

EMOLOG

— emotion log —

ココロに刺さる、サービスを
ユーザー感情可視化&評価サービス

<http://emolog.com/webapp/>

お問い合わせ：info@emolog.com

株式会社ヒューマンクレスト

当資料の適用期限:2015/11/30(月)

Webサイトやアプリにおける ユーザー行動と感情を可視化する評価サービスです



アクセストラッキングツールだけでは認識できない課題を
ユーザーの感情から見える化します

客観的に見れない！

当初から開発に携わっていると
どうしても客観視できない...
一体どこを直せばいいの？

開発者Aさん

ユーザーの離脱要因は？

アクセス解析で離脱箇所までは
わかるけれど、なぜ離脱したのか
「理由」まではわからない...

事業責任者Bさん

社内でやる！？

社内でのユーザーテスト実施は
準備から手配、管理、集計と
とにかく手間と時間がかかるし
評価も甘くなりがち...

リサーチ部門Cさん

▶ そのお悩み EMOLOG が解決します

☑️ 企画フェーズ～リリース前～運用中におけるPDCAの「Check」で積極活用！

ユーザーの使い勝手が重視される時代。思わぬところで作り手の意識と乖離が発生してしまうものです。

EMOLOGなら



リアルなユーザーの反応を企画やUI改修のヒントにお役立ていただけます。PDCAの「Check」で有効活用しましょう。

☑️ アクセス解析では見えてこないユーザー行動と感情を可視化！

アクセス解析ツールは便利ですが、具体的なユーザーの離脱要因や感情など「なぜ？」までは教えてくれません。

EMOLOGなら



ユーザーの行動と感情を体系的に可視化することで来訪～CV過程の離脱要因をスムーズに抽出することができます。

☑️ 豊富なモニターから的確なターゲティングで体系的に評価可能！

社内でユーザーテストを実施しようとする、膨大な工数がかかる一方でターゲティングも評価も甘くなりがちです。

EMOLOGなら

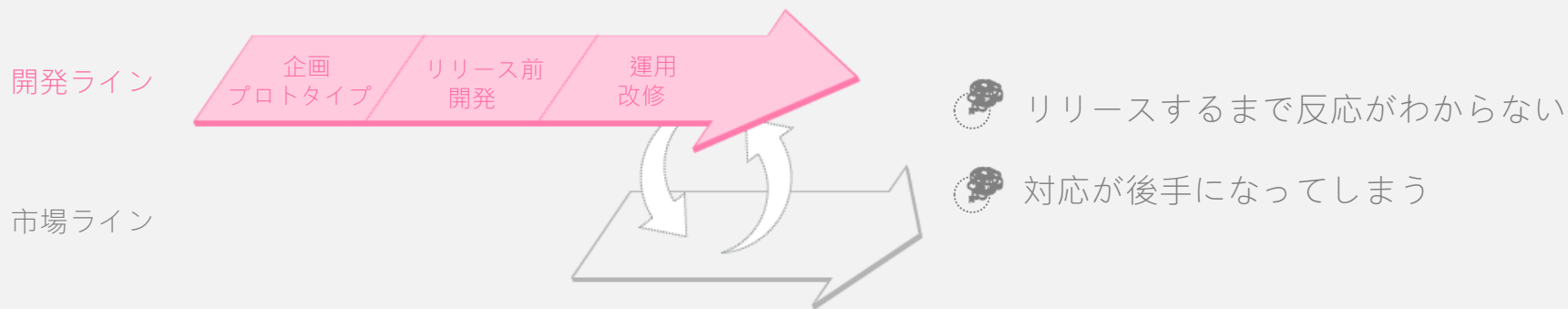


豊富な属性のモニターから抽出した的確なターゲティングで、体系だった評価をクイックにできます。

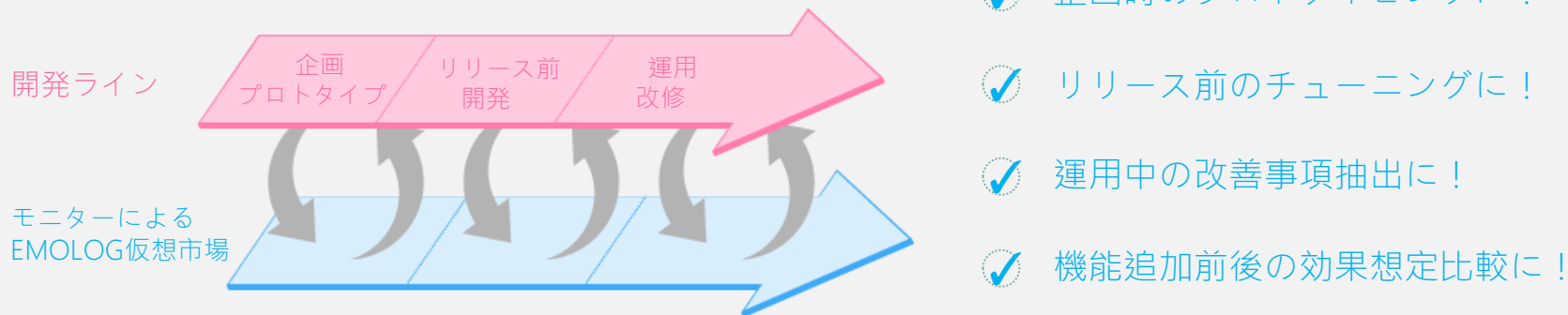
☑ 企画～リリース前～運用中など、各フェーズにおけるPDCAの「Check」に有効！

これまではリリースまで反響が分かりませんでした。EMOLOGをPDCAの「Check」で積極的に利用することで、より市場にマッチした形でのリリースが可能です。

Before



After



☑ アクセス解析では見えてこないユーザー行動と感情を可視化！

アクセス解析はマス動態の把握には便利ですが、具体的な離脱要因やユーザーの「感情」までは教えてくれません。EMOLOGは行動や感情を時系列に可視化します。

EMOLOG

調査種別

定性調査



アクセストラッキング
ツール

定量調査

特徴

ひとりひとりの具体的な操作に関する「感情」の把握に有効
(一部定量指標にも対応)

マス動態の把握に有効
具体的な操作やユーザー
「感情」まではわからない

▶ 両者の組み合わせが効果的！

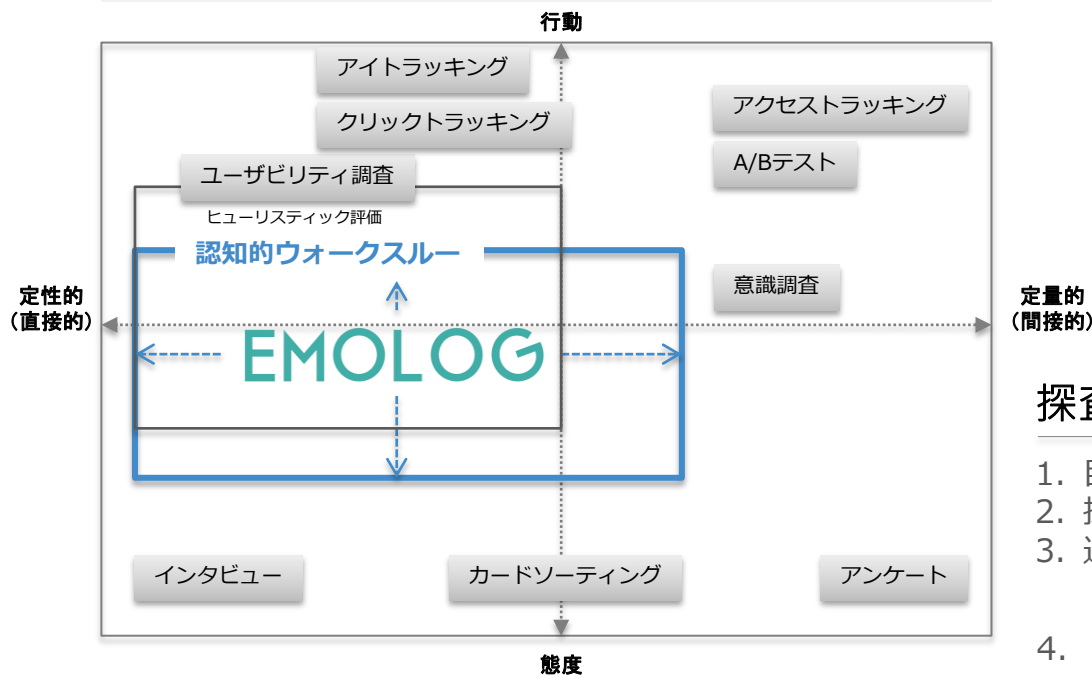


ユーザーの習性

- ・話を要約する
- ・話が不完全
- ・例外を除外する

ただのインタビューやアンケートでは意味が薄い！
体系的なユーザーテストの
仕組みが必要

ユーザー調査手法の全体像



UXの具体的な改善起案の抽出には
認知的ウォークスルーによる
探査学習※が効果的！

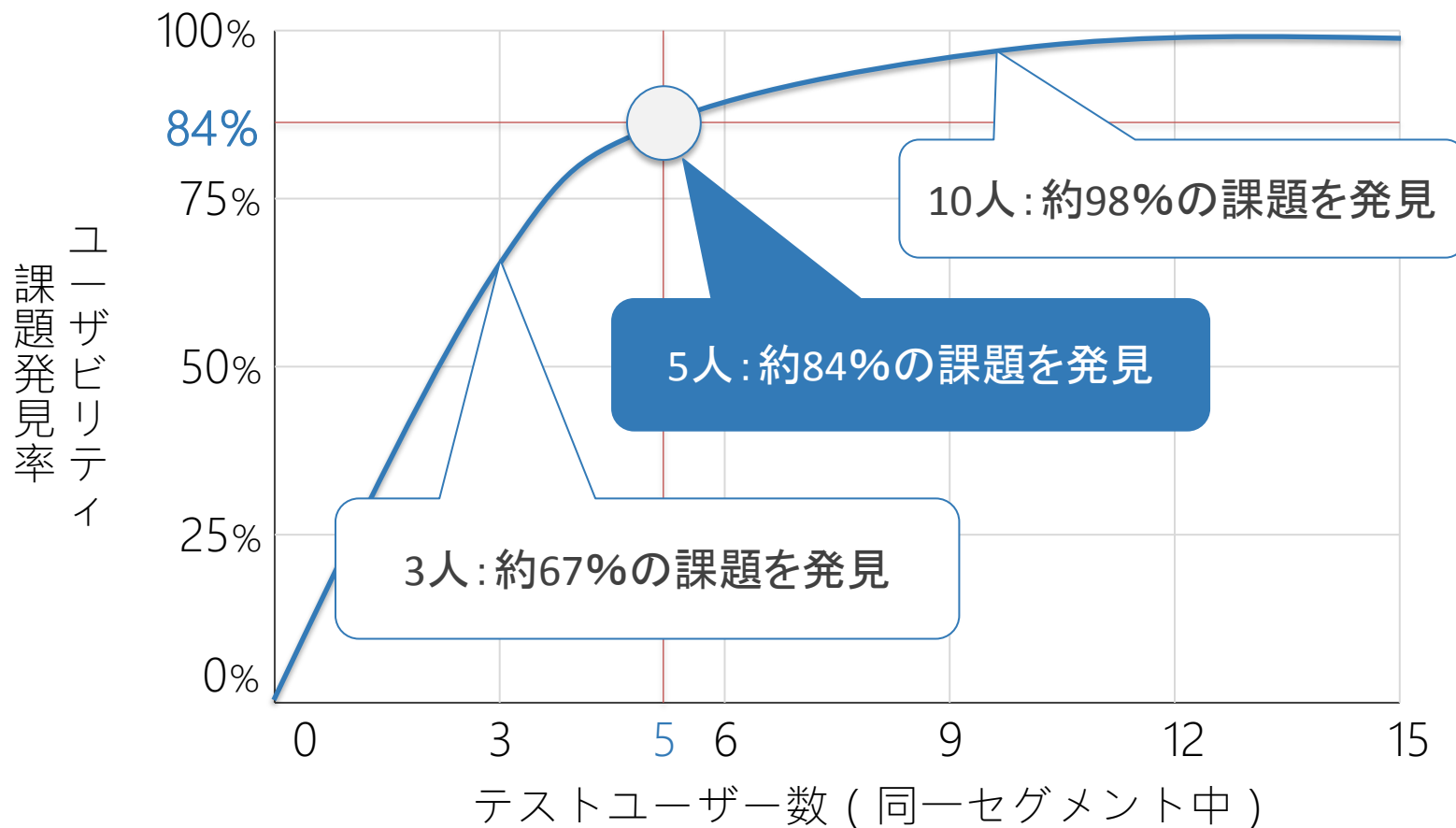
※) 事前にマニュアルやトレーニングを受けたりせず
使いながら操作を習得すること

探査学習の4つのステップ

1. 目標設定 : タスクを設定する
2. 探査 : ユーザーはUIの操作方法を探す
3. 選択 : ユーザーは適切と思われるUI操作を選択する
4. 評価 : ユーザーはシステムからのフィードバックを解釈してタスクの進展を評価する

EMOLOGは認知的ウォークスルーの手法を踏襲

ユーザビリティ研究の第一人者 ヤコブ・ニールセン博士による調査結果

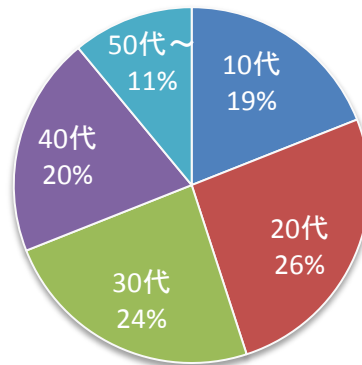


Nielsen, Jakob, and Landauer, Thomas K.: "A mathematical model of the finding of usability problems," *Proceedings of ACM INTERCHI '93 Conference* (Amsterdam, The Netherlands, 24-29 April 1993), pp. 206-213.

