

T-Meet

～ネット上でのミーティング効率向上のための会議ツールの実装～

2015/7/30

NECO B3 tao

Adviser: 齊藤 賢爾(ks91)

背景

- 現在、LINEやSkypeといったインターネット上でのコミュニケーションが増えている。
- 学生のグループワークなどの会議をインターネット上でSNSを利用し、会議をするようになった。
 - 実体験として、グループワークやサークルの会議などで直接会う時間がとれないことが多発した。



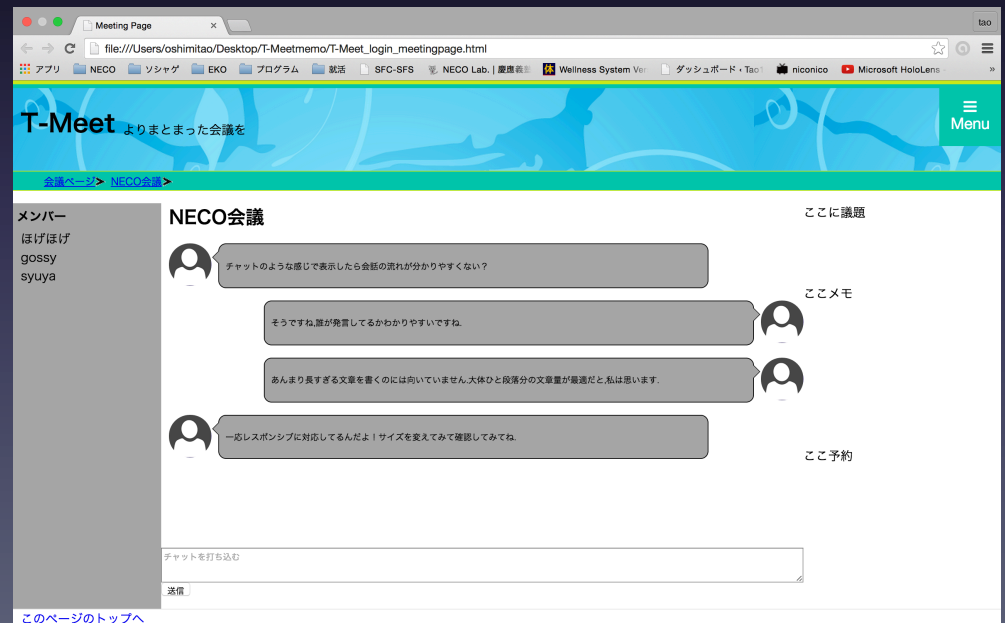
問題意識

- 学生などはグループワークやサークルのミーティングを拘束時間外にやらなければならないが、効率的なミーティングが困難
- Lineなどでミーティングをしても議論が進まない。
Ex)実体験：議題から雑談に話が逸れていく

解決手法

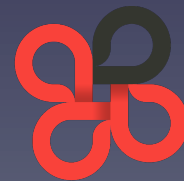
- テキスト型ミーティングツール「T-Meet」の実装
- テキスト型の議論に特化したインターフェース/システムの設計

現在のサンプル



既存の類似サービス

- サイボウズLive
- ChatWork
- Co-Meeting
- Slack



chatwork



T-Meetとは

- テキスト型のチャット機能を主体とした会議ツール
- 独自の発言システムを実装している
- 発言に対するレス機能や既読者の表示
- 議題や決定事項、メモの共有機能
- ターゲットは現状、大学生に絞っている。

独自の発言システムとは

- ターン制の発言システム

- ある発言権を持っている人が発言を終えるまでは誰もチャット上で発言をすることが出来ないようにする。
- また、発言が終わると同時に発言終了といった合図を出す。
- 発言終了の合図があったら別の人に発言権が渡される。
- また、発言権の予約なども出来るようにする。

➡相手が話している最中に返事や反論をする事がなくなる。

発言システムによる問題点

- リアルで発言権を示すスティックを回す既存事例を参考
 - ネットでも同様にできるかどうか不明
- 発言権があることによる議論が停滞する可能性

仮説

- 前記の発言権システムやその他の機能を導入する事により、ネット上のミーティング効率向上やストレス減少に繋がる。
- 議論用ユーザーインターフェースの実装によって議論の効率の上昇をはかる。

検証手法

- 定性的評価

全体を実装したのちにアンケートを実施

- アンケート項目としては

- 既存のSNSアプリとの差異を書いてもらう
- インターフェースを利用する上でどの程度使いやすかったか書いてもらう
- 発言システムに対する感想を書いてもらう

- 定量的評価

ある議題を出し、その議題に対する一定の解答に至るまでの時間の計測及び解答の質の差異を評価

今後の課題

- UIの改善
 - 会議に特化しているということを意識した上でのUIの改善
 - レスポンシブルなページの開発
- 発言システムの是非
 - 今回考案している発言システムについての調査

今期の進捗

- 発言システムの設計
- フロントページの作成
 - フロントページ作成のためにHTML5、CSS、jQueryなどを学習