとめ

より具体的な機能と情報を考えました。

細かいところは実際にアプリを作りながら調整していくので、まずはアイデアを出していくことが重要です。

必要な機能

機能名

アカウント管理機能

TODO表示機能

TODO詳細表示機能

TODO投稿機能

TODO削除機能

TODO検索機能

TODO完了機能

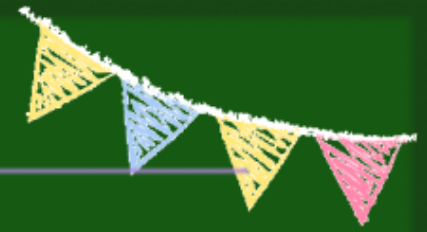
必要なデータベース

データベース名

Users

TODOデータ

必要な画面



△月★日
(Ω)

日直
チャレンジ
花子 太郎

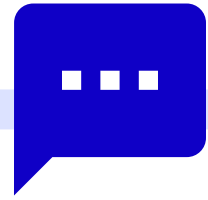


やってみよう！

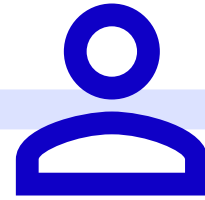
必要な情報を書き出して
みましょう！



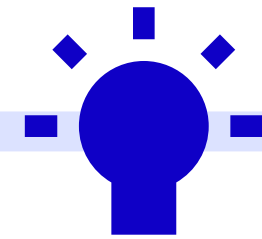
アプリを作るまで



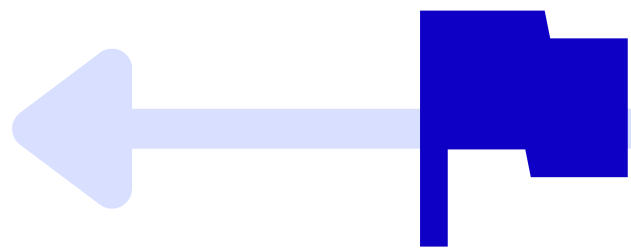
困りごとの発見



どんな人が使うか？



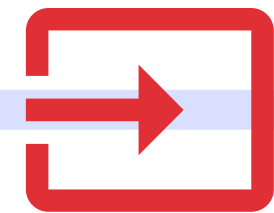
解決するための
機能は？



作ったアプリを修正
して改善していく



実際にアプリを作る



必要な画面は？

必要な画面構成を考えよう

必要な機能と必要な情報を元に、

アプリにどんな画面（ページ）が必要か考えましょう。



必要な画面構成を考えよう

