

# レッスンの先生に 練習状況を共有するための 記録アプリの開発

堀内 貴文 (ホリウチ タカフミ)



# 概要

## 楽器の個人練習を記録し、状況をレッスンの先生に共有するためのアプリ

- アプリ名：Practice Log n Share

- アプリの概要：

楽器などの個人練習の際に、  
その練習時間を簡単な操作で記録し、  
その記録を他者に簡単に共有する  
ためのアプリ

- 実施体制

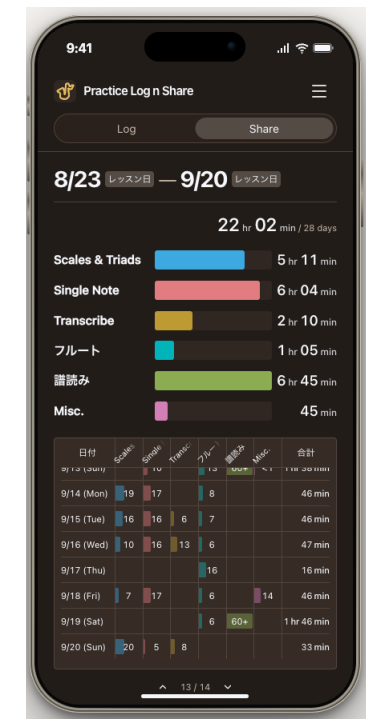
- ▶ 課題の取り組み期間：  
2026年9月中旬～下旬
- ▶ 担当範囲：  
課題設定～実装～資料作成に関わる全て
- ▶ 使用したソフトウェア：  
Claude（主にClaude Code）、  
ChatGPT（主にCodex）



練習時間を記録する画面



左右スワイプ  
による切り替え



練習状況を共有する画面



Webデモ版：<https://practice-log-n-share-demo-2026.tkfmh.chatgpt.site/>

# 背景（課題感）

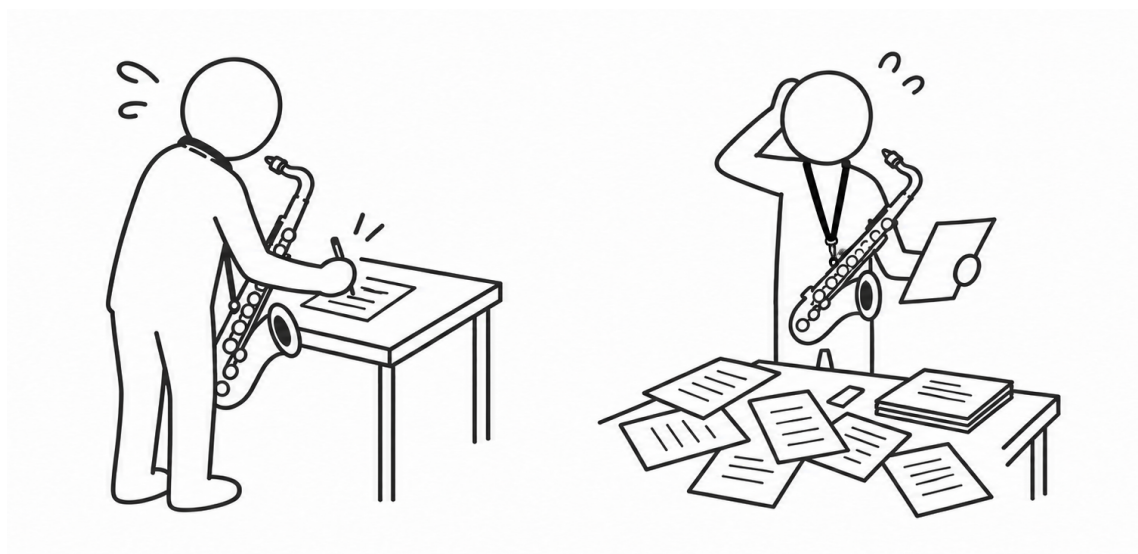
私は趣味でテナーサックスを吹いていて、隔週でレッスンに通っています。

レッスンの際、先生から「練習はどんな感じ？」と聞かれますが、これに的確に答える手段がありませんでした。

これまでに「紙の練習日誌の作成」や「既存アプリの活用」を試しましたが、どちらにおいても運用上の難しさがあり、楽器の個人練習というプロセスの中に「共有につながる記録」というアクションをうまく組み込んでいませんでした。