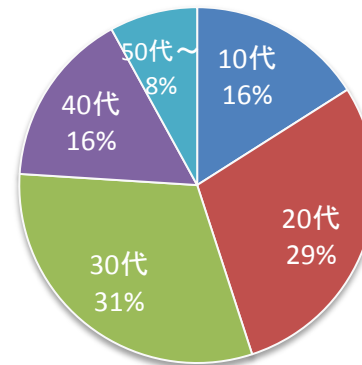
☑ 豊富なモニターからの的確なターゲティングで体系的評価！

社内での実施は工数が嵩み、ターゲティングが適切でなかったり評価も甘くなりがち。
EMOLOGは豊富な登録者から適切な属性のモニターを抽出し、体系だった評価を実現します。

豊富な約 **3,000人** のモニター
からターゲットユーザー抽出



男性(57%)



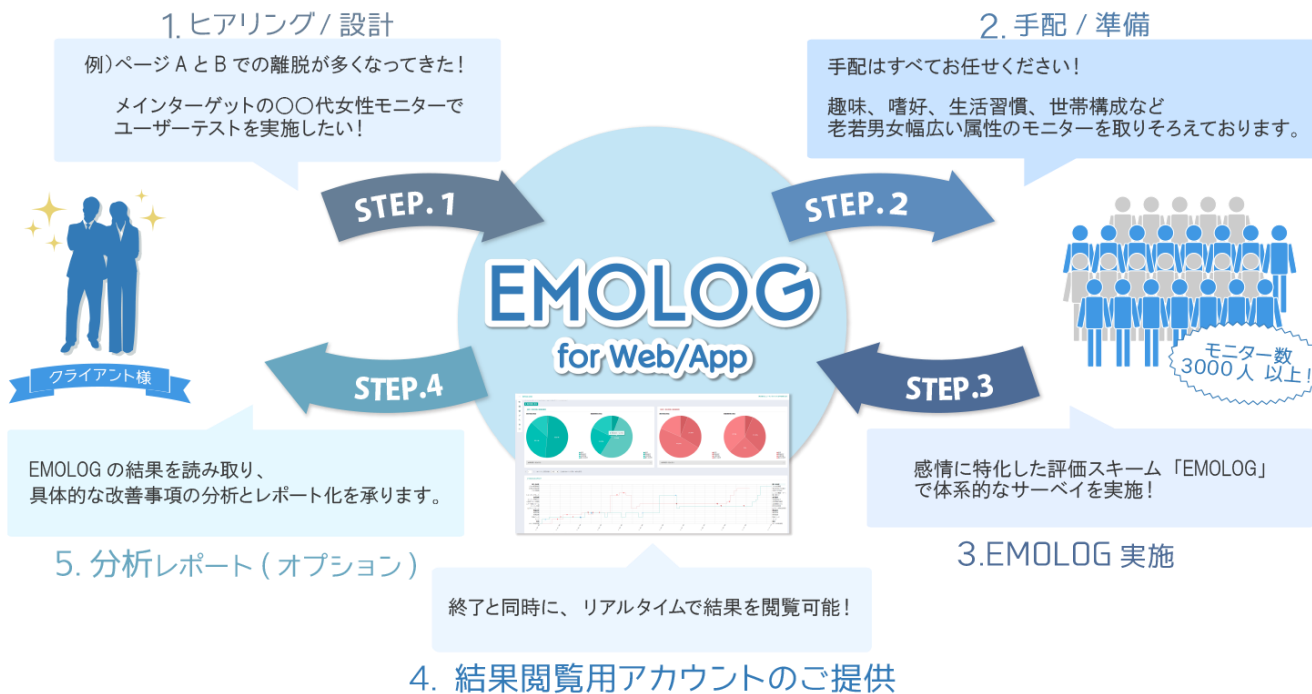
女性(43%)

モニターの指定は下記の基本15属性からご自由に選択可能です (下記の属性は例示)

	モニターA	モニターB	モニターC	モニターD	モニターE
1 性別	女	男	女	女	男
2 年齢	34歳	41歳	25歳	47歳	28歳
3 住居エリア	神奈川県	東京都	東京都	埼玉県	千葉県
4 婚姻状況	既婚	既婚	未婚	既婚	未婚
5 子どもの人数	1人	1人	0人	2人	0人
6 最終学歴	大卒	大卒	大学院修了	大卒	高卒
7 職業・職種	専業主婦	会社員	会社員	専業主婦	フリーター
8 業種		販売	IT・通信		飲食
9 仕事内容	家事	小売店店長	プログラマー	家事	自宅警備員
10 インターネットのリテラシー	低	中	高	高	低
11 インターネットの利用目的	ショッピング・ブログ閲覧	仕事・日常生活全般	仕事・日常生活全般	ショッピング・家計簿など	ショッピング・職探し
12 現在利用中のオンラインサービス	楽天、Amazon、7net	Amazon	楽天、Amazon、メルカリ	7net、おうちでイオン、楽天	Amazon、DMM.com
13 利用経験のある有料サービス	なし	なし	MoneyForward、ZOHOなど	なし	ニコニコ動画、LINE MUSIC
14 ECサイトの利用頻度	月に2回程度	月に1回程度	月に1回程度	週に1回程度	月に1回程度
15 ECサイトでの主な購入品目	酒、ヘビバル商品全般	DVD、本、ペットのえさ	水	DVD、本、食品・日用品全般	ゲーム、DVD

※弊社登録モニターに加え、各種提携会社の人員を含みます。

※モニターは全員弊社と秘密保持契約を締結済み。リリース前案件は弊社内ラボで実施、運用中の案件は各モニターの自宅でのリモートサーベイなど、幅広い対応が可能となります。



期間の目安

【全期間】(左記の1+2+3+4+5)
⇒7~16営業日

【内訳】

- ・事前準備(左記の1+2)
⇒1~5営業日
- ・EMOLOG実施(左記の3)
⇒2時間~6時間
- ・分析レポート(左記の5)
⇒5~10営業日

※調達に時間のかかるモニターを指定される場合など、ご指定内容によってはこの限りではございません。

納品物

集計された評価データと結果参照用のアカウントは、サーベイ終了直後にご提供可能! レポート (オプション) は、平均10営業日で納品します



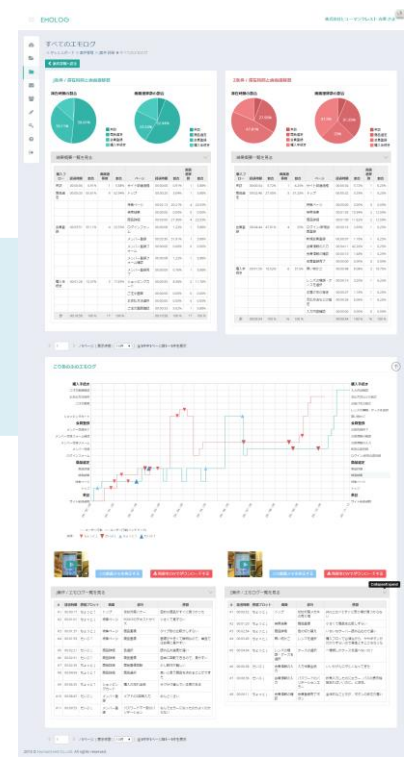
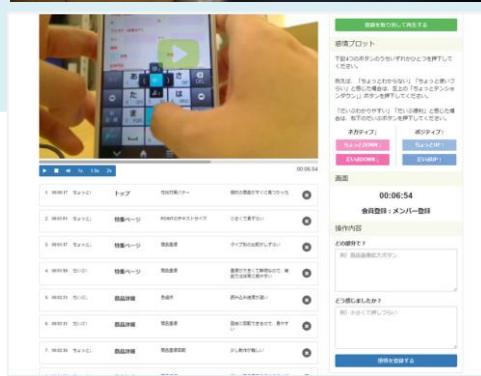
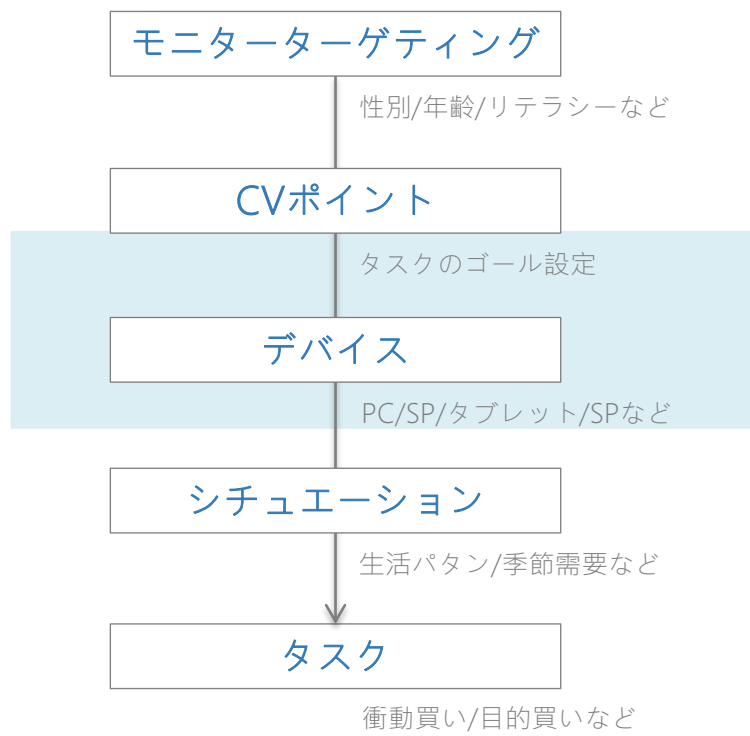
品質遵守

指摘の質が悪い場合はリジェクト可能! もちろんEMOLOG運営によるサーベイ品質の管理を徹底します



※ご依頼内容によっては準備にお時間をいただく場合がございます

ヒアリングの内容を踏まえてシチュエーションとタスクを設定し、サイト来訪～コンバージョンまでのすべての操作を動画で撮影。画面毎の滞在時間と行動のすべてをグラフとして書き出し、感情変化と合わせて離脱要因を可視化します。