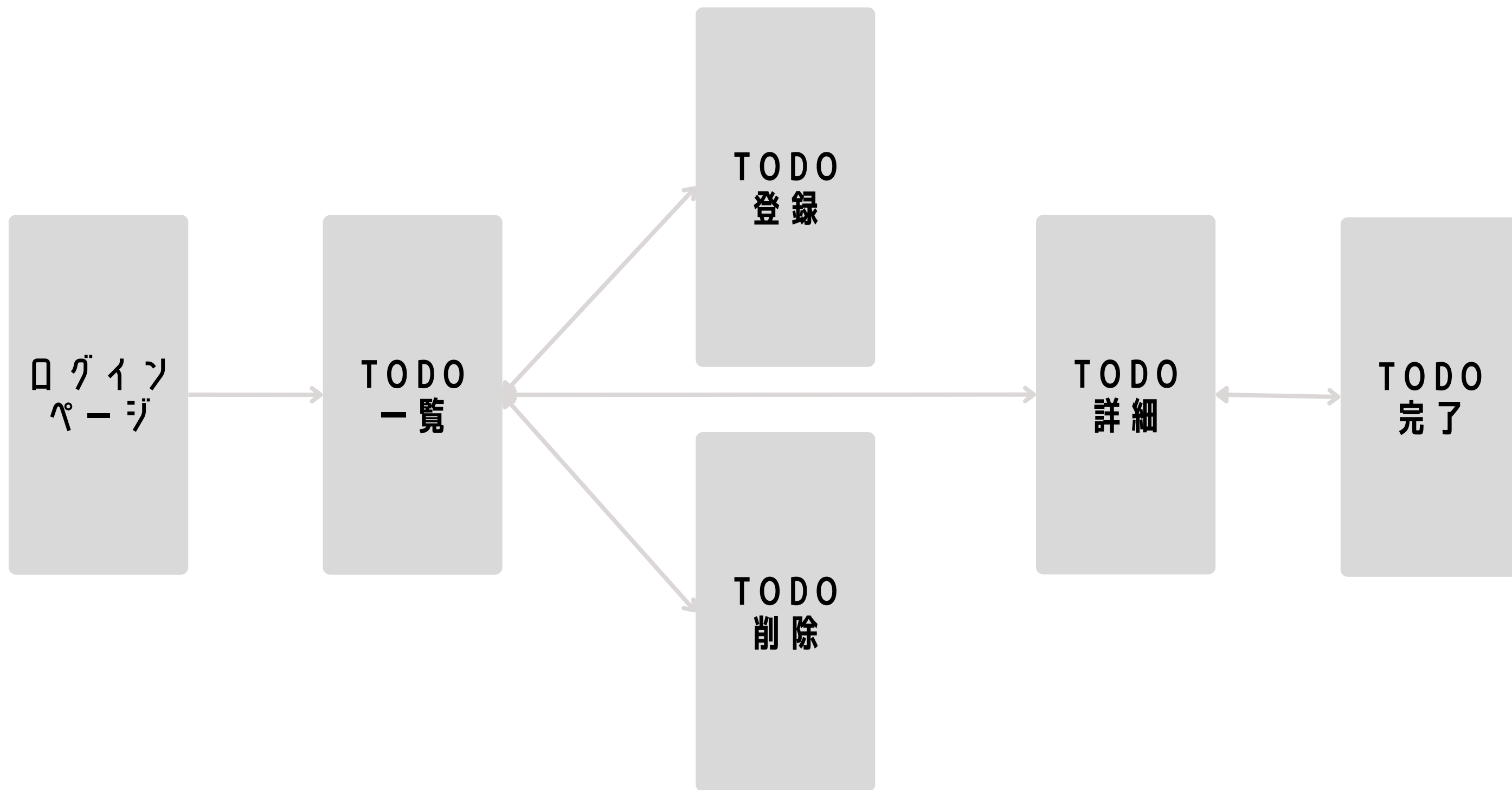
考える時のポイント

- 直感的に操作できる構成にすること
- 各画面の関係性を明確にすること
- 視覚的に分かりやすいデザインにすること

例 TODO アプリの画面構成



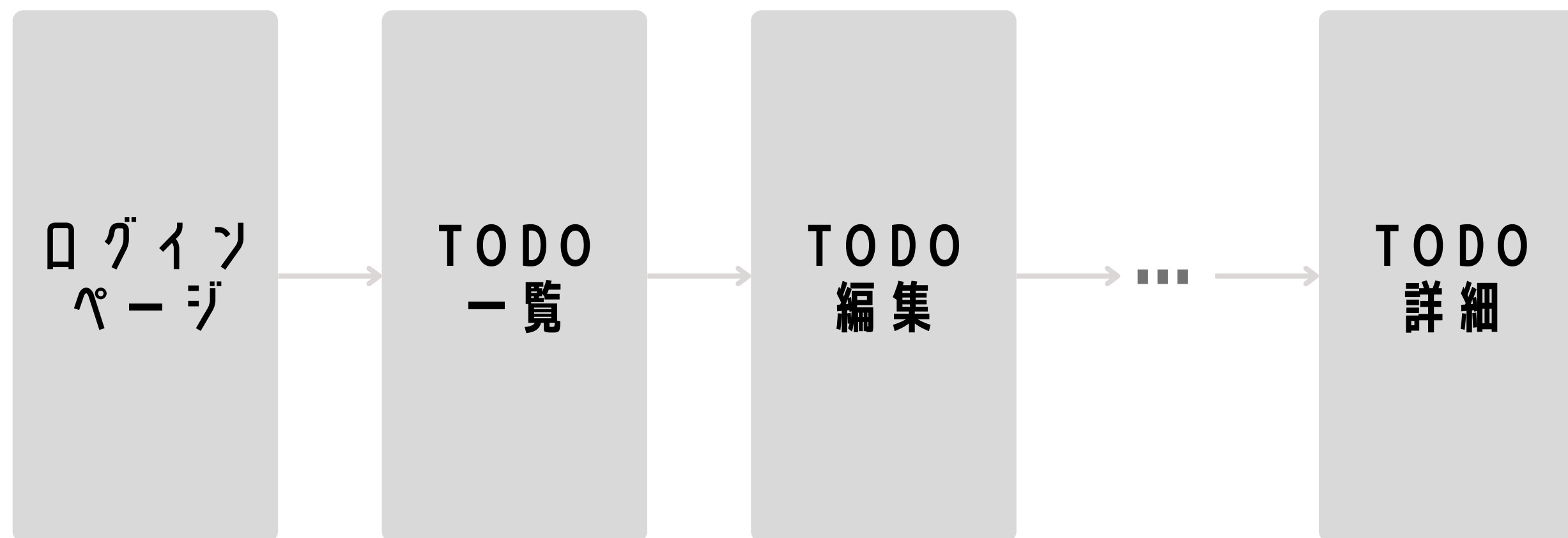
例 TODO アプリの画面構成



良くない画面構成の例 ①

ページが1列に繋がっていて、階層が深い。

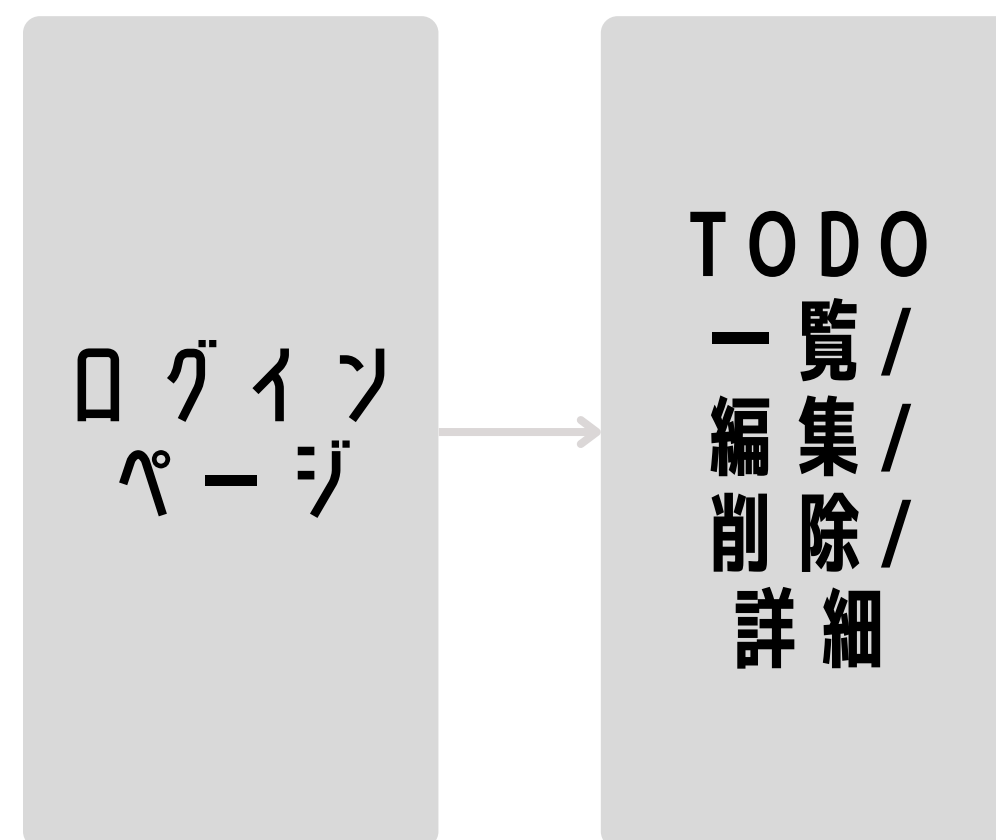
使いたい機能がすぐに使えない。。。。



良くない画面構成の例 ②

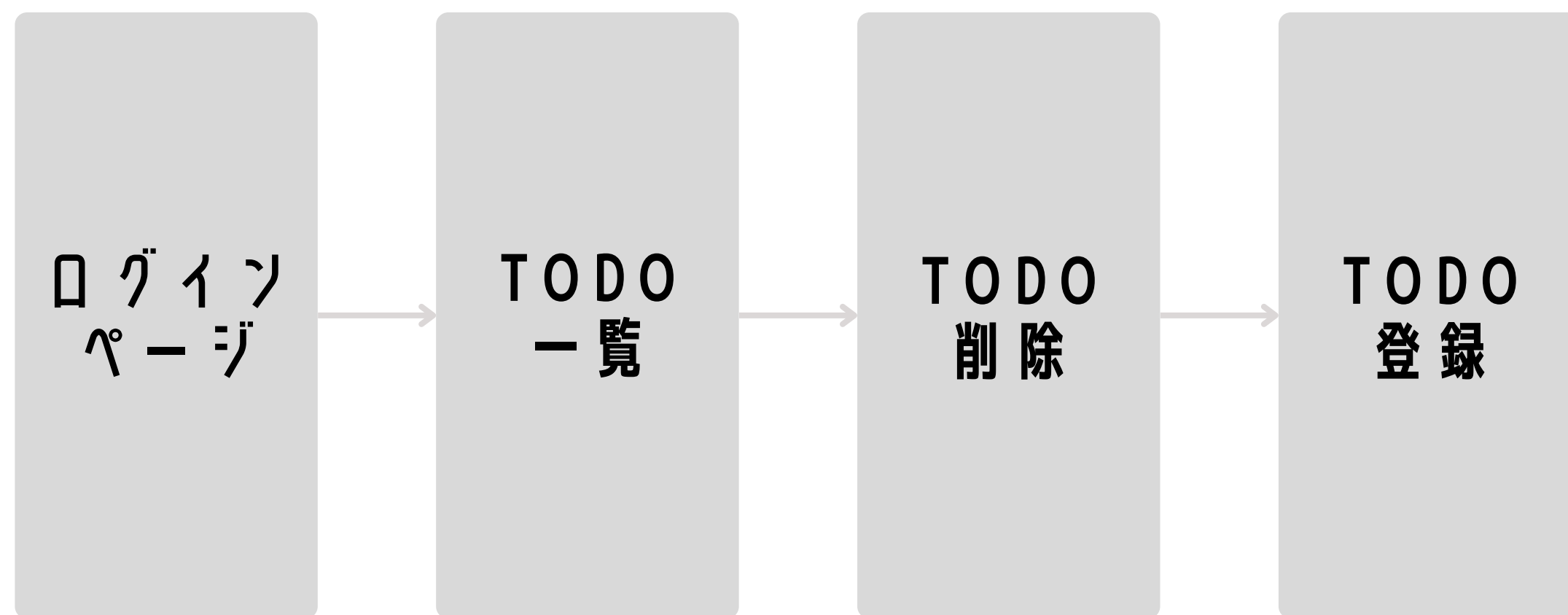
機能が1ページにかたまりすぎている。

ユーザーが使いづらいページになってしまう。



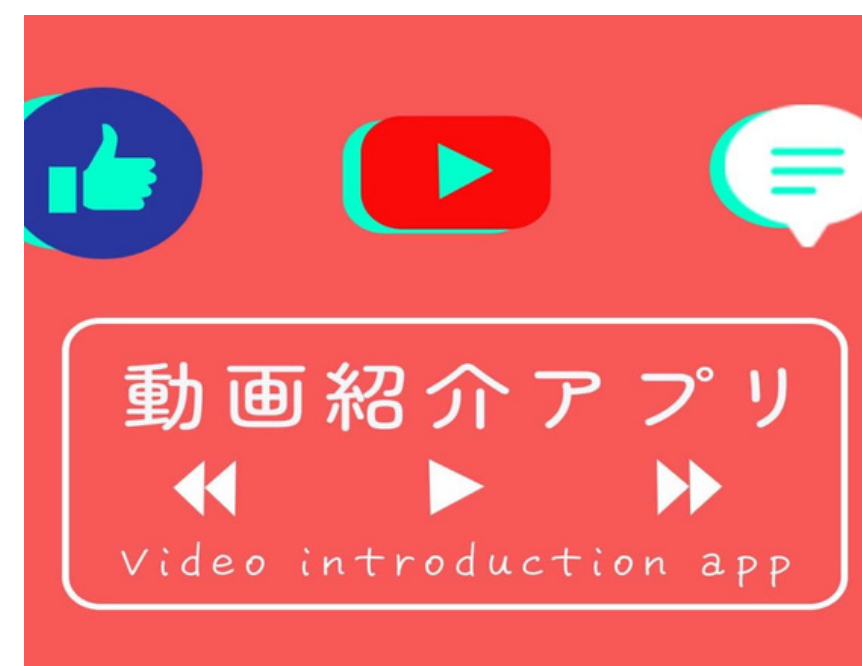
良くない画面構成の例 ③

関係性の無いページとしかつながってない。



必要な画面構成を考えよう

どんな画面が必要か、大まかに書いてみるのが重要です。
完璧を求めずに、今まで作ってきたアプリを参考にして
まずは作ってみましょう。



必要な機能

機能名

アカウント管理機能

TODO表示機能

TODO詳細表示機能

TODO投稿機能

TODO削除機能

TODO検索機能

TODO完了機能

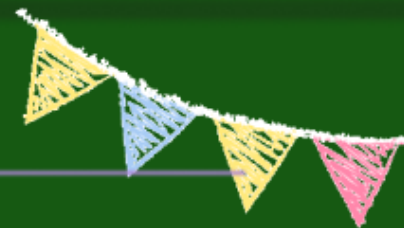
必要なデータベース

データベース名

