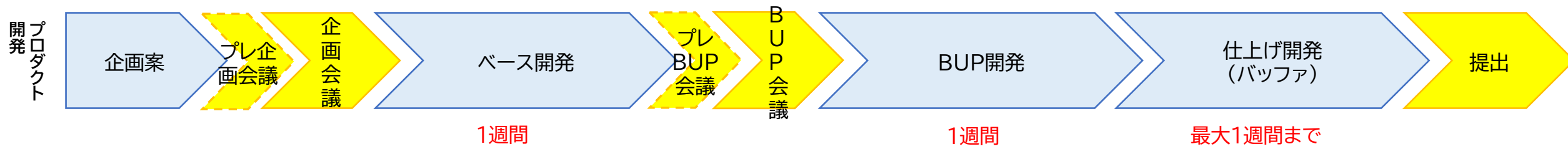


HCG制作フロー

企画/モックアップ/ASO/本番開発

2021/8/5

■モック開発の簡易フロー（計3週間以内）



【FGの重点アクション】

■企画案フェーズ（SN or FG）

- ・PO/MIそれぞれドキュメントを作成
 - └PO：1枚企画書(SN) → 市場調査(FG) → 企画簡易ドキュメント(SN) → 企画FB(FG)
 - └MI：市場調査、企画簡易ドキュメント(FG) → SNにpre会議前に共有
- ・企画者が簡易的なドキュメントを作成→関係者に展開、この企画案をベースにFG・SNで企画会議を行う。

■プレ企画会議(SN&FG)

- ・作るものの共通認識確認
 - └「簡易企画ドキュメント」を元に企画者が企画案をベースに目指すべきものを共通認識化する。
- ・いつまでに何を終わらせるか今後の想定スケジュールと終了定義の確認
 - └ベース開発FB、ベース開発完了、BUP会議(SN)、ASO調査

■企画会議(SN&FG)

決定事項の共有と最終合意

■ベース開発(SN)

企画会議の内容に則り、当該ゲームの開発を行う。
ベース開発では、ゲームモデルの実装・クリエイティブの制作・具体的なステージや難易度等を少数ではあるが実装を行う。
殊、クリエイティブ側面においては、適宜完成したものを順次SlackにてSNからFGに共有を行う。

■プレBUP会議(SN&FG)

- ・BUPする物の共通認識確認
 - └「ベース開発FB」を目指すべきものを共通認識化する。
- ・今後のタスクについて、いつまでに何を終わらせるか今後の想定スケジュールと終了定義の確認

■BUP会議(SN&FG)

ベース開発を行ったものを確認し、再度企画会議を実施。
FG社には、企画会議でのイメージと、実際制作されたビジュアルイメージとの差分を中心にFBいただく。
意見やコメント等はこの会議が最終受付場所となる。

■BUP開発(SN)

BUP会議にて、出てきたブラッシュアップ案を実装。このタイミングでSDKの実装も行う。
当期間は1週間限定とし、BUP会議にて出た項目に対し、優先順位をつけて対応する。(テストマーケ通過するか否かのものに無限にリソース割くのを回避するため)

●MI企画簡易ドキュメント作成

●市場調査/共有①

- ・企画案に基づいた競合・関連性の高い事例をピックアップし調査、資料化、SN共有
(マーケデータ、ゲームシステム、UI、ASO、デザイン※色味やテイスト含む参考画像や動画)

●PO企画案FB

- ・簡易企画ドキュメント完成時に1回FBを行う。デザイン要素やUI以外にも、ゲーム要素に関することも含めFBする。※FB時は具体的に画像/動画/テキストを提供する

●市場調査/共有②

- ・特に見た目の部分でベース開発時に参考になりそうな事例があれば共有
※粒度やFMTは①と同様

●ベース開発FB

- ・基本部分完成時のタイミングでゲームを触りFB
- ・デザイン要素やUI以外にも、ゲーム要素に関することも含めFBする。
※FB時は具体的に画像/動画/テキストを提供する