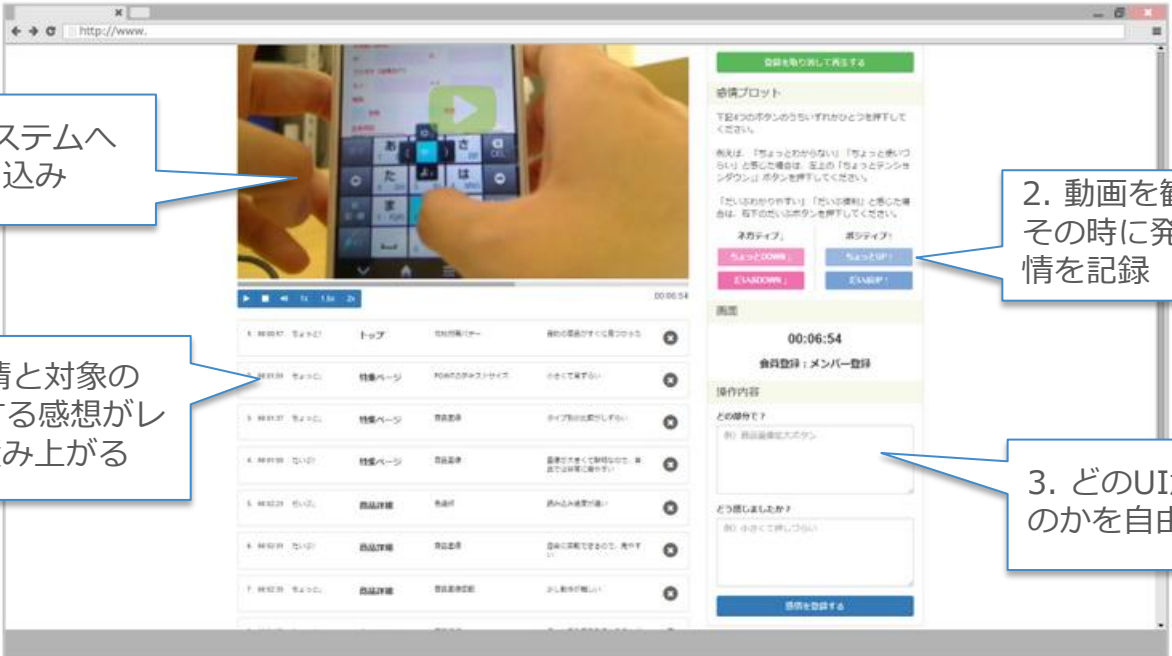


ヒアリング内容に応じてテスト設計

操作撮影
⇒動画を観ながら回顧法による感情プロット

完了と同時に自動で集計

モニターは自らの操作を動画で回顧しながら
自己申告によるEMOLOGのインプットを行います



1. EMOLOGシステムへ操作動画を取り込み

2. 動画を観ながら、その時に発生した感情を記録

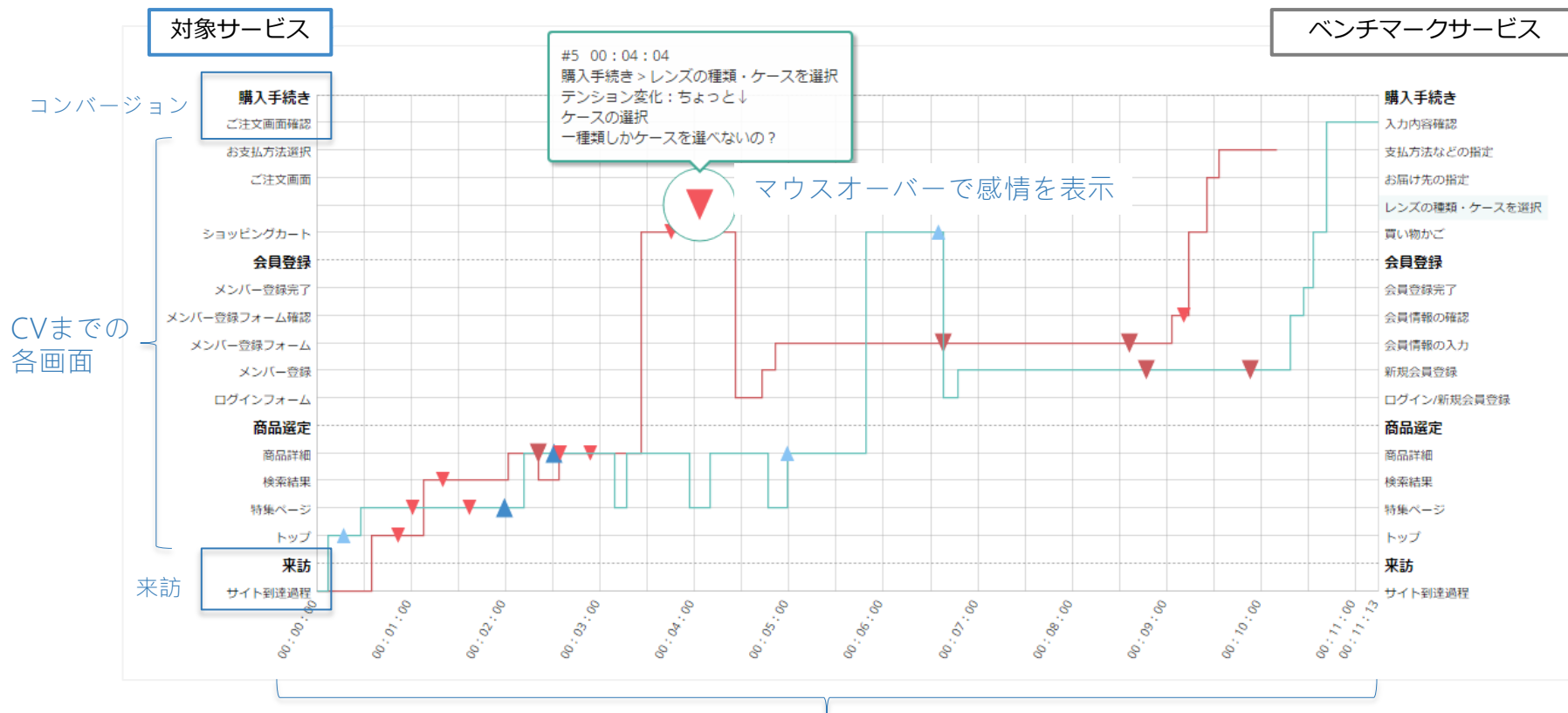
3. どのUIがどう感じたのかを自由記述で記録

4. 記録した感情と対象のUI、それに対する感想がレコードとして積み上がる

☑ POINT

アンケートのようにユーザーの俯瞰的な「記憶」に頼るのではなく「イマ」の行動と、それによって生じた新鮮な感情を余さず記録できます。

モニターによるインプットを終えた直後に確認可能！ EMOLOGグラフからユーザーの行動と感情を分析

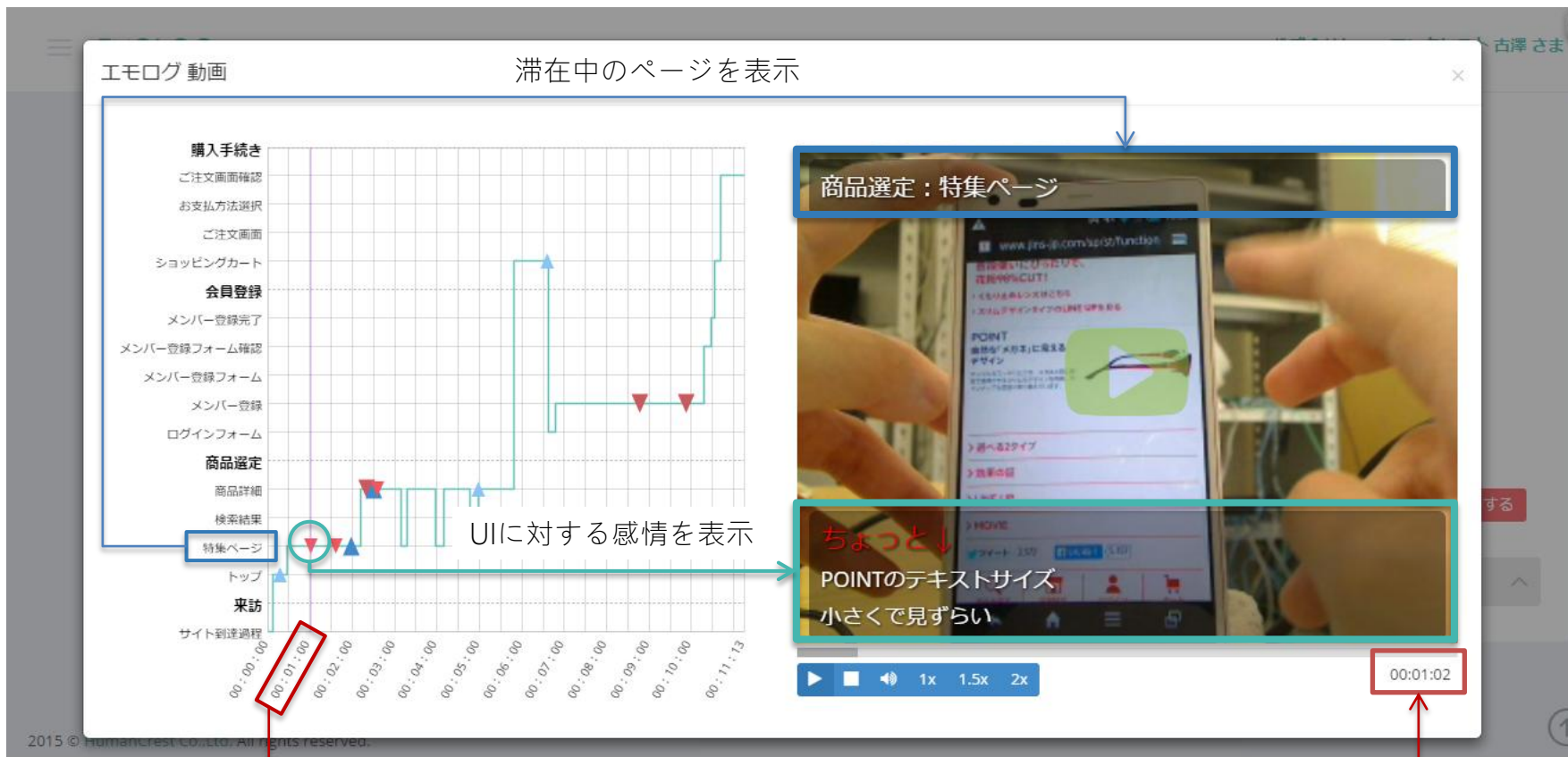


POINT

ベンチマークサービスのグラフと合わせて見ることで、ページごとの操作内容や滞在時間、感じたことの比較ができます。その差分を掘り下げることによって、**競合に対する優位点と課題**を把握できます。

POINT

動画再生による行動の再現によって、ユーザー感情を直観的に追体験することが可能

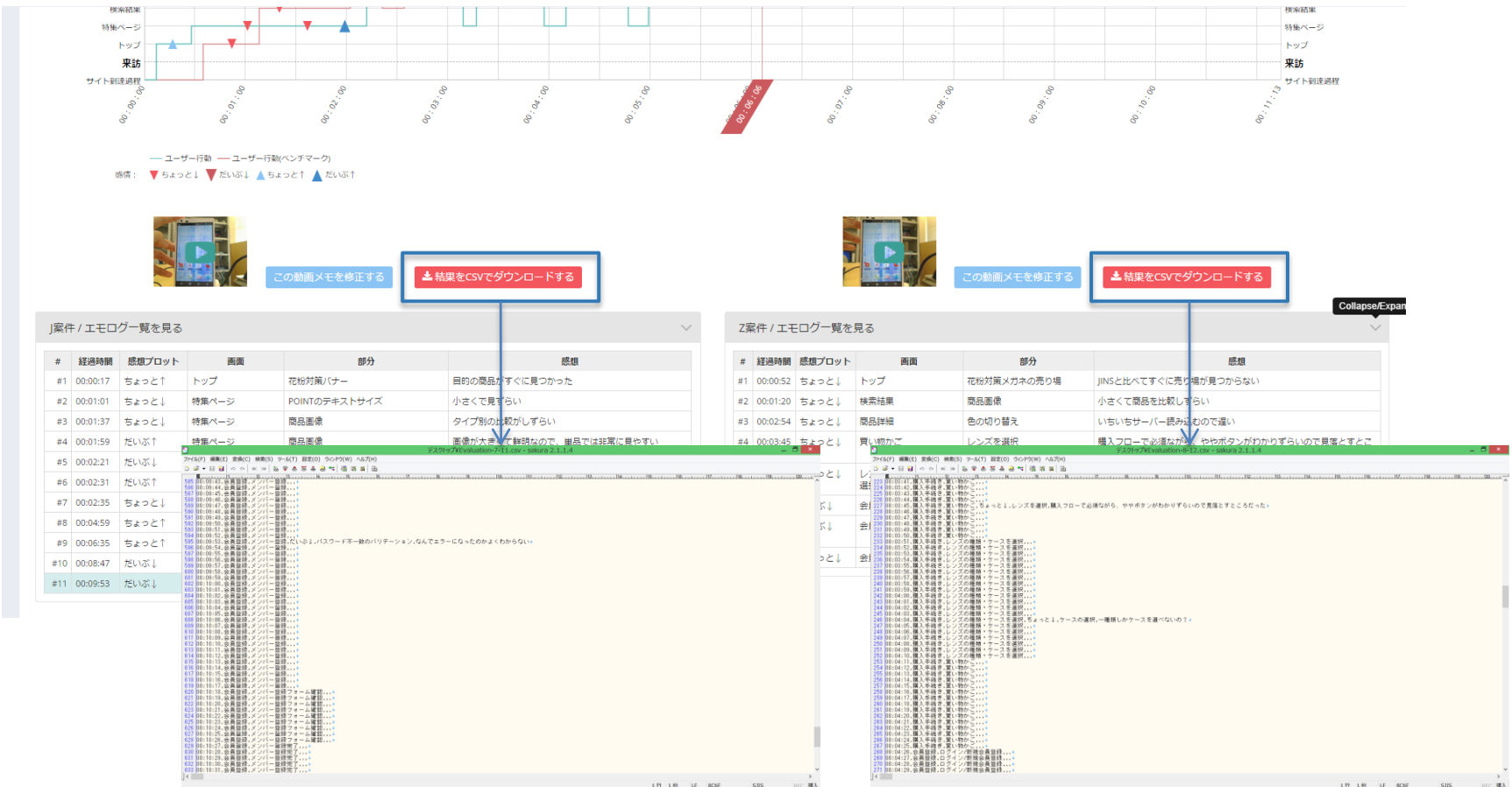


経過時間を表示

結果一覧はダッシュボードからCSVデータで出力可能
 自社での独自分析用途など、自由にお使いください

EMOLOG

株式会社ヒューマンクレスト 古澤 辰徳 さま



The dashboard displays a user journey timeline from 00:00:00 to 00:11:13. The timeline shows various actions such as 'サイト到達過程' (Site arrival process), '果訪' (Visit), and 'ユーザー行動' (User action). A red arrow points to a specific event at 00:09:56.

Legend for user actions:

- ユーザー行動 (User action)
- ユーザー行動(ベンチマーク) (User action (Benchmark))
- 感情: ▼ ちよっと↓ (Slightly down), ▼ だいたい↓ (Mostly down), ▲ ちよっと↑ (Slightly up), ▲ だいたい↑ (Mostly up)

Two detailed event logs are shown below the timeline, each with a 'Collapse/Expand' button and a '結果をCSVでダウンロードする' (Download results as CSV) button. The logs contain the following data:

#	経過時間	感想プロット	画面	部分	感想
#1	00:00:17	ちよっと↑	トップ	花柄対策/バナー	自目的の商品がすぐに見つかった
#2	00:01:01	ちよっと↓	特集ページ	POINTのテキストサイズ	小さくて見づらい
#3	00:01:37	ちよっと↓	特集ページ	商品画像	タイプ別の比較がしづらい
#4	00:01:59	だいたい↑	特集ページ	商品画像	画像が大きい。種類なので、単品では非常に見やすい
#5	00:02:21	だいたい↓			
#6	00:02:31	だいたい↑			
#7	00:02:35	ちよっと↓			
#8	00:04:59	ちよっと↑			
#9	00:06:35	ちよっと↑			
#10	00:08:47	だいたい↓			
#11	00:09:53	だいたい↓			

1-1 ユーザーが感じたサイトの印象まとめ

評価対象	ベンチマーク
デザイン 地味・スッキリ シンプル・清潔感	百貨店・高級感 おしゃれ・厳選 落ち着いた・清潔感
魅力性 商品数が少ない 検索が出来ない	商品が豊富 検索機能がある

3-1 課題：商品詳細ページ

(1) 記事

- 記事についてよくみられていたのは、「見出し」「小見出し」、「写真」が見られていた。内容を詳しく見るユーザーはあまり多くなく、まずは流して目を通しで、読むことが多かった。
- また、レビュー記事がないものでは、主に「箇条書き」が参照されていた。レビュー記事の商品のほうが好まれていた傾向にあった。
- ⇒写真は生活感など実際のユーザーの使用シーンがある傾向が好まれた。

情報を簡潔に伝えている例としてLiveDoorニュースの要約例がある。

LiveDoorニュースは三行で簡潔に要点を伝えている

2-2 課題：ギフトラッピング選択画面

住所など入力したフォームのデータが消えてしまい
ユーザーの作業ストレスとなっている



▼課題

- ラッピングを選択するとカート画面に戻ってしまい、一旦入れたフォームの内容が消えてしまう。
- ユーザーは最初からやり直す必要があり、ユーザーのストレスになっている。

▼対策

- フォームの内容が消えないように仕様を修正する
- ラッピングはフォームの記入内容確認後からも選択が可能できるようにし、別ページに遷移しないようにする。

2-1 課題：検索欄・商品数一覧

ユーザーが商品を探すことができず
迷ってしまっている



▼課題

- 検索欄、商品一覧ページがないのでユーザーが最初に商品をどう探しているかわからない。
- 商品数や、商品カテゴリー（どのような商品を扱っているのか）がわからない。

▼対策

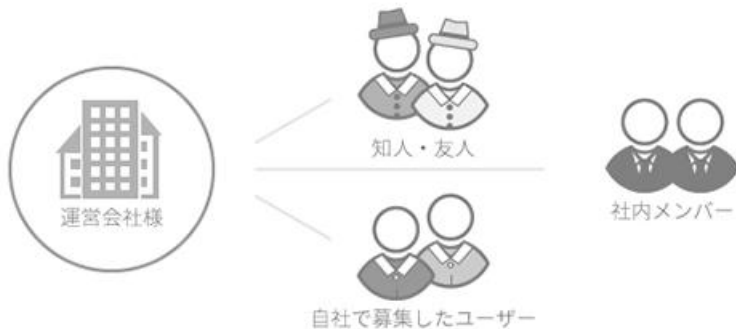
- 検索欄、商品一覧を設ける。
- ⇒例:某百貨店サイト
- ECサイトではなく、オンラインマガジンの形態で購入可能なサイトに変更する。

EMOLOGからユーザーの行動と感情変化を読み取り、UX上の具体的な改善起案の抽出作業を代行します。時には、他社サービスで同様の課題を上手くクリアしている事例を示すなど、UXリサーチャーによる体系的なUXの分析を承ります。

自社で回収

運営会社様が、評価者へ直接評価を依頼する方法です。EMOLOGシステムの利用料のみで、知人・友人・社内のメンバー、実際のユーザーなどへ、リーズナブルに評価を実行していただくことが可能です。

システム利用料のみ



- ✓ システム利用料のみでコストを最小化!
- ✓ 大きさにせず、EMOLOGの仕組みだけ使って社内でコンパクトに実施!

