

1. 担当 PM

岡 瑞起（筑波大学 システム情報系 准教授）

2. クリエータ氏名

稲葉 皓信（京都大学大学院情報学研究科 通信情報システム専攻）

3. 委託金支払額

2,736,000 円

4. テーマ名

レイアウトの自由度とキー操作性を両立したノートテイキングアプリケーションの開発

5. 関連 Web サイト

鍵記 Playground : <https://kenki-editor.vercel.app/>

6. テーマ概要

本プロジェクトでは、ブラウザ上で動作する全く新しい操作感のノートアプリ「鍵記」を開発した。レイアウトの自由度とキー操作性を両立させることを目的に設計されており、Markdown 言語による記述やキーボードショートカットによる操作が可能である。また、ユーザがスムーズにノートを作成・編集できるように、直感的な UI/UX も実現している。今後はデスクトップアプリの開発や収益化を図るためのマーケティング戦略も検討されており、さらなる成果が期待される。

7. 採択理由

ページをマスに分割し、マス単位でレイアウトを管理することで、レイアウトの自由度を保ちつつ、キー操作性を高めたデスクトップノートアプリを作ることを目指した提案である。

類似アプリがいくつもある、イノベーションがもっとも求められる難しい分野である点には懸念があるものの、提案者はプロジェクトへの熱意が高く、魅力的なシステムとして発展することを期待し採択した。

8. 開発目標

このプロジェクトは、「キーボード操作に特化したビジュアルノートアプリの開発」を目標にしている。具体的には、マウスを使用せずに、キーボードのみで操作可能な自由度の高いビジュアルノートアプリを開発することを目指している。また、Markdown 言語に対応し、ローカル保存機能や画像・動画ファイルのアップロード機能を備え、ユーザがスムーズにノートを作成・編集できるようにすることも重要な目標のひとつである。

9. 進捗概要

鍵記は、ブラウザ上で動作し、マウスを使わずにキーボードのみで操作することが可能な、全く新しい操作感を実現している。また、ユーザがスムーズにノートを作成・編集できるように、Markdown 言語やキーボードショートカットなどの機能も実装されている。

今後の展望としては、鍵記のデスクトップアプリの開発や、収益化を図るためのマーケティング戦略が検討されている。デスクトップアプリの開発にあたっては、ローカルに保存可能な Markdown 保存機能や、画像・動画ファイルのアップロード機能の実装が予定されている。また、キーカスタム・CSS カスタマイズに加え、ユーザが自由に定義できるプラグイン機能の実現も目指している。

10. プロジェクト評価

「鍵記」プロジェクトについて、プロジェクトの目標である「キーボード操作に特化し、自由度の高いビジュアルノートアプリを作る」という目標は十分に達成されたと評価できる。キーボード操作に特化した操作性と、自由度の高いビジュアルノートの実現に注力し、ブラウザ上で動作する新しい操作感のノートアプリ「鍵記」を開発し、ビジュアルノートアプリとして必要な要素であるグラフィックスの操作や Markdown のライブプレビュー、オブジェクトのグループ化やリレーションの追加など、多様な機能の実装も実現した。また、ヒント選択機能や qutebrowser、Vimium のインスパイアを取り入れ、キーボード操作の快適性を追求することに成功した。

11. 今後の課題

「鍵記」の今後の課題としては、まずプロダクト自体のクオリティの向上が挙げられる。具体的には、ローカルに保存可能な Markdown 保存機能や、画像・動画ファイルのアップロード機能を備えた鍵記のデスクトップアプリの開発である。また、キーカスタム・CSS カスタマイズに加え、ユーザが自由に定義できるプラグイン機能の実現、といったよりユーザのニーズに対応した機能の実装も望まれる。加えて、競合するノートアプリが多い中、より独自性のある機能を

追加することで、市場における差別化を図る必要がある。独自性のある機能が追加され課題をクリアすることで、より多くのユーザに鍵記の利用を促進することができると考えられる。

さらに、「鍵記」は収益化を図るため、マーケティング戦略も重要な課題となる。具体的には、操作ガイドや操作動画の作成、また、VIM Adventures のようなゲーム感覚で楽しみながら操作を覚えられるチュートリアル動画の作成などが挙げられる。本プロジェクトの成果をより広く周知し、より多くのユーザに届ける施策が望まれる。