Users

TODOデータ

必要な画面



画面名

アカウント登録

ログイン

TODO一覧

TODO詳細

TODO削除

TODO投稿

単語検索

完了確認

△月★日
(Ω)

日直

チャレンジ
デイトラ

花子 太郎

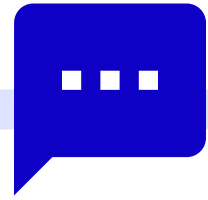


やってみよう！

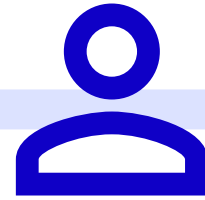
必要な画面が何か考えて、書き出してみよう



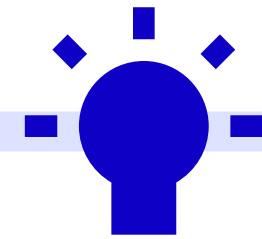
アプリを作るまで



困りごとの発見



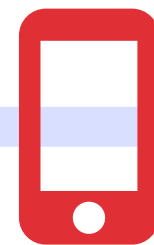
どんな人が使うか？



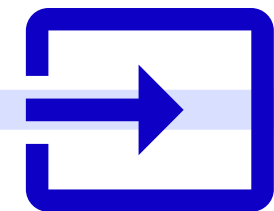
解決するための
機能は？



作ったアプリを修正
して改善していく



実際にアプリを作る



必要な画面は？

実際にアプリを作る

これまで考えてきたことを元に、
実際にClickでアプリを作ってみましょう。

必要な機能	必要な画面
機能名	画面名
アカウント管理機能	アカウント登録
TODO表示機能	ログイン
TODO詳細表示機能	TODO一覧
TODO投稿機能	TODO詳細
TODO削除機能	TODO削除
TODO検索機能	TODO投稿
TODO完了機能	単語検索
	完了確認
必要なデータベース	
データベース名	
Users	
TODOデータ	