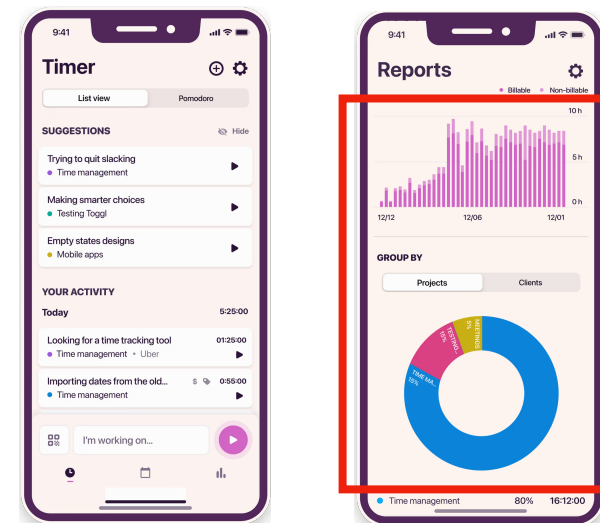
## 「紙の練習日誌の作成」における課題：

- ▶ ほぼ毎日の練習により、紙がすぐに埋まり、枚数が多くなり**記録が散在**する。
- ▶ サックスを首から下げたままでは、体勢的に紙に文字を書きにくい。



## 「既存アプリの活用」における課題：

- ▶ 既存のタイムトラッキングアプリにも、「Toggl Track」など、ワンタップで計測／記録できるものは存在する。
- ▶ 一方、記録のレポートをレッスンの先生が「ぱっと見」で理解できるようには作られていない。



➡ 結果をどのように解釈したらよいか「直感的」にはわからない。

出典：Toggl, “iPhone Time Tracking App,”  
<https://toggl.com/apps/mobile/ios>（2026年9月22日閲覧）

# 課題へのアプローチ

- 以下の2つの観点よりUXを設計することにより、前項に記載した「背景」の課題を解決する：
  - ワンタップで記録できること**（楽器を持った状態でも楽に記録操作ができる）
  - 記録の内容を他者が瞬時に理解できること**（記録内容を手動で編集する必要なく、最適なフォーマットで自動的に可視化される）
- 上記の要件を満たすことで、前項に記載した「背景」の課題は解決される。さらに、毎日の練習を「**レッスンのための義務的な行為**」から「**自ら進んで実施する楽しい体験**」へと昇華させるために、次のような**モチベーション向上のための仕掛け**を組み込んだ：
  - 過去の練習量の可視化（月～年単位のモチベーション向上）
  - その日の練習内容の積み上げの可視化（1日単位のモチベーション向上）
- また、楽器の個人練習は基本的には孤独の営みだが、「記録して、それを先生に見せる」という意識により、「練習した努力を誰かに見てもらえる」というモチベーション向上における副次的な効果も期待できる。



# 開発プロセス（AIの活用シーン）

- 本アプリを計画～開発する過程において、主に4つのシーンでAIを活用した：
  - ① リサーチ・コンセプトの具体化
  - ② 基本的な実装
  - ③ 人間の感性を要するパラメータの調整補助ツールの開発
  - ④ 処理とUI/UXに関わる実装の最適化

# 開発プロセス（AIの活用シーン）

## ①リサーチ・コンセプトの具体化

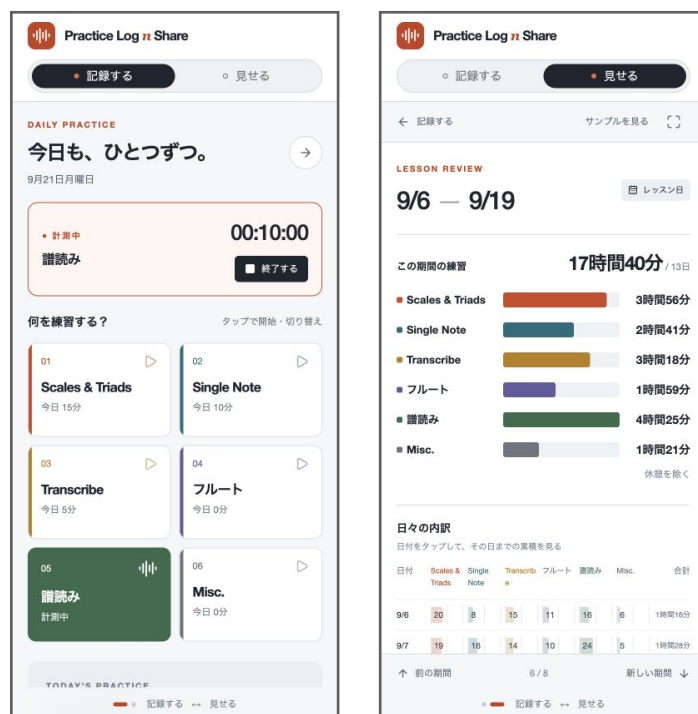
- 前述の課題とそれに対するアプローチの妥当性を確認するにあたり、**情報収集のためにAI（主にChatGPT）を活用した。**
- AIによるリサーチにより、「練習時間の記録・管理」を目的とした既存アプリは存在するものの、  
「結果を他者に共有する（つまり、コミュニケーションツールとしても機能する）」ような**既存アプリは（調査の範囲内では）存在しない**、ということがわかった。
- AIとの対話を通して、アプリのコンセプトを具体化した。

