



PROJECT PREPARATION GUIDE

アプリ制作前の 準備ガイド

制作を止めないための決定事項、役割分担、スケジュール、公開後の運用を整理します。

2026年7月版 / 合同会社Gear Box

制作前に決める5つのこと

1 目的

売上を増やす、作業を減らす、情報を届けるなど、最初に達成したい変化を一つに絞ります。

2 利用者

誰が、どの端末で、どの場面に使うのかを整理します。

3 最小機能

初回公開に必要な3〜5機能と、後から追加する機能を分けます。

4 運営方法

誰が登録・更新・問い合わせ対応を行うのかを決めます。

5 成功の判断

登録者数だけでなく、予約完了、回答率、作業時間、継続利用など、目的に合う指標を選びます。

よくある進め方の違い

進め方	向いている状況	注意点
試作	画面や操作感を早く確認したい	本番運用やデータ保存は別工程
MVP	必要最小限で公開し、利用者の反応を確認したい	最初の機能を絞る判断が必要
本格開発	業務や会員サービスの中核として運用したい	権限、移行、保守まで事前設計が必要

役割分担を決める

項目	事業者	制作側	共同確認
目的・業務ルール	●		●
機能の優先順位	●	提案	●
画面設計・UI	確認	●	●
開発・テスト	受入確認	●	●
文章・画像・規約	●	支援	●
ストアアカウント	●	支援	●
公開後の問い合わせ	●	技術支援	●

「誰が決めるか」「誰が素材を用意するか」「誰が最終確認するか」を早い段階で決めると、制作の停滞を防ぎやすくなります。

用意できると進みやすい資料

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| ☐ 現在の業務フロー | ☐ 参考アプリ |
| ☐ 紙帳票・Excel | ☐ 利用規約 |
| ☐ 既存Webサイト | ☐ プライバシーポリシー |
| ☐ ブランドロゴ・色 | ☐ 公開希望日 |

制作スケジュールの見方



要件整理

目的、利用者、機能、権限、外部連携を整理します。



画面設計・試作

画面遷移や操作方法を確認し、認識のずれを減らします。



開発・内部テスト

機能を実装し、データ・権限・エラー処理を確認します。



受入確認・修正

実際の利用者や運営者の視点で確認します。



ストア申請・公開

掲載情報と審査資料を用意し、公開時期を調整します。



保守・改善

OS更新、不具合、利用状況、新しい要望へ対応します。

スケジュールが延びやすい要因

- 仕様決定者が不明
- 文章・画像の準備遅れ
- 外部サービスの調査
- データ移行の複雑さ
- 確認範囲の追加

早く進める工夫

- 最初の機能を絞る
- 週単位で確認する
- 仮データで先に試す
- 優先順位を明文化する
- 後から追加する範囲を分ける

公開後の運用チェック

運用項目	担当	頻度・期限	方法
お知らせ・コンテンツ更新			
利用者からの問い合わせ			
ユーザー・権限管理			
エラー・障害確認			
OS・ストア更新			
利用状況の振り返り			
改善要望の整理			

相談時の質問例

費用について

- 初期費用に含まれる範囲
- 外部サービスの利用料
- 保守費用と追加開発
- ストアアカウント費用

制作について

- 画面確認の方法
- データ・ソースコードの扱い
- 公開後の修正窓口
- 将来の機能追加方法

分からないことが残っていても相談できます

決まっていない部分を整理するところから、制作工程の一部です。

Shape your ideas