△月★日(○)
日直 デイナ
ナレシシ 本
花子 本

実際にアプリを作る

データベースや機能実装することで、
事前に考えていたアプリとは変わってくる場合があります。



欲しい機能が作れないことも…

機能を作ろうとして、Clickの都合上作れないこともあります。その場合は、

- ・代替案

を考えましょう。

例：アラート機能が作れない

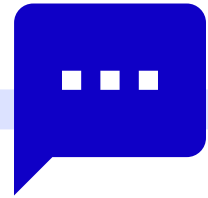
→ 代替案：期日が近い順に大きく表示する

やってみよう！

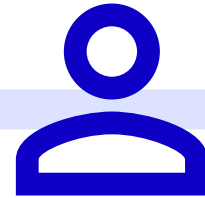
Clickで実際にアプリを
作ってみよう。
その際は、最低限の機
能だけ実装しましょ
う。



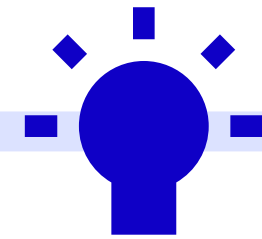
アプリを作るまで



困りごとの発見



どんな人が使うか？



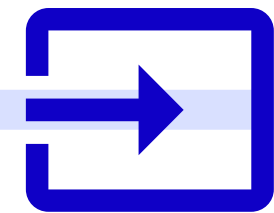
解決するための
機能は？



作ったアプリを修正
して改善していく



実際にアプリを作る



必要な画面は？

作ったアプリを改善する

作ったアプリを実際に使ってみて、

- ・ 使いにくい所
- ・ 追加したい機能

を見つけて、改善していきましょう。

アプリは作って終わりではなく、使いながら改善して、よりよくしていくことが重要です。

改善のコツ 1

自分以外の人に使ってもらって意見をもらおう！

自分では気づけない

- ・ 使いにくい所
- ・ 欲しい機能

を発見することができます。

改善のコツ 2

他のアプリを参考にしよう！

「なんか使いにくい…」

「もっと便利にしたい」

と思った時には、ほかのアプリを参考にしましょう！



改善は無限大！

同じようなアプリでも人によって

改善方法（≡アレンジ方法）は無限大です！

正解はないので、使いながら最高のアプリを作っていきましょ
う。

やってみよう！

作ったアプリを実際に
いろんな人と使ってみ
て、改善していこう。



これまで作ってきたアプリ

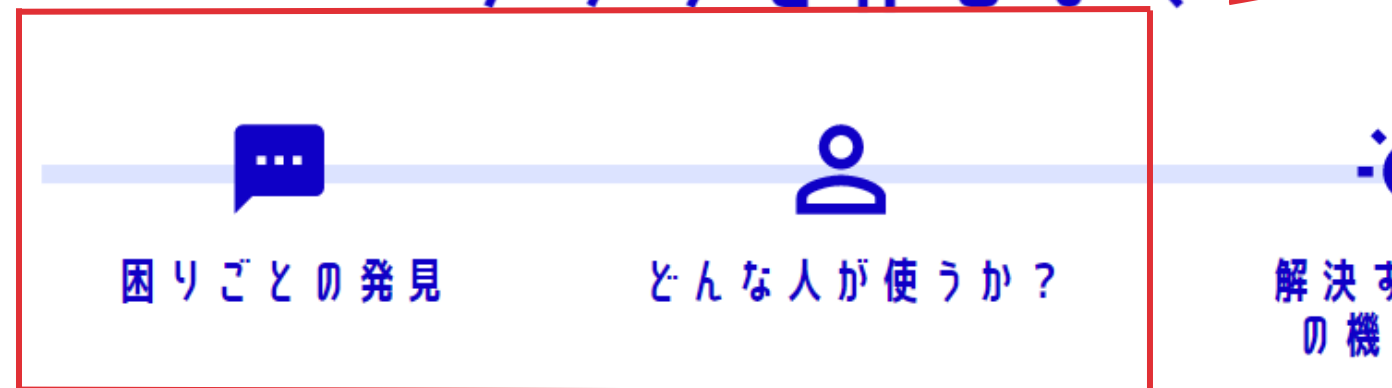
これまで作ってきたアプリは、この作成と改善を経てできたアプリ達です。これからはこの工程を意識していきましょう

アプリを作るまで



おさらい 例：TODOアプリ

アプリを作るまで



1. 困りごとは？

最近、部活が忙しくて宿題を出されていたことを忘れてしまう。

2. 誰が使う？

野球部に入って毎日20時まで部活をしている中学1年生の男の子

3. そのためにどんなアプリにする？

スマホで、気軽に宿題の期日や内容を記入できて、それをすぐに確認できるアプリ。

△月★日(Ω)

日直 デイトラ
チャレンジ 花子
本館

おさらい 例：TODOアプリ

アプリを作るまで



必要な機能	必要な画面
機能名	画面名
アカウント管理機能	アカウント登録
TODO表示機能	ログイン
TODO詳細表示機能	TODO一覧
TODO投稿機能	TODO詳細
TODO削除機能	TODO削除
TODO検索機能	TODO投稿
TODO完了機能	単語検索
	完了確認
必要なデータベース	
データベース名	
Users	
TODOデータ	

おさらい 例：TODOアプリ

アプリを作るまで



もくじ



そもそもノーコードってなに？

アプリの基本的な作り方

アイディアの考え方

アイデアの考え方

解決策の出し方の基本を学んでいきましょう

アプリ作りにアイディアは重要！

困りごとの解決策を考える時にアイディアは重要です。

しかし、**やみくもに考えてもなかなか良いアイディアは浮かばないもの、、、**



おもいつかなーい！

ゼロからアイディアは出ない

アイディアは、いきなりゼロから考えても出ません。

1、普段からアイディアのネタ元をため込む

2、ためこんだ中から、使えそうなネタ元を組み合わせる

新しいアイディアをだす

普段からネタ元をためこもう

日常の中に、アイディアの元となるネタや情報が潜んでいます。それらを意識して自分の中にインプットしましょう。

おすすめのインプット方法

カラーバス

注目する視点をいつもと違うジャンルで絞ると発見の幅が広がる方法です。いつもの日常を別の視点で見ることで、新たな発見をすることが出来ます。

ちょいメモ

とにかくなんでもいいので、気づいたことや気になったことをメモする方法です。メモする場所や方法は決まっておらず、後で見返せなくても大丈夫です。

カラーバス

例：

- ・ 学校までの登校途中で「赤色」を意識して探してみる。
- ・ 教室の中で、「白色」を意識して探してみる。

他にも、「形状」、「位置」、「音」なども。

ちょいメモ

気になったものを、とにかくメモする。

メモする先は、メモ帳だけでなく、新聞やチラシといったとにかく書けるものならなんでも。

例：

- ・ テレビを見ていて気になる単語をチラシ裏にメモした。

アイデアを引き出そう

実は、効果的な方法がたくさんあるんです。

たとえば、、、

1. マインドマップを使用して、連想アイデアを出す
2. 問題解決のアイデアをリストアップする
3. 他の業界や分野のアイデアを参考にする
4. ブレストストーミングを行い、アイデアを自由に出す

