

学びを助け合う Study Swap

～誰でも助けを求めやすい世界の実現～

開発駆動コース 菊池華世

誰でも助けを求められる世界作る

勉強において**誰でも助けを求めやすい世界**を作りたい

気軽に助けを求めするために、**対価**が必要
(具体例)

- 学校の先生・・・学費
- 塾の講師・・・塾費
- 友達・・・何かしらのお礼(ジュース等)

勉強を頑張りながら対価を得にくい

対価が必要な理由

- 1. 対価なしでは妥当な助けを得にくい
- 2. 対価なしでは助けを求めにくい

解決すべき課題

- 対価を稼ごうとすると、勉強に励む時間が減る
- **勉強を頑張りながら、対価を稼ぐのは難しい**

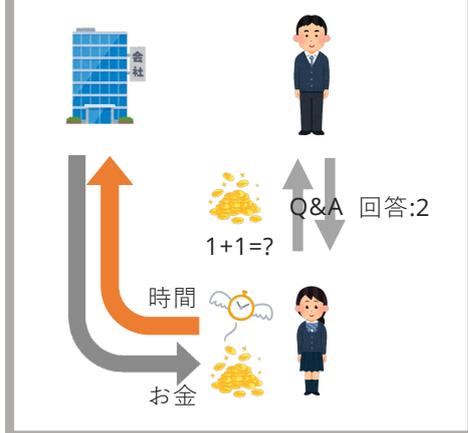
勉強のみの頑張りでも対価を得られる仕組み作成

Study Swapは、勉強のみの頑張りでも**循環する**ポイントの仕組みにより助け合いがしやすい勉強アプリ。従来では気軽に聞くには、**勉強以外(お金を稼ぐ)の頑張り**でも対価を得る必要だったが、アプリを使うと**勉強のみの頑張り(Q&A、ノート売買)**でも対価を得られる。

→ **勉強を頑張りながら対価が得られ**、助けが求められるため、頑張りの方が1つだけで良い。

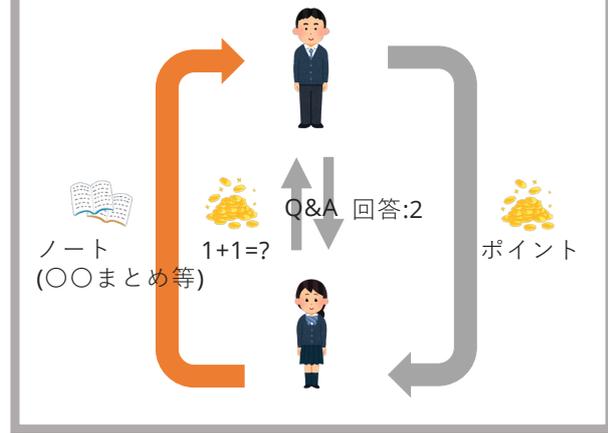
Before(アプリ使用前)

勉強以外(お金を稼ぐ)の頑張りが必要



After(アプリ使用后)

勉強のみ(Q&A、ノート売買)の頑張りが必要



構成

基本思想

- 安全重視
 - アプリで解決したい課題は学生が主に困っている内容により、メインターゲットは学生なため

こだわり

- 中学生のスマートフォン保有率は54%[1]なため、メール認証
- Webサービスとして作成
- スマートフォン向けアプリのように使えるように PWA対応

セキュリティ面

- 2段階認証(メール)の導入
- 1人が複数アカウントを作成しても、他の人が困らないような仕組み
 - 初期のポイントは0
 - 何かしらアクション(質問に回答、ノート販売)を行わないとポイントが得られない
 - 通報機能の設置

[1]2021年の「ケータイ・スマホ」に関する調査レポート <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000232.000023383.html>

解決

勉強(アウトプット)をした分、ポイントが得られる

- 課題1: 対価を得る事と、勉強にコミットする事はトレードオフ

循環するポイントのため、利害関係が一致する

- 課題2: 対価なしでは妥当な助けを得にくい
- 課題3: 対価なしでは助けを求めにくい

まとめ

- **課題**: 勉強しながら対価が得にくい
- **アプローチ**: アプリ内で循環するポイント制度の導入
- **新規性**: 自分のために頑張った物でポイントが得られる
- **有効性**: ポイントが循環するため、利害関係が一致し、ポイントに価値生まれる