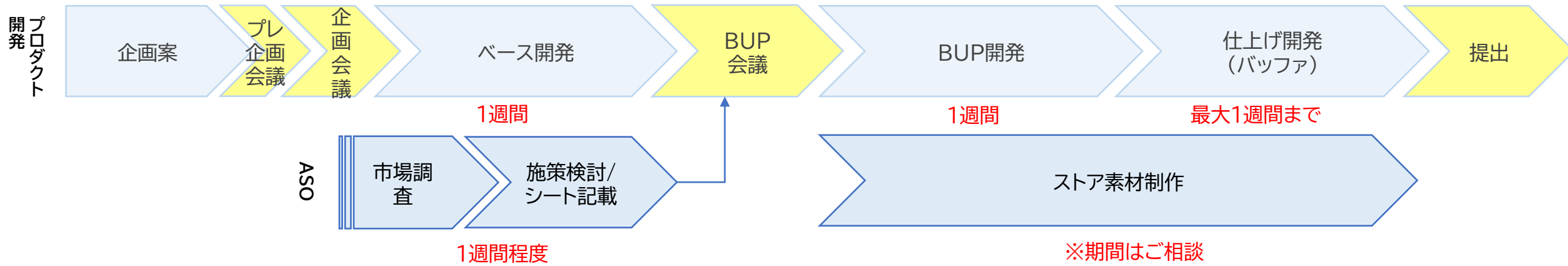
●市場調査/共有③

- ・会議前のタイミングで、BUP開発時に追加で参考になりそうな事例あれば共有
※見た目以外にもゲームシステム/要素の参考事例も含む
※粒度やFMTは①と同様

●BUP開発FB

- ・SDK実装前、あらかじめBUP開発が終わったタイミングで一度FBする

■ASO対策関連の簡易フロー(モック開発と同時並行)



■市場調査(FG)

企画会議で決まったアプリの方向性に基づき、競合・関連性の高いタイトルを調査(ユーザーデータ、マーケティングデータ、ASO、コンテンツ、etc.)
随時SNに情報共有、もしあればFBをいただくor議論

■施策検討/アプリ管理シート記載(FG)

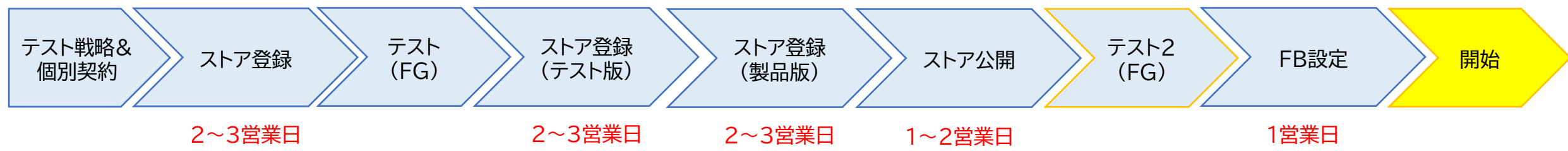
市場調査内容に基づき、本アプリで行うべきASO施策案(タイトル、ディスクリプション、アイコン及びスクリーンショット制作方向性/ベンチマーク事例明確化)を策定、アプリ管理シートに記載して可視化。
SNにBUP会議前に事前共有、もしあればFBをいただく→BUP会議ではプロダクト同様最終合意とする。

■ストア素材制作

アプリ管理シートの内容(制作方針、ベンチマーク)に基づき、適宜FGとデザイナーをコミュニケーションをとりながらアイコン、スクショ制作
モック完成と同時にFIXを行う(以後基本修正作業なし)

■モック完成後→テスト配信の簡易フロー（計2週間前後）

更新日:2021/8/4



■テスト戦略&個別契約（FG&SN）

「FCG・SN共有ドキュメント>【FG更新】テストマーケティング！！+個別契約締結」
出来上がったモック版に対して内容を取りまとめテスト配信向けのプラン作成する。
ゲームジャンルや訴求軸(ゲーム性)、配信国、媒体、クリエイティブ、KPI、予算に対してFGからCPN案作成後すり合わせ実施

■ストア登録（FG）

最終モック版をaab形式にてSNから受領しストア登録を行う。
事前にBUP時から協議したアセットからタイトル名、ディスクリプション、アイコン、スクショ(動画)などASO準備整えてストア登録行う。
※動画Youtube投稿は事前に準備する、UAクリエイティブはストア公開前まで準備する。

■テスト1（FG）

両社側でゲーム動作テスト実施する。0.5営業日想定。問題あった場合はSNに共有の上対応が必要であれば依頼する
※テスト1:指定メールより可、①Launch②Play Check(5分以上)、テスト1は「hcg-game@scopenext.jp/scopenext01-developer@scopenext.jp」にて確認ください。

■ストア登録(テスト版／製品版)（FG）

各登録ステータスにて審査下りたら登録を行う。1登録当たり2~3営業日想定

■ストア公開（FG）

「テスト配信エリア+日本」でストア公開する。日本は両社アプリ動作テストなどのためである。

■テスト2（FG）

両社側でゲーム動作テスト実施する。0.5営業日想定。問題あった場合はSNに共有の上対応が必要であれば依頼する
※テスト2:ストアより可、①Launch②Play Check(5分以上)、全タイトル日本公開予定