1プロジェクト5名のモニター評価が可能な
無料トライアルプラン実施中!

※モニターの提供はございません
システム利用料のみ0円のプランとなります。

EMOLOG事務局におまかせ

弊社が抱える約3,000人のモニターから、任意のターゲットを選択していただき、EMOLOG事務局の管理下で、すべて自動的に評価を実施し、回収いたします。

システム利用料+各種オプション料



- ※評価モニター数はオプション(3名、5名、10名)のほか、ご希望の人数に応じてお見積りいたします。
- ✓ 一般のターゲットユーザーをピンポイントでアサイン可能!
- ✓ タスク設計～実施管理～改善提案まですべておまかせで、安定の評価品質保証!

初回利用限定! 通常価格の20%off
効果最大! おすすめパッケージあり!

※EMOLOG運営による管理下で、モニター5名&ベンチマーク比較&レポート込みの総合パッケージです。

上記以外のプランでも、対象サービスに合わせた柔軟な価格設定をさせていただきます。気軽にお問い合わせください。

Free campaign	One shot	Volume liscence	Unlimited
¥0	¥18,000 (税抜)	¥150,000 (税抜)	¥450,000 (税抜)
✓ 評価データ量 ~5人	無制限	無制限	無制限
✓ 利用可能期間 14日間	無制限	無制限	1年間
✓ 案件(プロジェクト)数 1	1	10	無制限
無料でお試し	検討する	おススメプラン	検討する

まずはお試し
無料トライアルプラン

とりあえず1案件!
ワンショット

まとめ買いでお得!
ボリュームライセンス

とことんEMOる!
アンリミテッド






ご利用シーンに合わせて、4つのチケットプランから選択可能!
今なら初回限定で、無料トライアルチケットをプレゼント!!

※システム利用にかかる費用となります。弊社へのモニター準備や分析レポートの作成など、ユーザーテストサービスとしてご要望の場合は、次ページのオプションと組み合わせて購入いただく必要がございます。

案件登録代行	¥5,000(税抜)	課題のヒアリングのみさせていただきます、あとはEMOLOG事務局にて、テスト設計～システムへの案件登録など、面倒な各種設定事項をすべて代行します。
モニター3名アサイン	¥60,000(税抜)	弊社で貴社ご指定のモニターを3名準備し、半日(4時間)に限り弊社内でEMOLOGを実施します。性別や年齢、嗜好など、基本的には自由にご指定いただけますが、特定サービスの利用履歴など、極端に限定的な条件のモニターをお求めの場合は「特殊モニターアサイン」に該当します。
モニター5名アサイン	¥90,000(税抜)	弊社で貴社ご指定のモニターを5名準備し、半日(4時間)に限り弊社内でEMOLOGを実施します。性別や年齢、嗜好など、基本的には自由にご指定いただけますが、特定サービスの利用履歴など、極端に限定的な条件のモニターをお求めの場合は「特殊モニターアサイン」に該当します。
モニター10名アサイン	¥160,000(税抜)	弊社で貴社ご指定のモニターを10名準備し、半日(4時間)に限り弊社内でEMOLOGを実施します。性別や年齢、嗜好など、基本的には自由にご指定いただけますが、特定サービスの利用履歴など、極端に限定的な条件のモニターをお求めの場合は「特殊モニターアサイン」に該当します。
特殊モニターアサイン	別途見積り	特定サービスの利用履歴や外国籍指定など、極端に限定的な条件のモニターを弊社で準備し、半日(4時間)に限り弊社内でEMOLOGを実施します。
簡易レポート	¥50,000(税抜)	EMOLOG運営が貴社タイトルのEMOLOG結果を読み取り、課題一覧のサマリを作成いたします。それを踏まえた具体的な改善点の抽出は「分析アウトソーシング」に該当いたします。
分析アウトソーシング	¥350,000(税抜)	UXリサーチャーがEMOLOGの結果を読み取り、課題の抽出から具体的な改善点のご提案まで差し上げます。貴社での分析作業が省け、わかりやすくお得なボリューム感のドキュメントになります。
出張サポート	別途見積り	貴社内でEMOLOGを実施される場合に、モニターへの実施要項の説明～当システムの使い方説明～進行管理～ヒアリングの補助～結果の検収まで、面倒な作業を全て代行いたします。料金は実施場所や規模感の兼ね合いで、別途算出いたします。

その他ご要望にお応えいたします！気軽にお問い合わせください。

※弊社へのモニター準備や分析レポートの作成など、ユーザーテストサービスとしてご要望の場合は、前ページのシステム利用料と合わせてこちらを購入していただく必要がございます。一部オプションのみの購入も可能となります。気軽にお問い合わせください。

	内容物	説明	単品価格
	実施管理	テストの事前準備、当日の進行管理など、面倒な実施管理は全て弊社で代行いたします。	¥ 10,000 (税抜)
	システム利用料	1案件（プロジェクト）限定ながら、評価数と期間が無制限の「One Shot」チケットです。	¥ 18,000 (税抜)
	ベンチマーク比較	競合サービスを1件だけ評価し、自社サービスの結果と並べて比較可能な機能です。	¥ 16,000 (税抜)
	モニター5名	基本15属性の中から好きなモニターを5名、弊社で準備いたします。	¥ 90,000 (税抜)
	分析アウトソーシング	EMOLOGの結果を読み取り、サマリと改善提案事項のみをまとめたお得な資料となります。	¥ 350,000 (税抜)

~~通常 ¥ 484,000 (税抜)~~

¥ 387,200 (税抜)



ITサービス企業C社 UXデザイナー A様

目的：企画段階のコミュニティアプリのプロトタイピングをたくさん実施したい

5パターン程度のモックをモニターさんにたくさん触っていただき、開発開始前にデザインの方向性を絞ることができました。弊社はプロダクトが多いので、EMOLOGのようにクイックに低価格で調査できるツールは、非常に有用と感じました



小売業G社 ショッピングモール出店 事業責任者 B様

目的：平均購入単価が継続して低く、原因不明。UX上の問題有無を検証したい

夏場になってメイン商材がドリンクに変わりつつある中、ケース単位のソート機能が無いという不満のコメントが、EMOLOGで確認されました。また、商品画像の不備により、商品比較がしずらく、回遊性の阻害となっている事象も確認できました。思わぬ落とし穴がEMOLOによって見つかりました。



小売業J社 EC部門ウェブディレクター C様

目的：SPサイトのリニューアルに伴い、認識済みの課題をピンポイントで検証したい

商品画像の読み込み時間の遅さがランディング後の直帰に繋がっていることや、会員登録フローでの不要なバリデーションが離脱に影響していることが確認できました。EMOLOGはグラフと動画によって、ユーザーが「どこで何を感じた」のかを時系列で把握できるため、大いに役立ちました。

ココロに刺さる、サービスを

ユーザー感情可視化 & 評価サービス



EMOLOG

for ローカライズ/カルチャライズ

EMOLOGの評価データを用いた
ゲームの日本⇔海外展開サポートメニュー



EMOLOG

for エバリュエーションアド

EMOLOGの評価データを用いた
PR向けユーザー評価記事広告メニュー

昨今、ユーザーの「感情」は有効なマーケティングデータとして脚光を浴びています。各サービスの詳細については気軽にお問い合わせください。

2015年11月（予定）：より便利な感情評価ツールへ進化

-感情のスコア化、UXマップ対応、グラフコントローラーの実装など

2016年（予定）：より科学的な感情サーベイツールへ進化

- ゲームUXの評価フレームワーク研究（産学連携）
- ゲームUXにおける感情と生体情報の相関研究（産学連携）
- ウェアラブルデバイスを用いた、科学的な感情評価システムの実現



<http://emolog.com>

当資料の適用期限:2015/11/30(月)

■ お問い合わせ窓口
EMOLOG事務局 info@emolog.com

■ メディア掲載実績

Social Game Info

Virtual & Social
vsmedia

Ketchapp!

ECサポーター ESポ

Mapion

ECの三カ所 WEB

c|net

MarkeZine マーケティングの最新動向がわかる！
メーカー向け専門メディア

日本の未来を創り出せ！
産学連携
ニュース

ZDNet Japan

■ 会社情報

会社名	株式会社ヒューマンクレスト
所在地	神奈川県横浜市西区みなとみらい2-2-1横浜ランドマークタワー26階
資本金	5150万円
代表	代表取締役 渡辺 義孝
TEL/FAX	045-226-0714(代表)/045-225-6257(FAX)
事業内容	ソフトウェア品質コンサルティングサービス事業 テストエンジニアリングサービス事業 ソフトウェア品質評価事業など
URL	http://www.humancrest.co.jp



EMOLOG

— emotion log —

ココロに刺さる、サービスを
ユーザー感情可視化&評価サービス

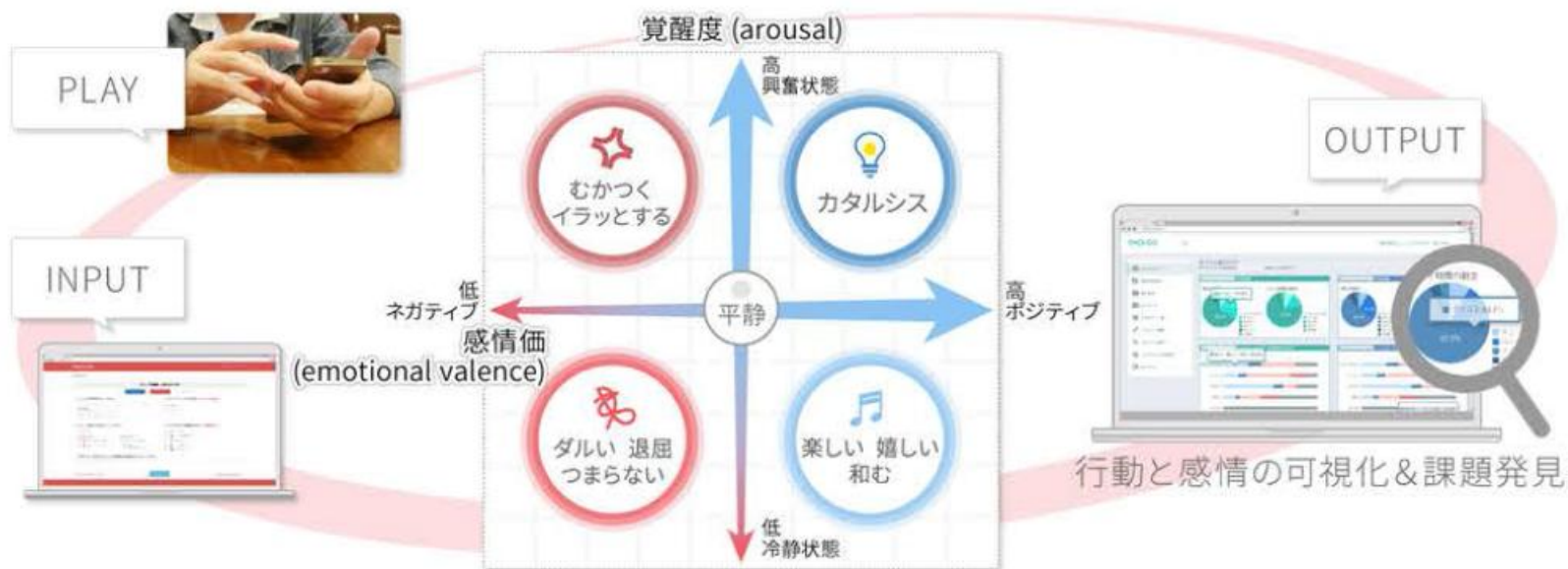
<https://emolog.com/game/>

お問い合わせ : info@emolog.com

株式会社ヒューマンクレスト

当資料の適用期限: 2015/11/30(月)

ゲームアプリにおける
ユーザー行動と感情を可視化する評価サービスです



アクセストラッキングツールだけでは認識できない課題を
ユーザーの感情から見える化します

客観的に見れない！

自分が開発に携わっていると
どうしても客観視できない...
一体どこを直せばいいの？

開発担当Aさん

ユーザーの離脱要因は？

アクセス解析で離脱箇所までは
わかるけれど、なぜ離脱したのか
「要因」まではわからない...

ディレクターBさん

社内でやる！？

社内でのユーザーテスト実施は
準備から手配、管理、集計と
とにかく手間と時間がかかるし
評価も甘くなりがち...