などなど

おすすめのアイデア出し方法

マソダラート

アイデアを四方八方に広げながら、書いていく方法。9マスの箱を使ってどんどん拡張していく。

マインドマップ

大きな紙の真ん中にテーマを書いて、それに関連する思いついたことやテーマを書いていく方法。

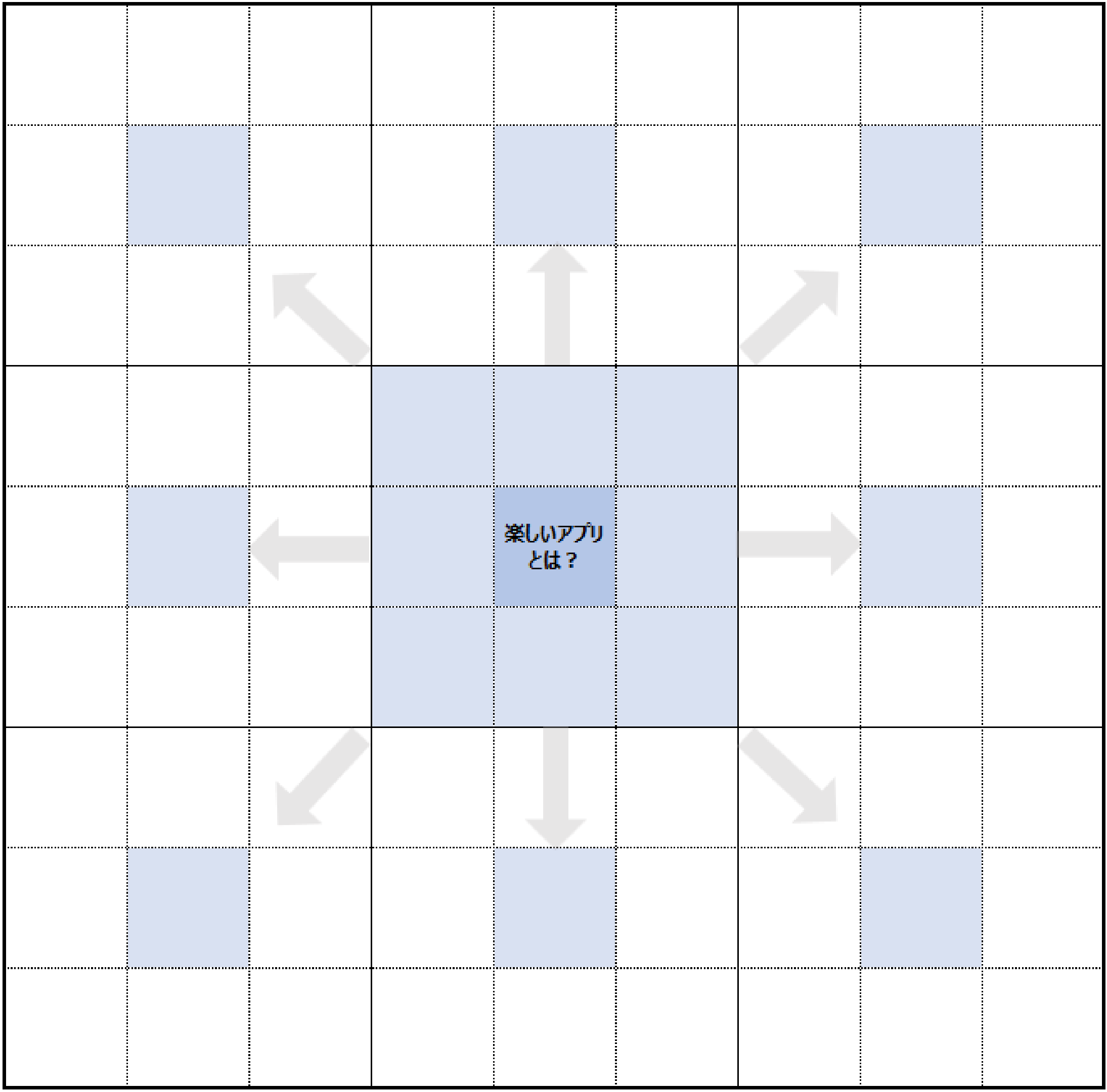
オズボーンの チェックリスト

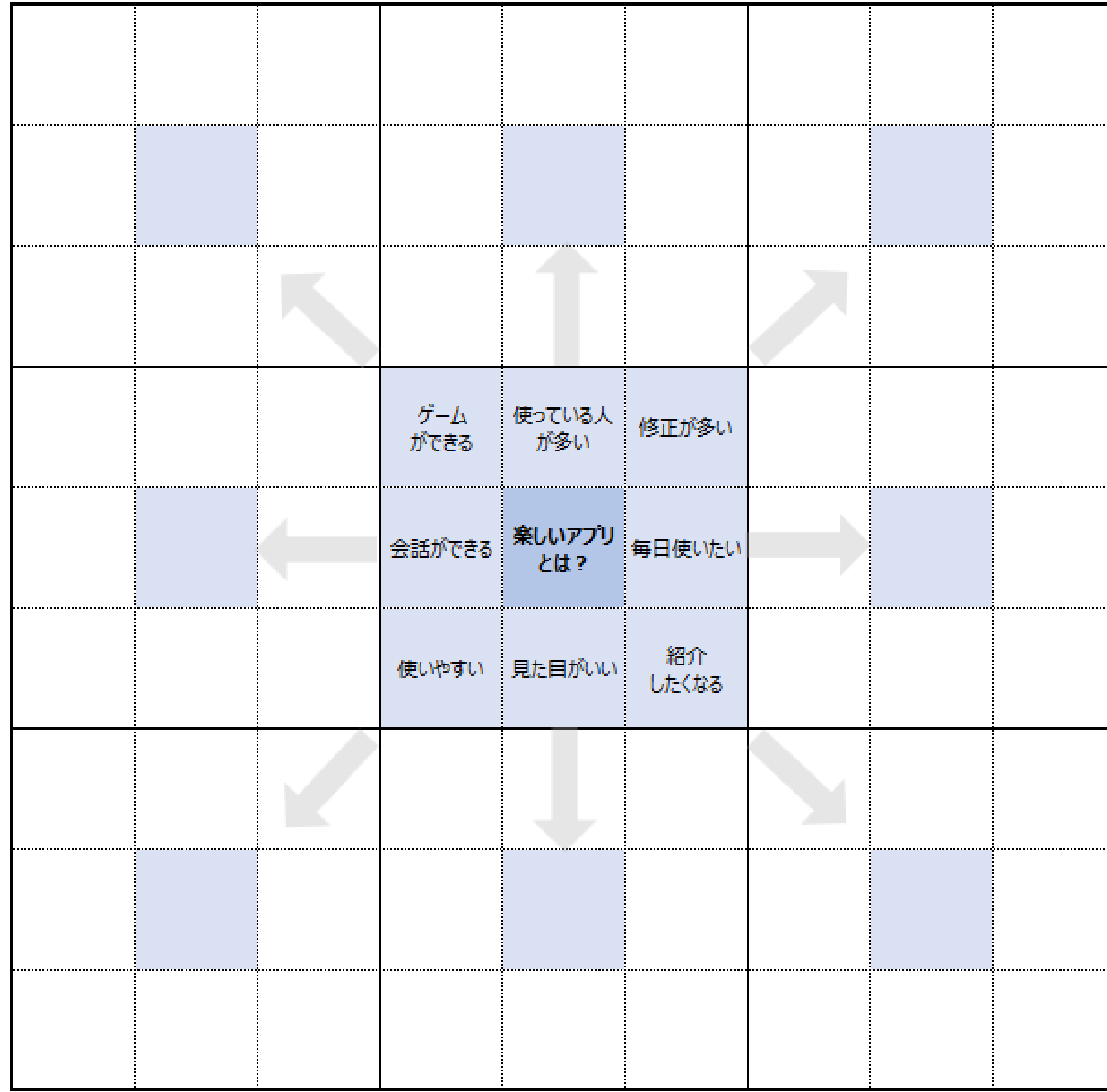
決められたチェックリストを使って、アイデアを出していく方法。同じ情報からアイデアを出す可能性をひろげます。