■FB設定（FG）

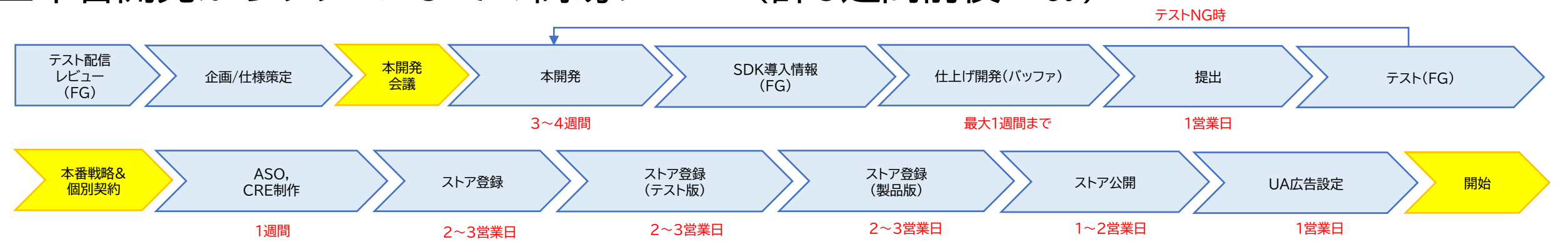
既存協議したテスト配信戦略や個別契約に基づいて予算やCPN構成する。0.5営業日想定

■開始（FG）

基本日本時間の翌日0時から開始推奨だが状況によってはFB設定後配信する時もある。進捗は随時報告する。配信期間は個別契約に沿う。(基本①②、三日間ずつ想定)
開始翌日からFMT上でレポーティング開始

■本番開発からリリースまでの簡易フロー（計6週間前後＋α）

更新日:2021/8/4



- テスト配信レビュー (FG)**
各Indexの分析を行い、本開発への方針と参考となるものに対して話し合う
- 企画/仕様策定 (FG & SN)**
企画仕様書、遷移図、パラメーター表などのドキュメントベースにて、本開発での仕様、スケジュールについて両社合意するまで話し合う
- 本開発会議 (SN & FG)**
モック版、企画仕様ドキュメントをもとに本開発会議を実施、開発内容に関して正式に両社合意する基本仕様に対する意見や変更は基本的に最終受付となる。
- 本開発 (SN)**
本開発会議にて決まった内容を開発
このタイミングでSDKの実装も行う。
- テスト (FG) ※**
各種SDKテスト実施 (Appsflyer、MAXなど) 問題発生したらSN社にFBと再導入依頼する。
- 本番戦略&個別契約 (FG & SN)**
本配信向け、予算やKPI、配信国、媒体などFGから配信戦略説明実施
- ASO, CRE制作 (FG)**
本番用apk受領後、FG側でASOとCRE制作着手。「本開発会議」での参考競合タイトル情報などを元に制作する。
約1週間想定するがリリースにより遅れる可能性あり
- ストア登録～ストア公開 (FG)**
テスト配信と同様で各ステータスは平均2～3営業日想定。
アプリ起動テストはFGにて対応する。
- UA広告設定～開始 (FG)**
Facebook+UACになる可能性が高いがコンテンツや広告審査などにより1営業よりもっと時間かかる場合がある。

- 【FGの重点アクション】
- データ共有**
テスト配信実施結果「FCG・SN共有ドキュメント>【FG更新】テストマーケティング」にてデータ共有
 - ドキュメント作成**
FG担当の場合、ドキュメント一式を作成しSNに共有
 - 市場調査、参考資料共有**
本開発に参考となる資料を「デザイン>00_参考資料」にて共有
※マーケティングデータ、ゲームシステム、UI、ASO、デザイン※色味やテイスト含む参考画像や動画など形が見えるように
 - 本開発FB**
・基本部分完成時のタイミングでゲームを触りFB
・デザイン要素やUI以外にも、ゲーム要素に関することも含めFBする。※FB時は具体的に画像/動画/テキストを提供する
 - マーケティング戦略、個別契約送付**
・「FCG・SN共有ドキュメント>【FG更新】本番マーケティング」にてデータ共有
・個別フォーマット記載し送付→締結
 - ストア素材、UA CRE制作**
・「FCG・SN共有ドキュメント>【FG更新】本番マーケティング」にてデータ共有
・個別フォーマット記載し送付→締結
 - アプリ起動テスト**
※アプリの動作に関するテスト
 - 広告PF設定作業**
・マーケティングに基づき、管理画面での設定を完了