# 開発プロセス（AIの活用シーン）

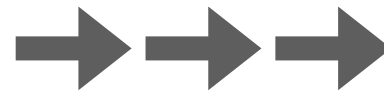
## ②基本的な実装

- 前頁「①リサーチ・コンセプトの具体化」でのAI（主にChatGPT）との対話を通してアプリの**基本コンセプトはAIとのチャット履歴に蓄積**されたため、その流れのまま**AIによりシステム仕様書**を作成した。
- 出力されたシステム仕様書をコーディング用のAI（主にCodex）に読み込ませ、**アプリの初版（V0）**を実装させた。
- AIにより生成された出力を確認し、**私が改善要望（主にUIやUXの側面）**をフィードバックするプロセスを繰り返した。  
改善要望を伝えた箇所は多岐にわたるが、具体例として、以下が挙げられる：
  - 練習カテゴリを選択するための「操作パネル」が、**iPhoneの画面サイズに「ぴったりと」**収まるようなレイアウト調整
  - 楽器練習中に常時起動させることを想定した「黒」を基調とした色使い（ユーザーの目とバッテリー電力への負荷軽減のため）。**暗い色を基調としつつも、気分は明るくなるような色彩**に調整した。（\*別途「ライトモード」もオプションとして用意した。）

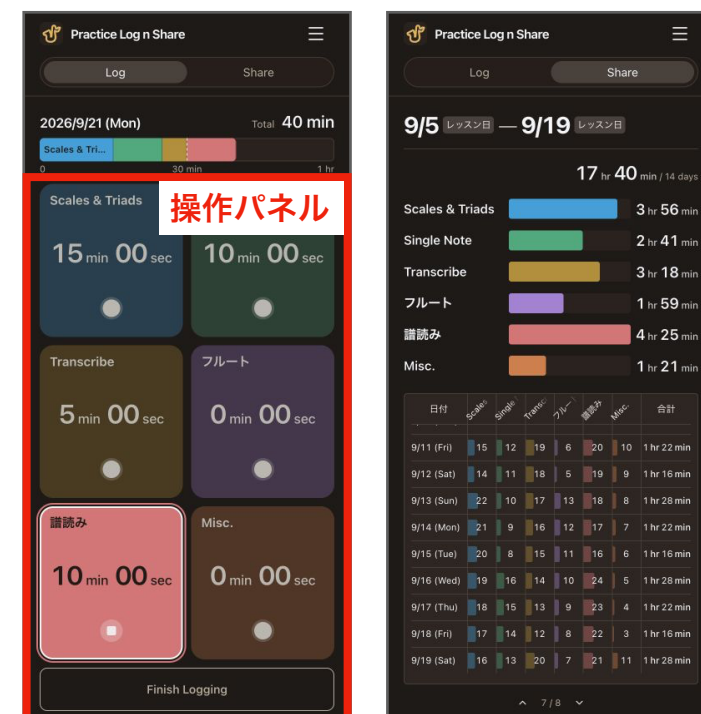
AIで生成した初版（V0）のUI



改善要望をフィードバックする  
プロセスを繰り返した



改善要望を反映した後の調整版（V1）のUI



# 開発プロセス（AIの活用シーン）

## ③人間の感性を要するパラメータの調整補助ツールの開発

- 前項「②基本的な実装」の「テキスト」や「画像」を通したAIとのやりとりでは、操作感（UX）に関する人間ならではの感性をシステムに反映させることに難しさがあった。
- この「『ずっと』動いて『ストンと』止まる」のような操作感をシステムに伝えるためには、AIへの指示による実装手法ではなく、自らパラメータを触る必要性を感じた。
- そこで、AIを用いて「パラメータを調整するための補助ツール」を開発し、各種パラメータの組み合わせを変化させながら実験し、その結果をAIによりシステムに反映させるアプローチをとった。



← 開発の過程で使用したパラメータを調整するための補助ツール

アプリの「管理画面」をスクロールした際に「操作パネル」の表示領域が画面にちょうど収まる位置で「スナップ」するようにスクロールが止まるというUXを実現するための実験環境として使用した。