分析担当Cさん

▶ そのお悩み EMOLOG が解決します

☑️ 企画フェーズ～リリース前～運用中におけるPDCAの「Check」で積極活用！

ユーザーの使い勝手が重視される時代。思わぬところで作り手の意識と乖離が発生してしまうものです。

EMOLOGなら



リアルなユーザーの反応を企画やUI改修のヒントにお役立ていただけます。PDCAの「Check」で有効活用しましょう。

☑️ アクセス解析では見えてこないユーザー行動と感情を可視化！

アクセス解析ツールは便利ですが、具体的なユーザーの離脱要因や感情など「なぜ？」までは教えてくれません。

EMOLOGなら



ユーザーの行動と感情を時系列に紐づけて可視化することで、具体的な離脱要因を抽出することができます。

☑️ 豊富なモニターから的確なターゲティングで体系的に評価可能！

社内でユーザーテストを実施しようとする、膨大な工数がかかる一方でターゲティングも評価も甘くなりがちです。

EMOLOGなら

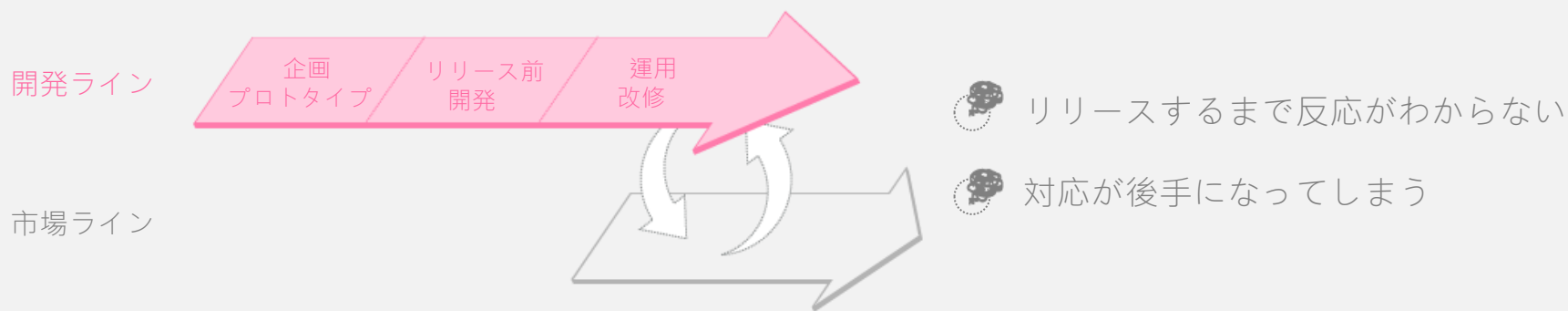


豊富な属性のモニターから抽出した的確なターゲティングで、体系だった評価をクイックにできます。

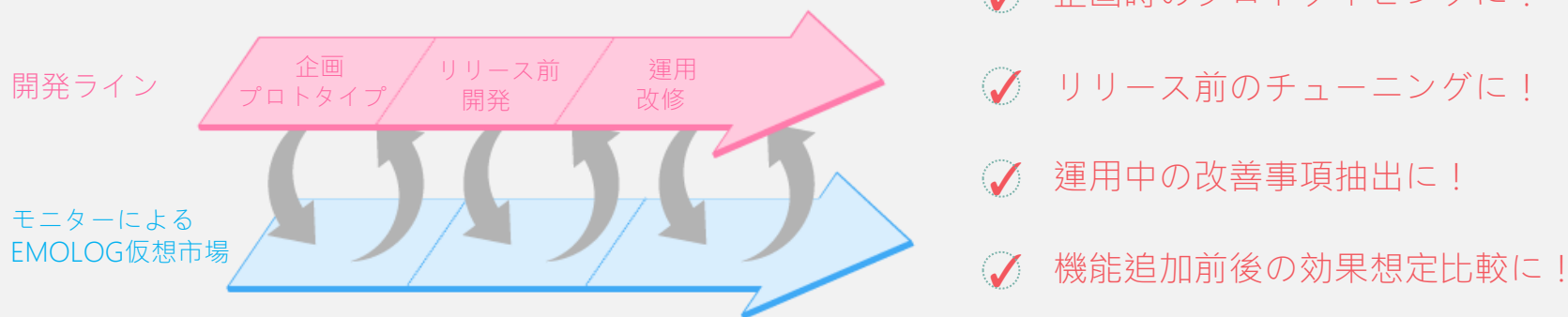
☑ 企画～リリース前～運用中など、各フェーズにおけるPDCAの「Check」に有効！

これまではリリースまで反響が分かりませんでした。EMOLOGをPDCAの「Check」で積極的に利用することで、より市場にマッチした形でのリリースが可能です。

Before

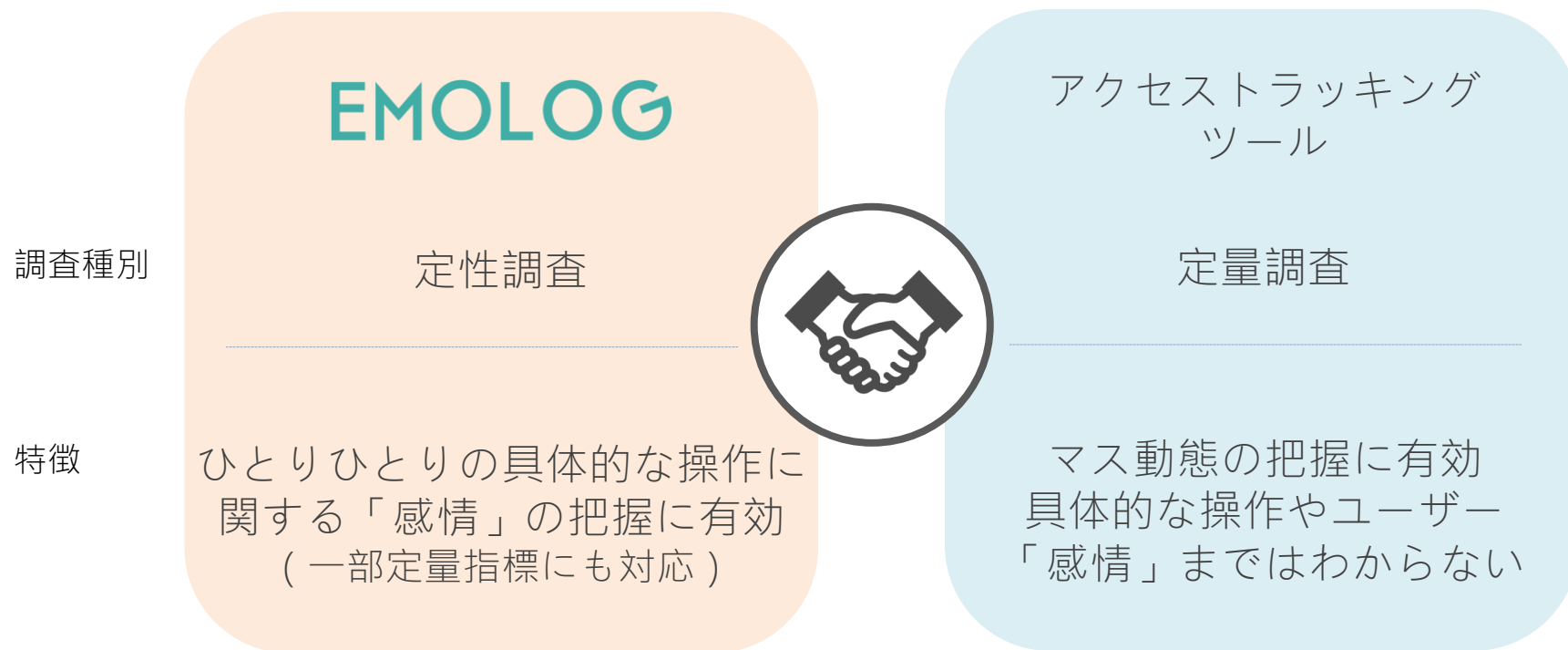


After



☑️ アクセス解析では見えてこないユーザー行動と感情を可視化！

アクセス解析はマス動態の把握には便利ですが、具体的な離脱要因やユーザーの「感情」までは教えてくれません。EMOLOGは行動や感情を時系列に可視化します。



▶ 両者の組み合わせが効果的！

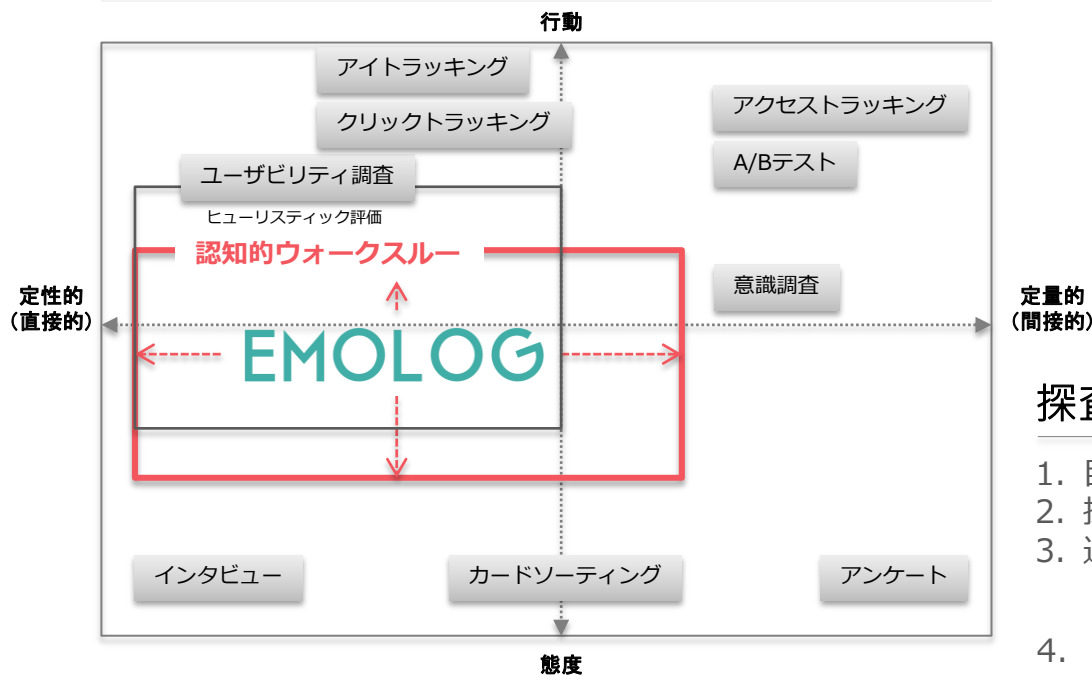


ユーザーの習性

- ・話を要約する
- ・話が不完全
- ・例外を除外する

ただのインタビューやアンケートでは意味が薄い！
体系的なユーザーテストの
仕組みが必要

ユーザー調査手法の全体像



UXの具体的な改善起案の抽出には
認知的ウォークスルーによる
探査学習※が効果的！

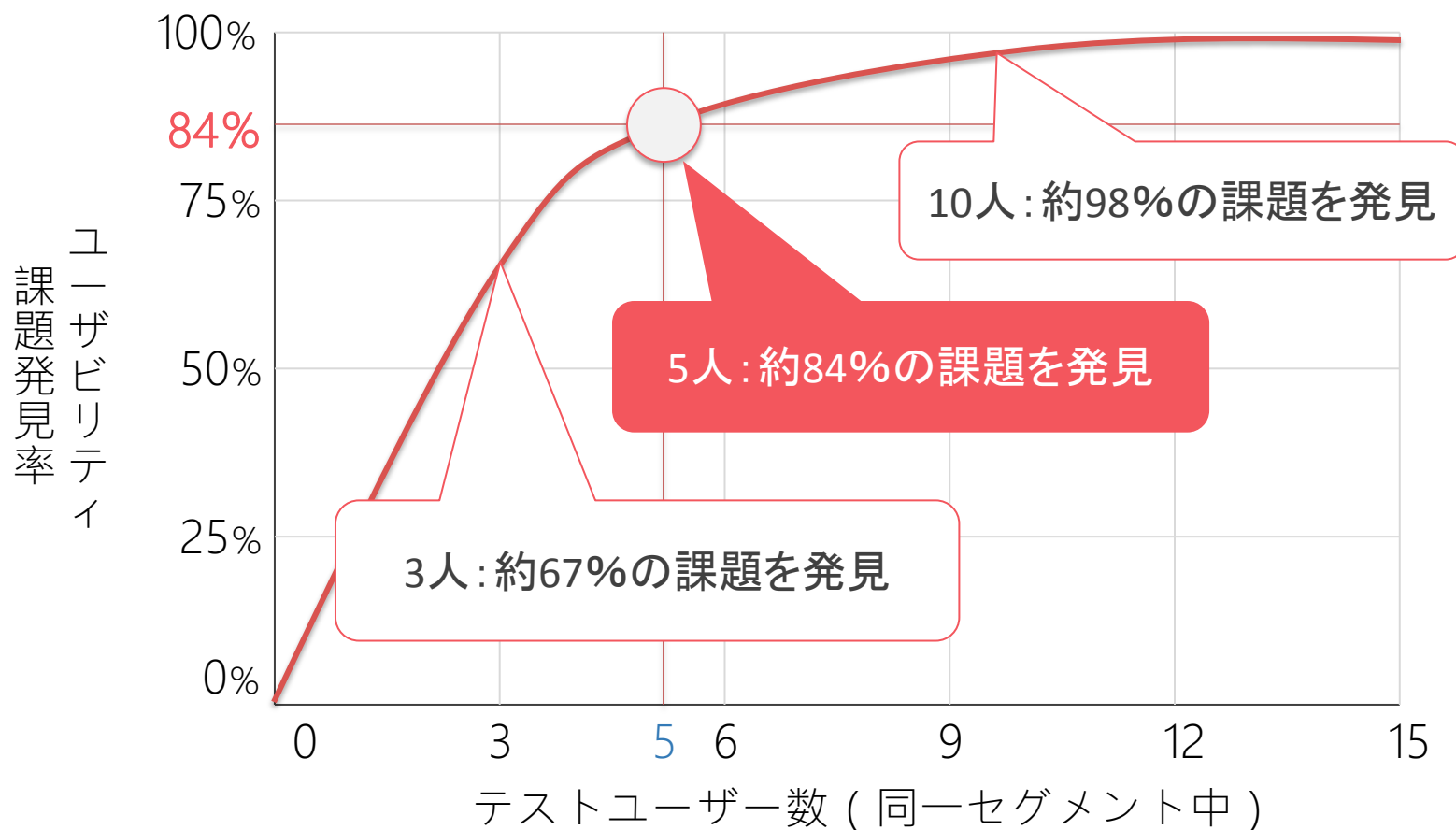
※) 事前にマニュアルやトレーニングを受けたりせず
使いながら操作を習得すること

探査学習の4つのステップ

1. 目標設定 : タスクを設定する
2. 探査 : ユーザーはUIの操作方法を探す
3. 選択 : ユーザーは適切と思われるUI操作を選択する
4. 評価 : ユーザーはシステムからのフィードバックを解釈してタスクの進展を評価する

EMOLOGは認知的ウォークスルーの手法を踏襲

ユーザビリティ研究の第一人者 ヤコブ・ニールセン博士による調査結果

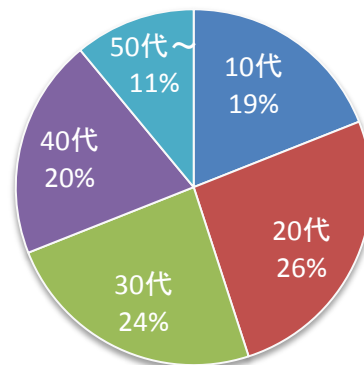


Nielsen, Jakob, and Landauer, Thomas K.: "A mathematical model of the finding of usability problems," *Proceedings of ACM INTERCHI '93 Conference* (Amsterdam, The Netherlands, 24-29 April 1993), pp. 206-213.