マンダラート

中心には自分自身のテーマを書き込み、その周りにはそれに関するキーワードやイメージを書き込んでいきます。

次に、キーワードを繋いでいくようにして、より深い思考を進めていきます。

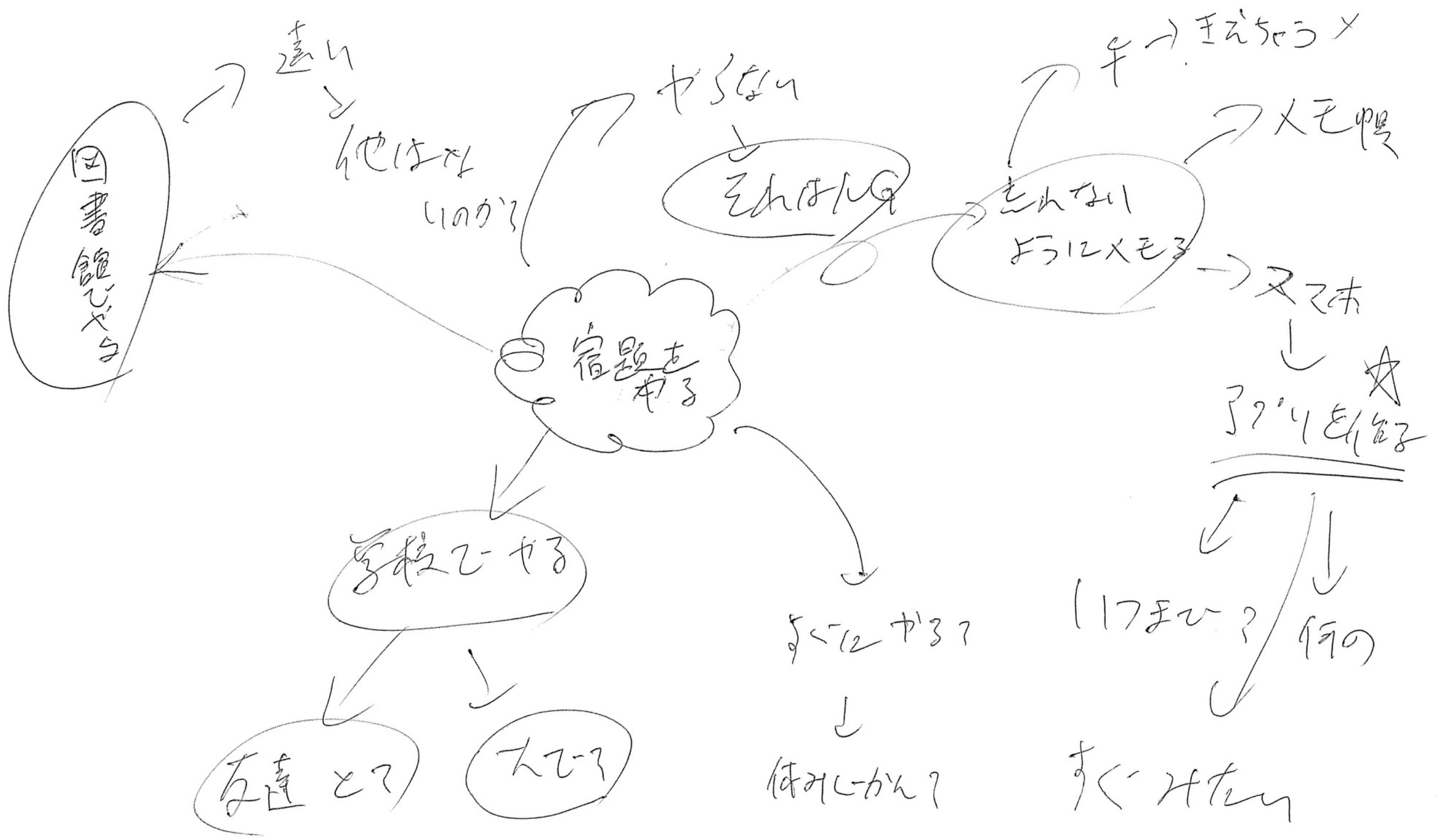




クイズ	アクション	対戦	いろんな人がしている	いつでも使える	老若男女問わず使える	バグをすぐ直す	お金がかからない	すぐにアプリを公開出来る
オセロ	ゲームができる	点数を競う	たくさんの方が欲しいと思う	使っている人が多い	いろんな機能がある	機能を追加し続ける	修正が多い	修正する人がたくさんいる
将棋	チェス	飽きないもの	ずっと使える	使ったら宣伝したくなる	作った人がアプリを宣伝する	ユーザーの意見を取り入れる	実際に使い続ける	修正しやすいアプリ
SNS	限定的な人と会話	簡単に話せる	ゲームができる	使っている人が多い	修正が多い	簡単に使える	習慣になっているものと併せて使う	使わないと、ダメになる
写真で会話	会話ができる	トークテーマが決まっている	会話ができる	楽しいアプリとは？	毎日使いたい	いつでも使える	毎日使いたい	便利
コメントしあう	スタンプ	好きなことを発言	使いやすい	見た目がいい	紹介したくなる	機能がたくさんある	機能がどんどん追加される	使えば使うほど点数が積み重なる
UIがいい	ボタンが押しやすい	スマホで使える	画像がたくさん	つい使いたくなる見た目	スタート画面がおしゃれ	自慢したくなる	教えやすい	紹介する時のインセンティブ
アイコンがわかりやすい	使いやすい	文字が大きい	オシャレなフォント	見た目がいい	スマホのアイコンがおしゃれ	便利な機能がある	紹介したくなる	だれでも使いやすい
説明が丁寧	問合せが出来る	有名なアプリと似ている	可愛い動物	自分好みにアレンジできる	季節に合っている	友だちの困っていることを解決できる	家族の困っていることを解決できる	おしゃれ