# 開発プロセス（AIの活用シーン）

## ④処理とUI/UXに関わる実装の最適化

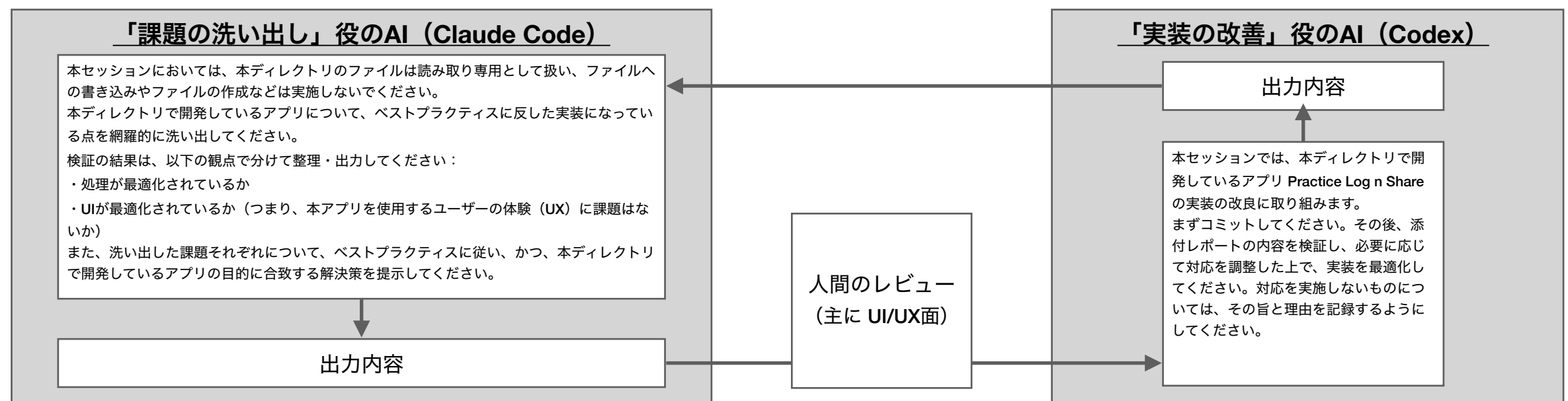
- 前項「②基本的な実装」では、AIとの対話による自動生成（いわゆる「Vibe Coding（バイブコード）」）でシステムを実装しているが、データ処理の観点で最適な実装となっているかには不確かさが残る。この不確かさを完全に解消することは難しいものの、不確かさの度合いを下げるために、独立した2つのAIセッションを立ち上げ、一方で「課題の発見と改善案の提示」を、もう一方で「改善案の検証と実装への反映」を実施させた。

＊前項「②基本的な実装」は主にCodexを用いて進めていたため、異なる観点（設計の異なるLLMモデル）でのレビューの実現を期待し、「課題の発見と改善案の提示」にはClaude Codeを用いた。「改善案の検証と実装への反映」にはCodexを用いた。

- 欠点を洗い出すことに長けるというAIの性質に着目し、  
上記の「処理面における実装の最適化」の際、UI/UXにおける課題についても併せて検証を実施し、改善を繰り返した。

＊特にUI/UXについては、AIにより提示された改善案をそのまま実装に反映させることを繰り返すうちに自分が理想とするUI/UXとかけ離れていくリスクがあるため、AIによる「課題の発見と改善案の提示」と「改善案の検証と実装への反映」のループの間に自分でAIの出力内容を確認・修正する、というプロセスを挟んだ。

- 「課題の洗い出し」と「実装の改善」のイテレーションを15回ほど繰り返した時点で、「大きな欠陥は見つかりませんでした。」と出力されるようになり、これを一つの目安として改善プロセスを終了した。



# 活用状況

## • アプリの「記録」機能の活用状況

- ▶ 実装したアプリを自身のiPhoneにインストールし、毎日の個人練習で実際に使っている。期待通り、**ワンタップで記録できる利便性は実現していることが確認できた。**
- ▶ 日・月～年単位のモチベアップ要素も期待通り機能し、個人練習開始時に本アプリを起動することが「**前向きな習慣**」として定着している。
- ▶ 情報の可視化により、次の副次的なメリットが確認できた。
  - **時系列的な練習内容の可視化**により、その日の中での練習計画にも役立つ
  - **次のマイルストーン（レッスン日）の可視化**により、その日を意識した練習計画にも役立つ

## • アプリの「共有」機能の活用状況：

- 開発後のレッスンで先生に共有し、個人練習の内容が一目でわかるという点で好評を得られた（他のレッスン生は紙で記録しているケースが多く、「ありそうでなかった」アプリ、というコメント）。
- **現状のカテゴリをもう一段階細分化された粒度での記録ができると、練習の内容がより詳しくわかる、というフィードバックも得られた（例：「スケール」のカテゴリに対する「ペンタトニックスケール」等のサブカテゴリレベル）。**

※後者は「記録操作のシンプルさを維持しつつ、サブカテゴリレベルでの記録を可能にする」という、発展版（V2）に向けて計画中。「共有画面」に関しては、日別記録の表を削除し、カテゴリ・サブカテゴリを階層化して表示することを検討中。「記録画面」については最適な操作手法を検討中。