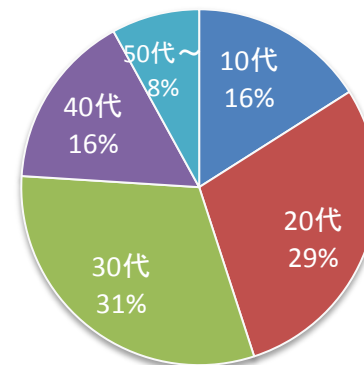
☑ 豊富なモニターからの的確なターゲティングで体系的評価！

社内での実施は工数が嵩み、ターゲティングが適切でなかったり評価も甘くなりがち。
EMOLOGは豊富な登録者から適切な属性のモニターを抽出し、体系だった評価を実現します。

豊富な約 **3,000人** のモニター
からターゲットユーザー抽出



男性(57%)



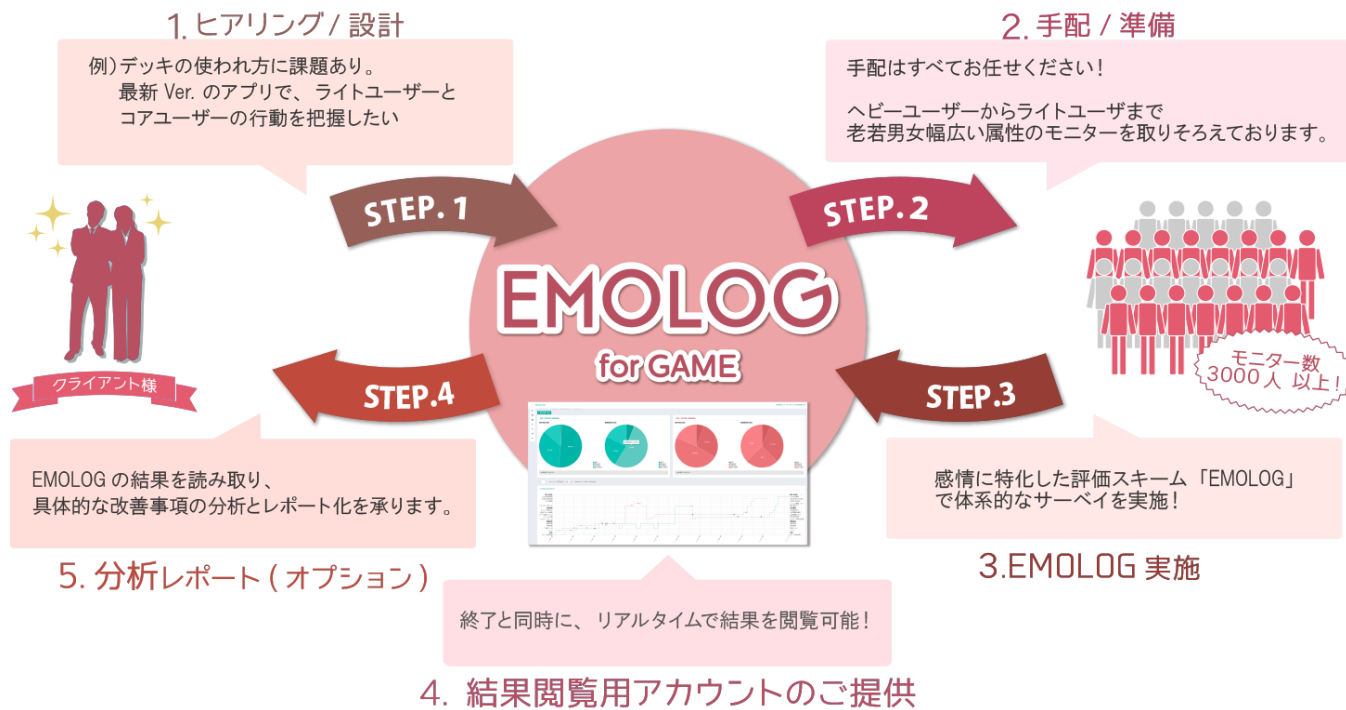
女性(43%)

モニターの指定は下記の基本15属性からご自由に選択可能です (下記の属性は例示)

	モニターA	モニターB	モニターC	モニターD	モニターE
1 性別	女	男	男	女	男
2 年齢	24歳	21歳	19歳	25歳	22歳
3 住居エリア	神奈川県	東京都	東京都	埼玉県	千葉県
4 婚姻状況	未婚	未婚	未婚	既婚	未婚
5 子どもの人数	0人	0人	0人	1人	0人
6 最終学歴	大卒	高卒	大学在学	高卒	高卒
7 職業・職種	フリーター	会社員	学生	専業主婦	無職
8 業種	販売	IT・通信			
9 仕事内容		事務		家事	自宅警備員
10 インターネットのリテラシー	高	高	中	中	低
11 インターネットの利用目的	ショッピング・ブログ閲覧	仕事・日常生活全般	仕事・日常生活全般	ショッピング・家計簿など	ショッピング・職探し
12 現在利用中のオンラインサービス	楽天、Amazon、ZOZO	Amazon	楽天、Amazon、メルカリ	楽天、Yahoo!ショッピング	Amazon、DMM.com
13 よく遊ぶゲームデバイス	SP、ポータブル機	SP	SP	SP、コンシューマー機	SP、PC
14 現在遊んでいるゲーム	モンスト、ドラゴンポーカー	FFレコードキーパー、ツムツム	モンスト、白猫プロジェクト	白猫プロジェクト、黒ウイズ	キャンディクラッシュ
15 課金習慣	月に何度も(～¥20,000)	数か月に一度(～¥10,000)	無課金	無課金	月に何度も(～¥20,000)

※弊社登録モニターに加え、各種提携会社の人員を含みます。

※モニターは全員弊社と秘密保持契約を締結済み。リリース前案件は弊社内ラボで実施、運用中の案件は各モニターの自宅でのリモートサーベイなど、幅広い対応が可能となります。



期間の目安

【全期間】(左記の1+2+3+4+5)
⇒7~16営業日

【内訳】

- ・事前準備(左記の1+2)
⇒1~5営業日
- ・EMOLOG実施(左記の3)
⇒4時間
- ・分析レポート(左記の5)
⇒5~10営業日

※調達に時間のかかるモニターを指定される場合など、ご指定内容によってはこの限りではございません。

☑ 納品物

集計された評価データと結果参照用のアカウントは、サーベイ終了直後にご提供可能！レポート(オプション)は、平均10営業日で納品します



+



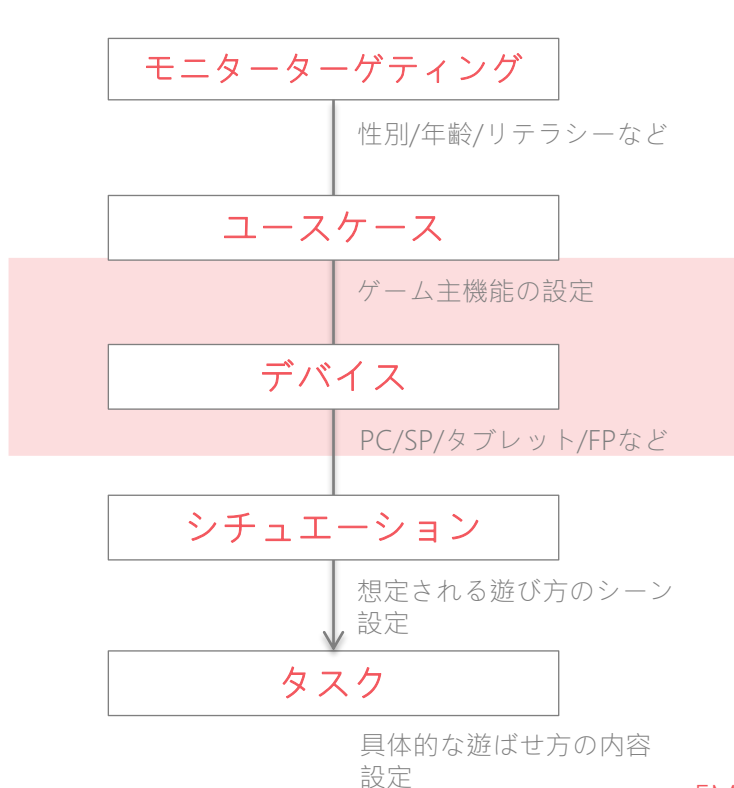
☑ 品質遵守

指摘の質が悪い場合はリジェクト可能！
もちろんEMOLOG運営によるサーベイ品質の管理を徹底します

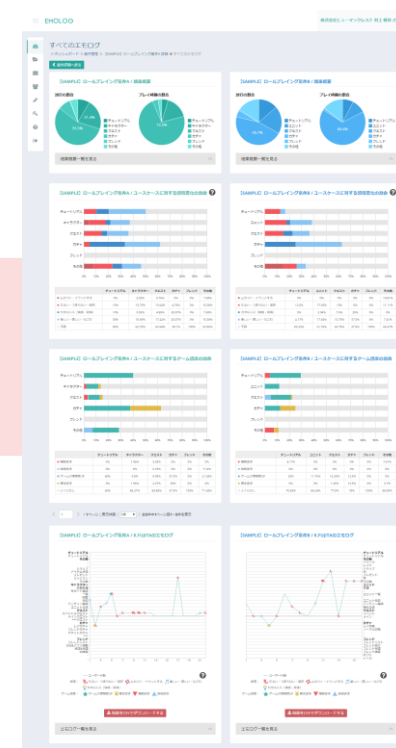


※ご依頼内容によっては準備にお時間をいただく場合がございます

ヒアリングの内容を踏まえてシチュエーションとタスクを設定し「クエスト→報酬受取→ガチャ」というようなユースケース毎の滞在時間と行動のすべてをグラフとして書き出し、感情変化と合わせて離脱要因を可視化します。



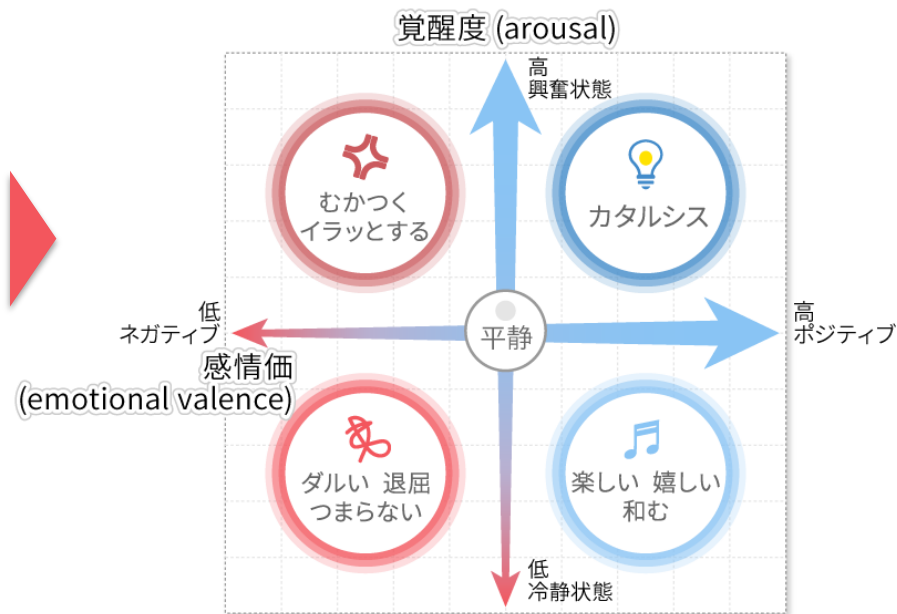
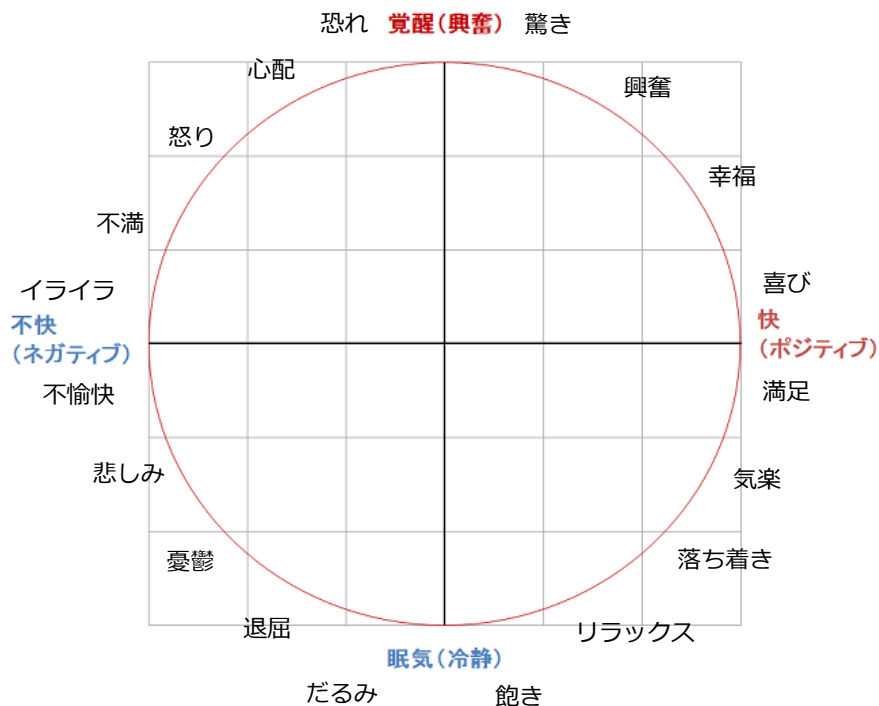
EMOLOGの記録
⇒1プレイ単位で行動内容と感情をプロット



