



【報道関係各位】

2014年12月3日
株式会社 GOOYA

GOOYA がスマートフォンアプリユーザーのモチベーションを検証するサービス 「モチ検」をリリース

12月3日から本格サービス開始

あなたの開発したゲームに対する

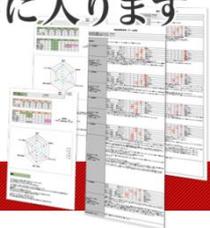
ユーザーの**本音**が

簡単に手に入ります

しかも、たったの

4時間で…

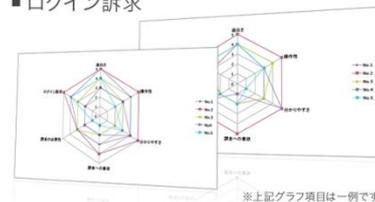
モチ検 by GOOYA



レビュー総合グラフ

最新ニーズに対して、あなたのゲームを
5段階評価します

- 面白さ ■操作性 ■分かりやすさ
- 課金への意欲 ■課金の必要性
- ログイン訴求



システム開発とスマートフォンアプリ検証サービスを行う株式会社 GOOYA (本社：東京都渋谷区、代表取締役：杉村隆行、以下「GOOYA」)は事前にスマートフォンアプリユーザーのモチベーションを検証するサービス、「モチ検」を12月3日、新規本格リリースいたします。

「モチ検」はスマートフォンアプリのα版、β版実装直後に「ユーザーレポート」を取り入れるという、業界初の新しい開発フェーズを提案してまいります。

「モチ検」での検証では、GOOYA TECH CENTER 宮崎でクライアント希望の属性からユーザーを選定してモニターテストを実施し、企画会議で使える独自のレポートデータとして納品させていただきます。

「モチ検」の特徴

- ・クローズド環境によるリリース前タイトル/機能のユーザーレビューの実施。
- ・ユーザーによる率直なレビューの提供。
- ・評価対象者は、(ゲームであれば) ゲームのプレイ歴・年齢・性別等の様々なセグメント別で選択可能。
- ・リアルな感想が丸見えの動画による納品も可能です。
- ・費用は5人のモニター評価で5万円から
- ・評価項目のカスタマイズも可能

スマートフォンアプリ市場では多くのアプリが配布されており、その市場は現在でも約1.6兆円とも言われています。しかし、アプリプランナーにとってユーザーがアプリに対して意欲的であってくれるか、あり続けてくれるかどうかを測り知ることは単純ではないと考えられます。

また各ユーザーの年齢、性別のほか、嗜好、背景、環境、タイミングなどによりその意欲も変化します。

ユーザーのプレイ意欲を事前に全て感知することは不可能であり、感知したとしても逆にパブリシャの意図に操られているようで、気分のいいものではありません。

私たちはこれらをプレイ意欲の継続条件として捉え、その評価検証を発表、配布前に行いレポートングすることにより、利用頻度、継続率の向上、フレンド誘致の向上を思索してまいります。

WEBや雑誌でのユーザーレビューで見られるレポートは当然開発後の結果であり、プランナーサイドではあまり意味がないものです。

今後も当社ではモチベーションの可視化を行うため、指標の開発を行っていき、ユーザーを含めた業界全体へと貢献してまいります。

<モチ検サービス説明>

<http://bpo.gooya.co.jp/miyazaki/>



<GOOYA TECH CENTER 宮崎>

当社クライアント 1,200 社から依頼された 13,000 件の Web 制作とシステム開発の実績・ノウハウを基に 2013 年開設。GOOYA TECH CENTER 宮崎では国内ですでに販売された端末、今後販売される端末を検証端末として取り入れ、従来から自社で培った制作・開発事業の検証ノウハウを元に、スマートフォンに特化した検証業務を一括請負しています。これにより検証ノウハウのデータベース化を実現し、自社の開発における検証業務を提供しております。

【株式会社 GOOYA】

- ・本 社 : 東京都渋谷区桜丘町 3-24 カコー桜丘ビル 6F
- ・設 立 : 2004 年 10 月 1 日
- ・資本金 : 5000 万円
- ・代 表 : 代表取締役 杉村 隆行
- ・事業内容 :
 - ・システム開発
 - ・スマートフォンアプリ検証サービス
 - ・Web 制作開発受託事業・
 - ・IT コンサルティング事業
 - ・Web サービス運用事業
- ・U R L : <http://www.gooya.co.jp/>

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

株式会社 GOOYA

広報担当 北野

Tel : 03-3463-8851

E-mail : info@gooya.co.jp