マインドマップ

中心にテーマやアイデアを書き、それに関連するキーワードやイメージを周りに書き込み、それらを繋いでいきます。思いもがけない発見やアイデアがでてくることがあります。



オズボーンのチェックリスト

1つのアイデアに対して、9つの用意されたチェックリストを使って、発想を広げていく方法。

チェックリスト9か条

転用したり？

現在のままでの
新しい使い道は？

応用したり？

似たものや
真似できないか？

変更したり？

意味、色、テーマなど
を変更したり？

拡大したり？

大きく、長く、頻度や
時間を大きくしたり？

縮小したり？

小さく、短く、時間を
早くしたり？

代用したり？

代替りのモノや材料や
場所にしたり？

置換したり？

入れ替えたり、順番を
変えてみたり？

逆転したり？

さかさまにしたり、役
割を逆にしたり？

結合したり？

合体、混ぜたり、結合
してみたり？

全体のまとめ

- これまで使ってきたノーコードはアプリを作る道具ではなく、困ったことを解決するための道具！
- いきなりアプリを作るのではなく、考える → 作って → 改善の流れが大事！
- アイデアを出すためには、インプットとアウトプットの両方が大事！

ノーコードのストイとこる

直感的につかえる

ビジュアル的に積み木のようにアプリを開発できるため、誰でも簡単に使うことができます。

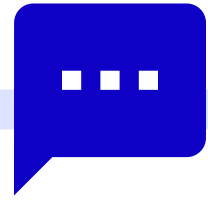
すぐに作れる

プログラミングでは大量の時間がかかるアプリでもすぐに作るすることができます。

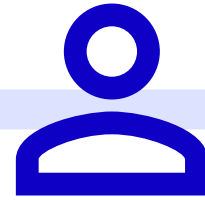
**プログラミング的
思考が身につく**

アプリを作りながら、データベースや関数、リレーションシップといったプログラミングで必要な要素を使いながら学ことができます。

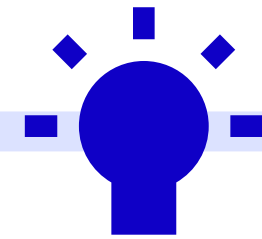
アプリを作るまで



困りごとの発見



どんな人が使うか？



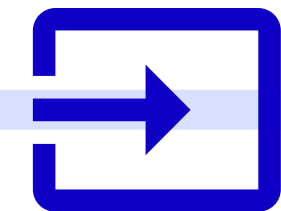
解決するための
機能は？



作ったアプリを修正
して改善していく



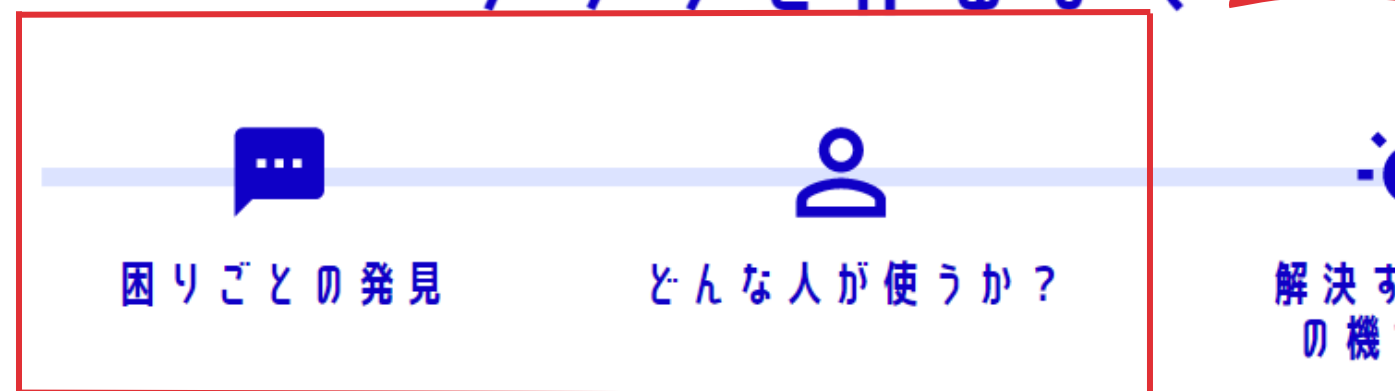
実際にアプリを作る



必要な画面は？

おさらい 例：TODOアプリ

アプリを作るまで



1. 困りごとは?

最近、部活が忙しくて宿題を出されていたことを忘れてしまう。

2. 誰が使う?

野球部に入って毎日20時まで部活をしている中学1年生の男の子

3. そのためにどんなアプリにする?