完了と同時に自動で集計

ヒアリング内容に応じた適切なテスト設計

感情価(emotional valence)と覚醒度(arousal)の2次元から成る4つの情動喚起刺激によって、ゲームプレイにおける感情変化を記述します。



💡 カタルシスとは？

抑圧からの解放、精神の浄化作用、感情の昂ぶり


- 例1) 戦略やコンボが決まって大ダメージを与えた瞬間
- 例2) みんなと協力して強大な敵を倒した瞬間
- 例3) 他プレイヤーとの連携が決まった時

カタルシスが幾つも結びつき重なって、感情の揺さぶりを大きくする「カタルシスの連鎖」の仕掛けが重要！

出典：J.A. Russell (1980) . "A Circumplex Modal of Affect." Journal of Personality and Social Psychology. 39.をもとに一部抜粋して作成

ラッセルの感情円環モデルを参考に、現代のスマートフォン向けゲームで起こる、4つの典型的な感情サマリを抽出し「おもしろさ」の評価項目として適用

モニターは1試行単位（ユースケースごとの1プレイ）で自己申告によるEMOLOGのインプットを行います



1. タイムウォッチ機能でプレイ時間を記録

2. 登録済みのゲームユースケースをプルダウンから選択し、具体的な行動内容を記録

3. ユーザーレベルUPの有無を記録

4. 生じた感情を選択

5. 課金欲求の発生など、ゲーム感度を記録

6. 感想を自由に入力

PCが無い場面でもSP上でインプット可能！

POINT

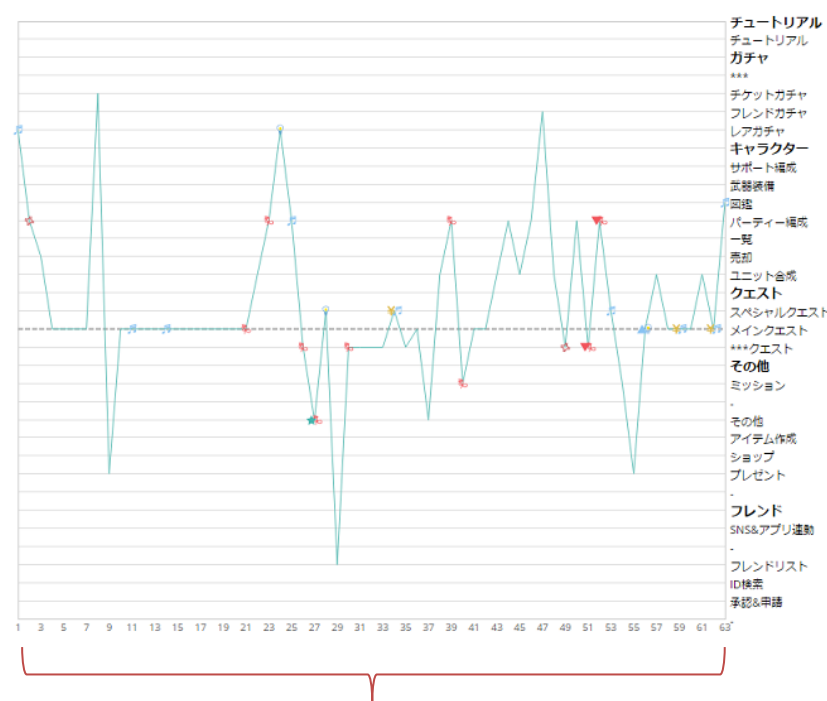
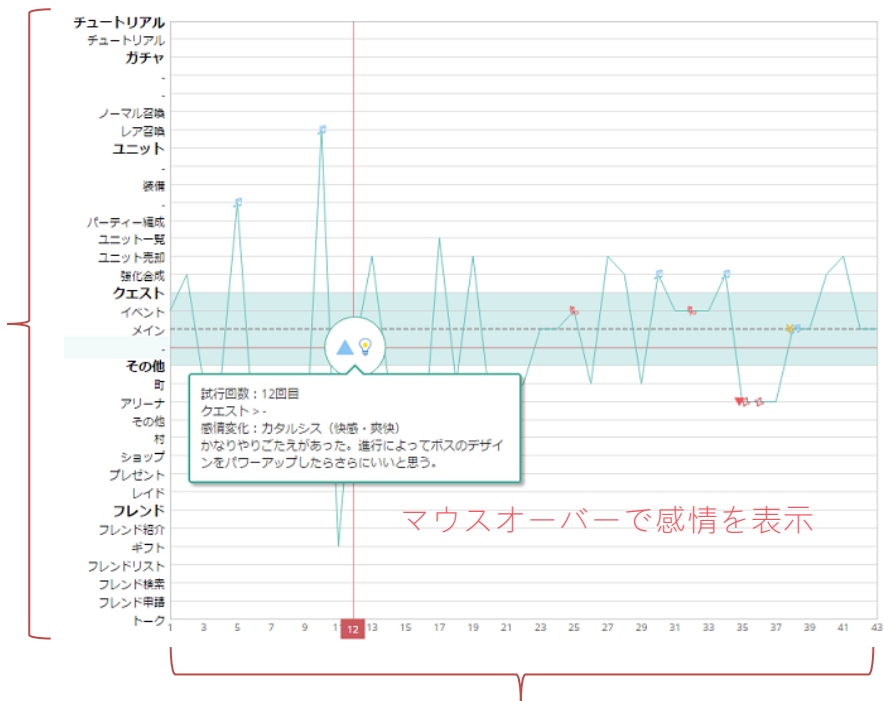
アンケートのようにユーザーの俯瞰的な「記憶」に頼る調査ではなく「イマ」の行動と、それによって生じた新鮮な感情を余さず記録できます。

モニターによるインプットを終えた直後に確認可能！ EMOLOGグラフでユーザー行動とその時の感情を追体験

縦軸：ユースケース
(ゲームの各機能)

対象ゲーム

ベンチマークゲーム

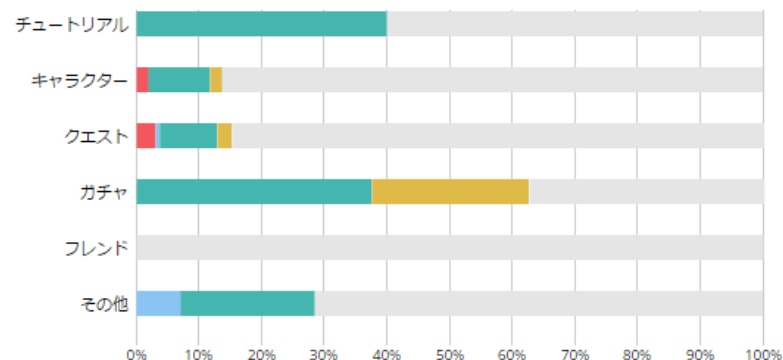
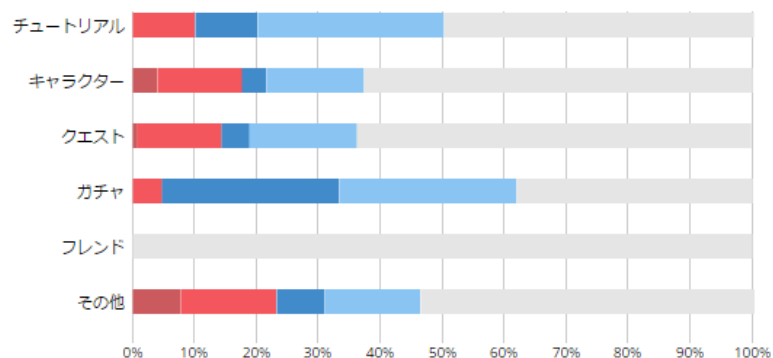


横軸：試行数 (ユーザーによる機能遷移ごとのカウント)

POINT

ベンチマークゲームのグラフと合わせて見ることで、遊び方やプレイ時間、感じたことの比較ができます。その差分を掘り下げることによって、**競合に対する優位点と課題**を把握できます。

全モニターの感情データをユースケースごとに集計することで
俯瞰的な感情割合が一目でわかります



	チュートリアル	キャラクター	クエスト	ガチャ	フレンド	その他
■ ムカつく・イラっとする	0%	3.92%	0.76%	0%	0%	7.69%
■ だるい・つまらない・退屈	10%	13.73%	13.64%	4.76%	0%	15.38%
■ カタルシス (快感・爽快)	10%	3.92%	4.55%	28.57%	0%	7.69%
■ 楽しい・嬉しい・なごむ	30%	15.69%	17.42%	28.57%	0%	15.38%
■ 平静	50%	62.75%	63.64%	38.1%	100%	53.85%

	チュートリアル	キャラクター	クエスト	ガチャ	フレンド	その他
■ 離脱欲求	0%	1.96%	3.03%	0%	0%	0%
■ 継続欲求	0%	0%	0.76%	0%	0%	7.14%
■ ゲームの理解度UP	40%	9.8%	9.09%	37.5%	0%	21.43%
■ 課金欲求	0%	1.96%	2.27%	25%	0%	0%
■ とくになし	60%	86.27%	84.85%	37.5%	100%	71.43%

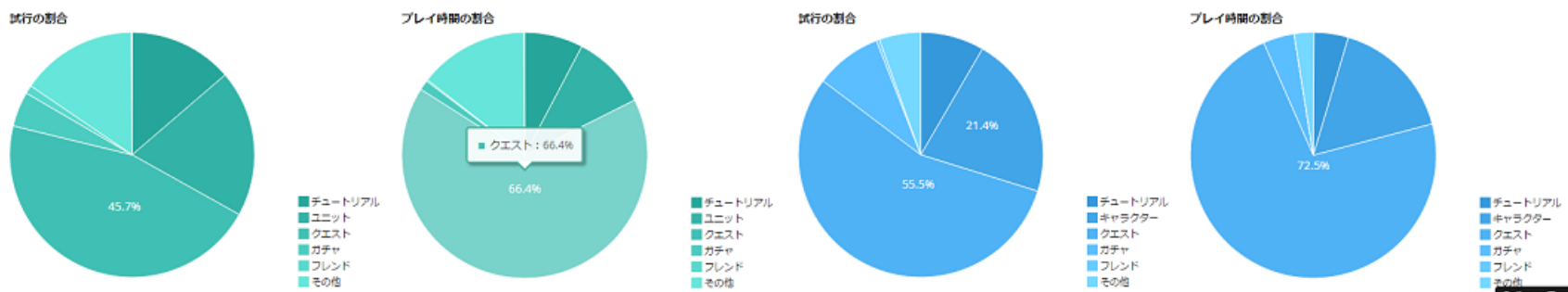
感情変化の割合

ユースケース単位で発生した全モニターの感情割合を集計

ゲーム感度の割合

離脱欲求や課金欲求、理解度UPといったゲーム感度の割合をユースケース単位で集計

ユースケース単位で試行回数と合計プレイ時間を集計することで
対象ゲームの遊ばれ方の割合を把握することができます



結果概要一覧を見る

ユースケース	詳細	試行数	試行割合	プレイ時間	プレイ時間の割合
チュートリアル	チュートリアル	24	13.7%	00:42:35	7.7%
ユニット	パーティー編成	6	3.4%	00:17:41	3.2%
	-	0	0%	00:00:00	0%
	装備	0	0%	00:00:00	0%
	強化合成	14	8%	00:19:17	3.5%
	ユニット売却	7	4%	00:03:33	0.6%
	ユニット一覧	6	3.4%	00:10:52	2%
クエスト	メイン	73	41.7%	05:02:59	54.7%
	イベント	6	3.4%	00:35:20	6.4%
	-	1	0.6%	00:03:42	0.7%
ガチャ	レア召喚	5	2.9%	00:05:29	1%
	ノーマル召喚	3	1.7%	00:01:54	0.3%
	-	0	0%	00:00:00	0%
	-	0	0%	00:00:00	0%

調査対象ゲーム

結果概要一覧を見る

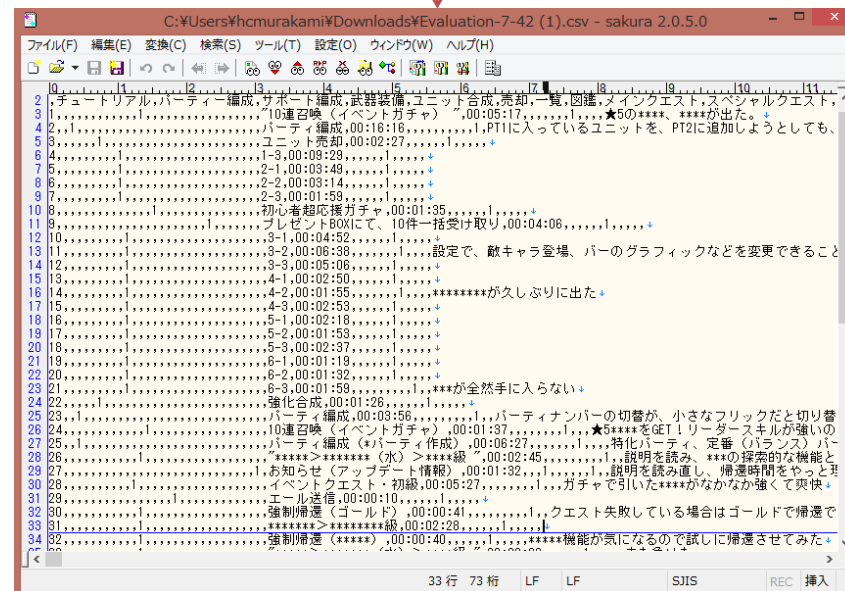
ユースケース	詳細	試行数	試行割合	プレイ時間	プレイ時間の割合
チュートリアル	チュートリアル	20	8.4%	00:30:02	4.6%
キャラクター	パーティー編成	17	7.1%	00:48:13	7.3%
	サポート編成	0	0%	00:00:00	0%
	武器装備	0	0%	00:00:00	0%
	ユニット合成	23	9.7%	00:42:47	6.5%
	売却	5	2.1%	00:05:36	0.8%
	一覧	2	0.8%	00:03:44	0.6%
クエスト	メインクエスト	105	44.1%	04:57:24	45.1%
	スペシャルクエスト	17	7.1%	02:24:59	22%
	***クエスト	10	4.2%	00:35:35	5.4%
	レアガチャ	10	4.2%	00:18:48	2.9%
ガチャ	フレンドガチャ	6	2.5%	00:03:24	0.5%
	チケットガチャ	5	2.1%	00:04:35	0.7%
	***	0	0%	00:00:00	0%

