

2015年7月28日

サークル活動から“オフ会”まで、  
グループ活動に必要なすべてが詰まった新しいコミュニケーションアプリ  
「BestieBox (ベスティーボックス)」を提供開始  
～WebRTCによる無料ビデオ通話、スケジュール調整機能、  
共有アルバムなど充実の機能をすべて無料で～

NTT コミュニケーションズ (略称 : NTT Com)は、学生のサークル活動、職場の趣味仲間、“女子会”や“オフ会”など、グループ活動をスマートに楽しむための新しいグループコミュニケーションアプリ「BestieBox (ベスティーボックス)」\*1を、2015年7月28日より提供開始します。

「BestieBox」は、グループのメンバー間で行う「イベントの企画」「コミュニケーション」「イベント後の思い出共有」といった様々な活動をサポートする機能を1つのアプリ上でまとめて提供します。このため、相手によって連絡手段を使い分けたり、面倒な日程調整で悩んだりすることなく、メンバー間のコミュニケーションを楽しんで、グループの活動を盛り上げていくことができます。



## 1. 背景

近年、スマートフォンの急速な普及を背景に、SNS を使ってコミュニケーションを取ることがごく一般的になりました。サークル活動や趣味仲間の集まりにおいても、SNS によってメッセージを交換することが多くなっています。

しかし、従来の SNS は、グループのメンバーでメッセージを交換する機能はあるものの、スケジュール調整機能など、グループの活動を支援する機能は不十分でした。

NTT Com はこのような状況に着目し、グループの活動に必要な機能を1つにまとめた使いやすいアプリによって、グループの絆を深めるお手伝いをします。

## 2. 「BestieBox」の特長

### (1) イベントの企画や調整はもちろん、打ち上げの精算までも 1 つのアプリで

「かんたんイベント企画機能」では、イベントを企画するときに大変な日程調整や、メンバーへの決定事項の報告を、簡単に行うことができます。また、会費を集める場合には、「割り勘機能」によって精算処理をサポートします。

### (2) WebRTC\*<sup>2</sup>による無料ビデオ通話など、コミュニケーション手段が充実

「BestieBox」は、様々な方法でグループメンバー同士のコミュニケーションを行うことができます。無料のスタンプが使えるグループチャットに加え、メンバー間で無料の音声/ビデオ通話ができるほか、グループのメンバー全員に重要なお知らせをしたり、意見を募ったりする際に便利な「お知らせ掲示板機能」も備えています。

<参考> 音声/ビデオ通話機能は、先進的な Web 関連技術である WebRTC によって実現しており、その実装にあたっては、NTT Com が WebRTC を用いたアプリ開発を支援するために提供しているプラットフォームである「SkyWay」を活用しています。

### (3) イベントの後も盛り上がる「コメントフォトアルバム機能」

「コメントフォトアルバム機能」を使えば、メンバーがアップロードした写真を見ながら、皆でコメントを付け合って振り返ることができます。

## 3. 今後の展開

グループ内のコミュニケーションだけでなく、グループ間のコミュニケーションを可能にする機能の提供などを検討しています。例えばこの機能を使うと、試合相手を探しているフットサルチーム同士が交流して、対戦を実現することができます。

「BestieBox」は、今後もグループの活動を支援する様々な魅力ある機能を継続して提供していきます。

## 4. 概要

提供開始日 : Android 版 2015 年 7 月 28 日(火) iOS 版は近日公開予定

利用料金 : 無料

公式 Web サイト : [http://506506.ntt.com/smp\\_ap/bestiebox/](http://506506.ntt.com/smp_ap/bestiebox/)

アプリアイコン :



利用の流れ :

- [1] 「Google Play」または、「App Store」から「BestieBox」アプリをダウンロード
- [2] 初期登録 (SMS 認証)
- [3] 新規にグループを作成

[4] グループごとの「招待コード」を使ってメンバーを招待

対応 OS : iOS (8.0 以上) / Android (4.0.3 以上)

対応言語 : 日本語 / 英語

- \*1: Bestie は best friend(親友)を指します。親友たちがアプリという箱庭に集うイメージから「BestieBox」と名付けました。
- \*2: Web Real-Time Communications の略。パソコンやスマートフォンのブラウザやネイティブアプリで、サーバーを介さない Peer to Peer のリアルタイム通信(音声・データ)を実現するオープン技術。広義の HTML5 の一つとして、W3C と IETF で標準化が進められている。