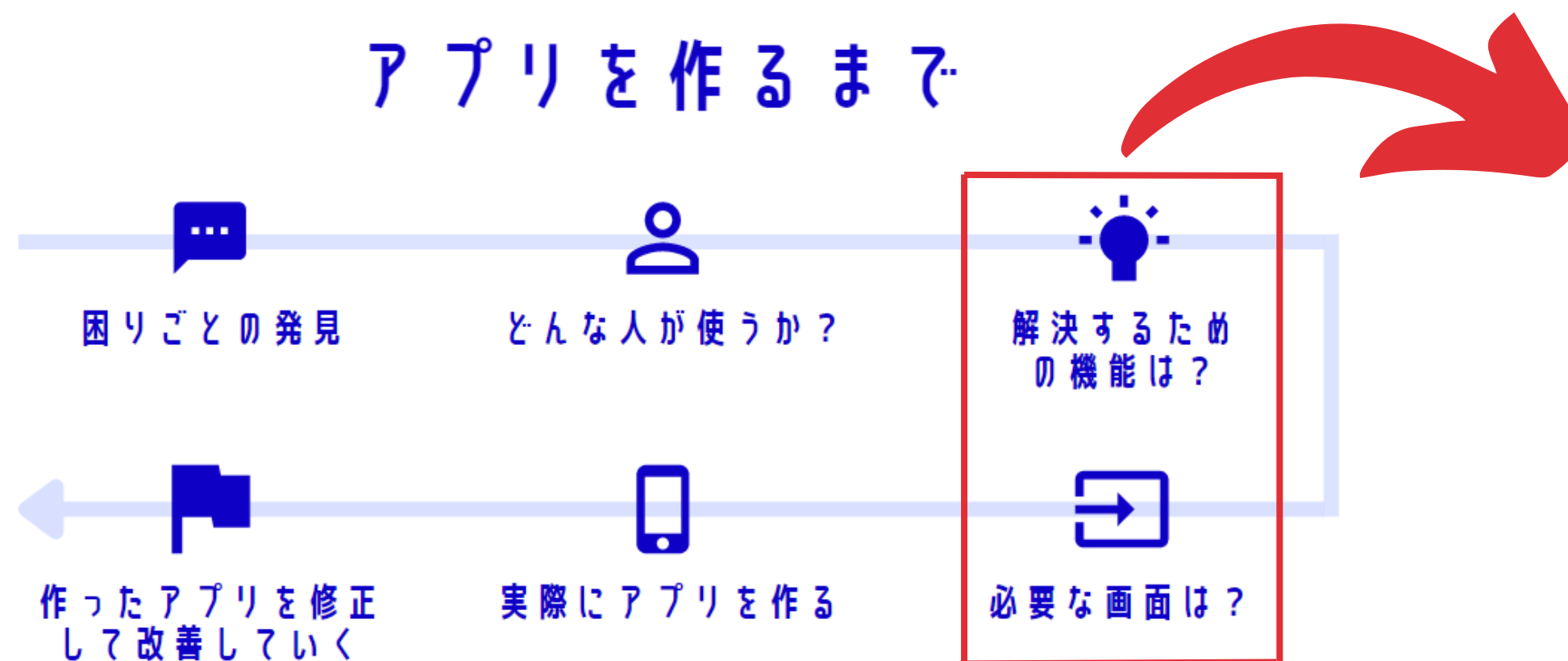
スマホで、気軽に宿題の期日や内容を記入できて、それをすぐに確認できるアプリ。

△月★日(Ω)

日直 デイトラ
チャレンジ
花子 本館

おさらい 例：TODOアプリ

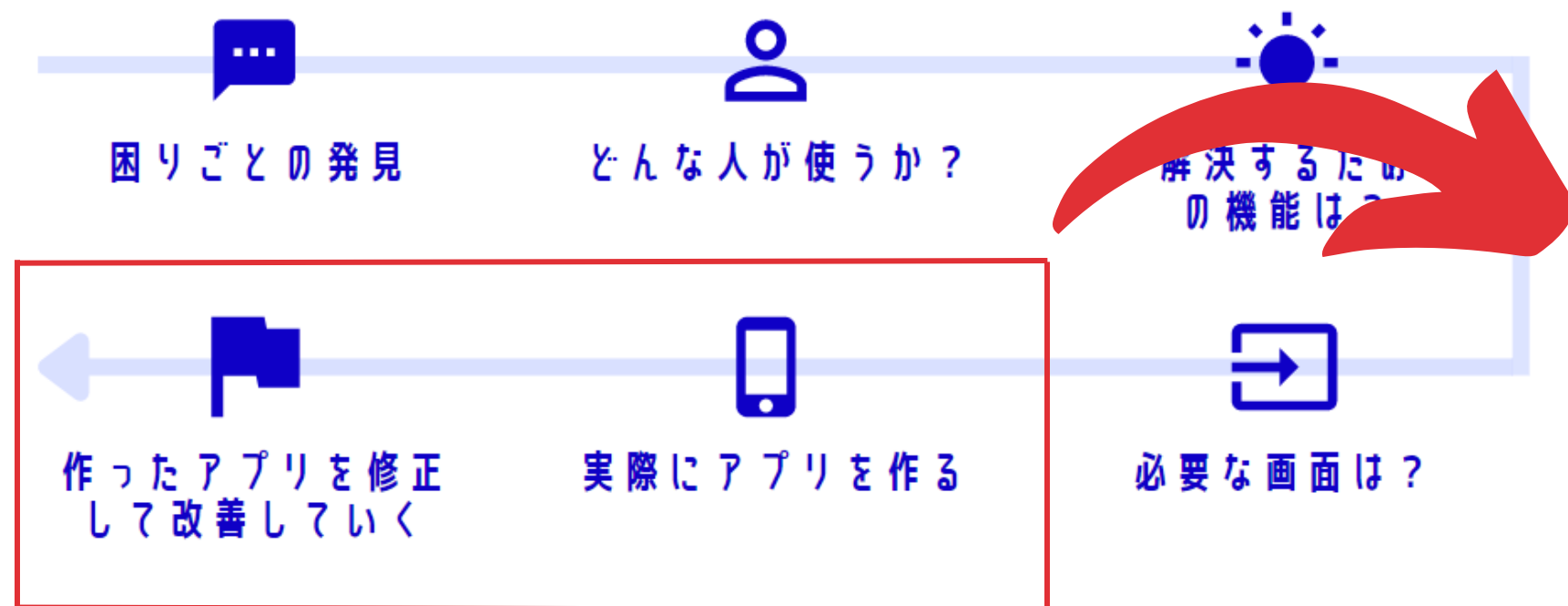
アプリを作るまで



必要な機能	必要な画面
機能名	画面名
アカウント管理機能	アカウント登録
TODO表示機能	ログイン
TODO詳細表示機能	TODO一覧
TODO投稿機能	TODO詳細
TODO削除機能	TODO削除
TODO検索機能	TODO投稿
TODO完了機能	単語検索
	完了確認
必要なデータベース	
データベース名	
Users	
TODOデータ	

おさらい 例：TODOアプリ

アプリを作るまで



おすすめのインプット方法

カラーバス

注目する視点をいつもと違うジャンルで絞ると発見の幅が広がる方法です。いつもの日常を別の視点で見ることで、新たな発見をすることが出来ます。

ちょいメモ

とにかくなんでもいいので、気づいたことや気になったことをメモする方法です。メモする場所や方法は決まっておらず、後で見返せなくても大丈夫です。

おすすめのアイデア出し方法

マンドラート

アイデアを四方八方に広げながら、書いていく方法。9マスの箱を使ってどんどん拡張していく。

マインドマップ

大きな紙の真ん中にテーマを書いて、それに関連する思いついたことやテーマを書いていく方法。

オズボーンの チェックリスト

決められたチェックリストを使って、アイデアを出していく方法。同じ情報からアイデアを出す可能性をひろげます。

全体のまとめ

- これまで使ってきたノーコードはアプリを作る道具ではなく、困ったことを解決するための道具！
- いきなりアプリを作るのではなく、考える → 作って → 改善の流れが大事！
- アイデアを出すためには、インプットとアウトプットの両方が大事！