ベンチマークゲーム

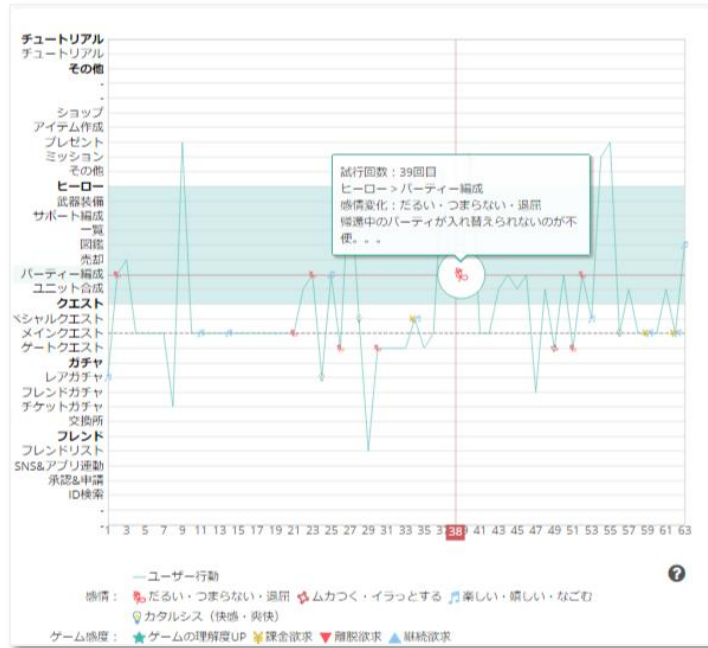
結果一覧はダッシュボードからCSVデータで出力可能
自社での独自分析用途など、自由にお使いください

↓ 結果をCSVでダウンロードする

試行	経過時間	プレイ内容	行動内容 詳細	感情変化	ゲーム感度変化	理由
#1	00:05:17	レアガチャ	10連召喚 (イベントガチャ)	楽しい・嬉しい・なごむ		★5の****、****が出た。
#2	00:16:16	パーティー編成	パーティー編成	ムかつく・イラっとする		PT1に入っているユニットを、PT2に追加しようとしても、タップ音が鳴るだけで、なぜ追加できないかわからなかった
#3	00:02:27	売却	ユニット売却	平静		-
#4	00:09:2	#22 00:01:26	ユニット合成	強化合成	平静	-
#5	00:03:4	#23 00:03:56	パーティー編成	パーティー編成	たるい・つまらない・退屈	パーティナンバーの切替が、小さなフリックだと切り替えられず、大きくフリックすると行き過ぎるため操作しづらい。
#7	00:01:5	#24 00:01:37	レアガチャ	10連召喚 (イベントガチャ)	カタルシス (快感・爽快)	★5****をGET！リーダースキルが強いのでパーティーをつくってみたい
#8	00:01:3	#25 00:06:27	パーティー編成	パーティー編成 (*パーティー作成)	楽しい・嬉しい・なごむ	特化パーティ、定番(バランス)パーティで使い分けたいので複数PTに入れないのは正直微妙なアップデートだなと思った
#9	00:04:0	#26 00:02:45	ゲートクエスト	****>***** (水)>****級	たるい・つまらない・退屈	説明を読み、***の探索的な機能と悪い試みに弱いパーティで挑んだらぼこぼこにされた。新機能の意味がよくわからない...



The screenshot shows a CSV file named 'Evaluation-7-42 (1).csv' containing detailed game logs. The logs include timestamps, player actions (e.g., 'チュートリアル', 'パーティ編成'), and system messages (e.g., '★5の****、****が出た.'). The text is aligned in columns, matching the structure of the table in the previous block.



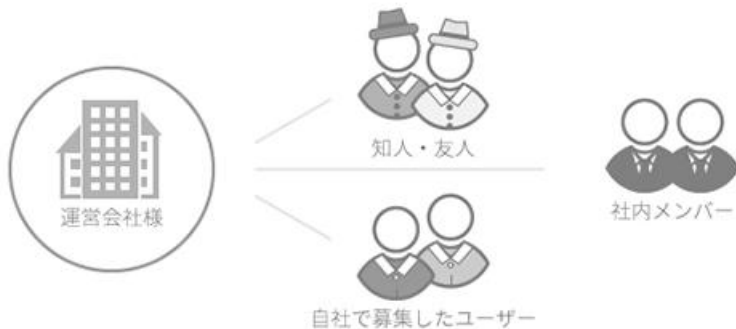
チュートリアルから全体のゲームバランス設計まで改善起案

EMOLOGからモニターの感情別でコメントを抽出して分析を行い、ゲームUX上の改善起案をご提供いたします。よくあるリスト表記だけでなく、画面キャプチャ付で整理されているため、迅速な判断が必要な開発現場で活用しやすい内容となっています。

自社で回収

運営会社様が、評価者へ直接評価を依頼する方法です。EMOLOGシステムの利用料のみで、知人・友人・社内のメンバー、実際のユーザーなどへ、リーズナブルに評価を実行していただくことが可能です。

システム利用料のみ



- ✓ システム利用料のみでコストを最小化！
- ✓ 大げさにせず、EMOLOGの仕組みだけ使って社内でコンパクトに実施！

1プロジェクト5名のモニター評価が可能な
無料トライアルプラン実施中！

※モニターの提供はございません
システム利用料のみ0円のプランとなります。

EMOLOG事務局におまかせ

弊社が抱える約3,000人のモニターから、任意のターゲットを選択していただき、EMOLOG事務局の管理下で、すべて自動的に評価を実施し、回収いたします。

システム利用料+各種オプション料



- ※評価モニター数はオプション(3名、5名、10名)のほか、ご希望の人数に応じてお見積りいたします。
- ✓ 一般のターゲットユーザーをピンポイントでアサイン可能！
- ✓ タスク設計～実施管理～改善提案まですべておまかせで、安定の評価品質保証！

初回利用限定！通常価格の20%off
効果最大！おススメパッケージあり！

※EMOLOG運営による管理下で、モニター5名&ベンチマーク比較&レポート込みの総合パッケージです。

上記以外のプランでも、**対象サービスに合わせた柔軟な価格設定**をさせていただきます。気軽にお問い合わせください。

Free campaign	One shot	Volume liscence	Unlimited
¥0	¥ 15,000 (税抜)	¥ 120,000 (税抜)	¥ 300,000 (税抜)
✓ 評価データ量 ~5人	無制限	無制限	無制限
✓ 利用可能期間 14日間	無制限	無制限	1年間
✓ 案件(プロジェクト)数 1	1	10	無制限
無料でお試し	検討する	おススメプラン	検討する

まずはお試し
無料トライアルプラン

とりあえず1案件！
ワンショット

まとめ買いでお得！
ボリュームライセンス

とことんEMOる！
アンリミテッド

ご利用シーンに合わせて、4つのチケットプランから選択可能！
今なら初回限定で、無料トライアルチケットをプレゼント！！






※システム利用にかかる費用となります。弊社へのモニター準備や分析レポートの作成など、ユーザーテストサービスとしてご要望の場合は、次ページのオプションと組み合わせて購入いただく必要がございます。

案件登録代行	¥5,000 (税抜)	課題のヒアリングのみさせていただき、あとはEMOLOG事務局にて、テスト設計～システムへの案件登録など、面倒な各種設定事項をすべて代行します。
モニター3名アサイン	¥66,000 (税抜)	弊社で貴社ご指定のモニターを3名準備し、1日（8時間）に限り弊社内でEMOLOGを実施します。性別や年齢、嗜好など、基本的には自由にご指定いただけますが、特定タイトルのプレイ履歴など、極端に限定的な条件のモニターをお求めの場合は「特殊モニターアサイン」に該当します。
モニター5名アサイン	¥100,000 (税抜)	弊社で貴社ご指定のモニターを5名準備し、1日（8時間）に限り弊社内でEMOLOGを実施します。性別や年齢、嗜好など、基本的には自由にご指定いただけますが、特定タイトルのプレイ履歴など、極端に限定的な条件のモニターをお求めの場合は「特殊モニターアサイン」に該当します。
モニター10名アサイン	¥160,000 (税抜)	弊社で貴社ご指定のモニターを10名準備し、1日（8時間）に限り弊社内でEMOLOGを実施します。性別や年齢、嗜好など、基本的には自由にご指定いただけますが、特定タイトルのプレイ履歴など、極端に限定的な条件のモニターをお求めの場合は「特殊モニターアサイン」に該当します。
特殊モニターアサイン	別途見積り	特定タイトルのプレイ履歴や外国籍指定など、極端に限定的な条件のモニターを弊社で準備し、1日（8時間）に限り弊社内でEMOLOGを実施します。
簡易レポート	¥50,000 (税抜)	EMOLOG運営が貴社タイトルのEMOLOG結果を読み取り、課題一覧のサマリを作成いたします。それを踏まえた具体的な改善点の抽出は「分析アウトソーシング」に該当いたします。
分析アウトソーシング	¥300,000 (税抜)	UXリサーチャーがEMOLOGの結果を読み取り、課題の抽出から具体的な改善点のご提案まで差し上げます。貴社での分析作業が省け、わかりやすくお得なボリューム感のドキュメントになります。
出張サポート	別途見積り	貴社内でEMOLOGを実施される場合に、モニターへの実施要項の説明～当システムの使用説明～進行管理～ヒアリングの補助～結果の検収まで、面倒な作業を全て代行いたします。料金は実施場所や規模感の兼ね合いで、別途算出いたします。

その他ご要望にお応えいたします！気軽にお問い合わせください。

※弊社へのモニター準備や分析レポートの作成など、ユーザーテストサービスとしてご要望の場合は、前ページのシステム利用料と合わせてこちらを購入していただく必要がございます。一部オプションのみの購入も可能となります。気軽にお問い合わせください。

価格 ~ 初回限定！おススメパッケージ ~

	内容物	説明	単品価格
	実施管理	テストの事前準備、当日の進行管理など、面倒な実施管理は全て弊社で代行いたします。	¥ 10,000 (税抜)
	システム利用料	1案件（プロジェクト）限定ながら、評価数と期間が無制限の「One Shot」チケットです。	¥ 15,000 (税抜)
	ベンチマーク比較	競合サービスを1件だけ評価し、自社サービスの結果と並べて比較可能な機能です。	¥ 35,000 (税抜)
	モニター5名	基本15属性の中から好きなモニターを5名、弊社で準備いたします。	¥ 90,000 (税抜)
	分析アウトソーシング	EMOLOGの結果を読み取り、サマリと改善提案事項のみをまとめたお得な資料となります。	¥ 300,000 (税抜)

~~通常 ¥ 450,000 (税抜)~~

¥ 360,000 (税抜)



スマートフォンゲーム運営企業 K社 プロデューサー A様

目的：新規ゲームタイトルのリリース直前に、時期バージョンに向けたチューニング案を抽出したい。

新規タイトルのリリース前にEMOLOG実施のご提案をいただきました。

実施のタイミングが難しかったのですが、次のバージョンのアプリをターゲットとして、チューニング用途に絞りました。特にチュートリアルなど、改善起案を中心に細かい指摘をいただき、非常に満足しています。



スマートフォンゲーム運営企業 D社 プロダクトオーナー B様

目的：既存タイトルのTVCM放送を控えて、新規ユーザー視点でチュートリアルからゲームの序盤を見直したい

TVCMによる新規ユーザーの取り込みを最大化すべく、EMOLOGを使って序盤のプレイを見直しました。普段はイベント運用に追われて忙殺されがちですが、CM放送の前に新規ユーザーの行動と、その中での「違和感」を体系的に把握できたことは収穫でした。



ウェブ総合プラットフォーム運営企業 C社 プロデューサーC様

目的：自社主催のCBTと並行して、定性評価も行いたい

新規タイトルのリリース前に約1,000名規模のCBTを行いました。アンケートの精度に不安を感じていました。同時期にEMOLOGの提案をいただいたことで、試しに導入してみたところ「どこで何を感じたのか」を明確に把握できました。CBTと比べても指摘内容のコストパフォーマンスが良く感じました。

ココロに刺さる、サービスを

ユーザー感情可視化 & 評価サービス



EMOLOG

for ローカライズ/カルチャライズ

EMOLOGの評価データを用いた
ゲームの日本⇔海外展開サポートメニュー



EMOLOG

for エバリュエーションアド

EMOLOGの評価データを用いた
PR向けユーザー評価記事広告メニュー

昨今、ユーザーの「感情」は有効なマーケティングデータとして脚光を浴びています。各サービスの詳細については気軽にお問い合わせください。

2015年11月 (予定) : より便利な感情評価ツールへ進化

- 感情のスコア化、UXマップ対応、グラフコントローラーの実装など

2016年 (予定) : より科学的な感情サーベイツールへ進化

- ゲームUXの評価フレームワーク研究 (産学連携)
- ゲームUXにおける感情と生体情報の相関研究 (産学連携)
- ウェアラブルデバイスを用いた、科学的な感情評価システムの実現



<http://emolog.com>

当資料の適用期限: 2015/11/30(月)

■ お問い合わせ窓口
EMOLOG事務局 info@emolog.com

■ メディア掲載実績

Social Game Info

Virtual & Social
vsmedia

Ketchapp!

ECサポーター ESポ

Mapion

ECの三カ所 WEB

c|net

MarkeZine マーケティングの最新動向がわかる! マーケター向け専門メディア

日本の未来を創り出せ!
産学連携
ニュース

ZDNet Japan

■ 会社情報

会社名 株式会社ヒューマンクレスト

所在地 神奈川県横浜市西区みなとみらい2-2-1横浜ランドマークタワー26階

資本金 5150万円

代表 代表取締役 渡辺 義孝

TEL/FAX 045-226-0714(代表)/045-225-6257(FAX)

事業内容 ソフトウェア品質コンサルティングサービス事業
テストエンジニアリングサービス事業 ソフトウェア品質評価事業など

URL <http://www.humancrest.co.jp>