

第25章

レビューと ブラッシュアップ

著：嶋 是一

25

レビューと ブラッシュアップ

著：嶋 是一

アプリをブラッシュアップするには、自分の視点だけでなく、他人の視点でもレビューすることが効果的です。現在作成しているアプリの現状と、当初プランニングで実現しようとしたストーリーボードと、他人からの要望を照らし合わせて、ブラッシュアップする手法を学びます。



この章で学ぶこと

- ・ 発表したアプリのブラッシュアップ方法と、レビューの活かし方

この節で出てくるキーワード一覧

Google Play

ダウンロード数

評価の星

ベータ(β)版



25-1 Google Play を参照する

自分で作成したアプリをGoogle Playで公開することで、手軽に他人の感想や要望などを得ることができます。これはレビューであり、作り出したアプリの評価に相当します。アプリをより使いやすくし、より人気のあるものにするためには、自身が気づいたブラッシュアップ(改善)だけでなく、他人の客観的な視点によるレビューも参考にとすると、効果的に取り組めます。

Google Playはブラッシュアップするための情報を得るには手軽で良い手段です。しかし、だれでもレビュー評価をおこなうことができるため、Google Playのコメント／要望は玉石混淆です。その指摘が自分のアプリのブラッシュアップに適切であると判断するのも、開発者たるあなたの役割となります。これは、他人からの指摘が、

アプリのプランニングで実現しようとしていた内容に合致するかどうかで判断します。合致するものであれば、ブラッシュアップのアイテムとして利用し、合致しないならば自分のアプリに取り入れるべきでないアイテムとなります。

ここで、これまでにこの講座で学んだアプリのプランニングの際に考慮すべき項目について思い出してみましょう。

アプリのプランニング内容(3章、22章)

- ①どのような人に使ってもらいたい
- ②アプリがもたらしたい課題の解決
- ③アプリの魅力を一瞬で伝える宣伝文句が作れるか
- ④アプリにより何が提供できるのかを明確にする

これらの項目を、より活かすことができる提案内容ならば採用し、反する内容については不採用とします。

ときどき不当な内容で非難したり、不備を責めるようなレビューが書かれることもあります。そのようなレビューに関わっても、この①～④を促進することはできませんので、多くの場合は採用しません。また、非生産的な要望に真剣に向き合うと、継続してアプリに取り組む気力が削がれてしまいます。失礼のない程度で、適切な距離を取ることが必要となります。



25-2 何をブラッシュアップするか

ブラッシュアップをおこなうことでアプリケーションの人気を向上させます。アプリケーションの人気は、Google Playからのダウンロード数や、評価の星の数を用いて測ることができます。ブラッシュアップすべきアイテムは次の内容です。

ブラッシュアップすべき内容

- ①不具合
- ②使い勝手
- ③機能、企画

まずおこなわなくてはならないのは、①不具合の修正です。アプリケーションが正しく動作しなかった場合、動作の不具合を放置すると、アプリの人气が無くなります。自分で不具合を見つけた場合だけでなく、レビューなどで報告された時は、できるだけ早い対応をおこなうのが良いでしょう。そのまま放置されるのは、アプリの利用者として気持ちが良いものではありません。

ブラッシュアップの中心となるのは、②の使い勝手と③の機能、企画です。他人

のレビューの指摘でブラッシュアップする場合と、自らの判断でブラッシュアップする場合の2つがあります。

他人のレビューを基にブラッシュアップする場合は、先ほど紹介した「アプリのプランニング内容」に沿っているかどうかで判断します。自らの判断でブラッシュアップする場合は、作成したアプリケーションの状況と、プランニング時に作り上げようとして実装できていない機能の追加などが中心となります。しかし、自分で改善すべき点を見つけ出し「アプリのプランニング内容」に沿っているかどうかを吟味して、どれだけブラッシュアップできるかが、使いやすいアプリを作り出す秘訣となります。



25-3 ベータ版のリリース

すでに述べたように、良いブラッシュアップをするためには、Google Playなどで多くの人からレビュー評価を得ることが大切になります。

その際、多くのレビューを得ながら改善するために、β版の段階でリリースし、早い段階から意見を得る方法をお勧めします。アプリを完成するまで登録をしないのも方法の1つですが、β版のリリースは(アプリが面白ければ)熱心なファンを作り出す可能性があります。熱心なファンを獲得できれば、建設的で有用な要望も集まりやすくなります。この要望に応えると、ファンから感謝もされるため、継続してアプリの開発をおこなうモチベーションにもなり、良い循環が生まれやすくなります。



25-4 自分でのブラッシュアップ

自分でブラッシュアップする際には、機能の面、ユーザー操作の面、わかりやすさの面からの検討をおこないます。この講座でこれまでに学んだことも含め、考慮すべき点を以下に挙げてみましょう。

チューニング(24章など)

- ・ パフォーマンスが良いか、特定の操作や、キー押下がもっさりしていないか。キーごとのばらつきはないか。ボタンごとのばらつきはないか
- ・ 省電力になるような設計がされているかどうか。通信やスリープのタイミングなどの検証

UIの改善(8章、11章など)

- ・ 操作ボタンが押しやすいレイアウトかどうか
- ・ 画面上に描画される文字や線が、だれにでもはつきり見やすいかどうか
- ・ 複数の画面で指の動きが最少になるようなレイアウトを実現できているか
- ・ 誤操作しやすいボタンのレイアウトになっていないかどうか
- ・ サイズが異なる画面サイズの端末で、操作しやすいかどうか

分かりやすさに心がける

- ・ 何をおこなうアプリか利用者がすぐわかるようにしてあるか
例えば、アプリ初回起動時に「アプリガイド」を表示させて、説明する



25-5 ブラッシュアップに溺れそうになったら

改善点や修正点を集めていくと、どんどん多くなり收拾がつかなくなってしまうことがあります。

そんな時には、やはり原点に立ち戻って、優先順位をつけていきます。優先順位の低いものは切り捨てる事が大切になります。しかし言うは易し、実際に取り組むと難しい作業になります。

優先順位のつけ方、切り捨て方

- ①そもそもの企画やストーリーボードに合致する改善なのか
- ②改善を時間内で完了させることができるのか
- ③導入することでデメリットになるユースケースがないか
- ④同じカテゴリーの他のアプリでも実装例があるか

この中でもっとも大切なのが①です。

②については時間との戦いになります。③については改善点の効果の見積もりです。④については、他で実装している機能が本当に自分のアプリに必要かどうかを見つめなおす作業で、最終的には①に結びつきます。

これを繰り返すことで、自分が作成しているアプリを、自分自身がより理解できるようになります。よりアプリが好きになり機能の拡張をおこないたいくなるケースもあれば、開発をあきらめる結論となることもあります。

しかしこれを繰り返すのが、レビューとブラッシュアップです。ブラッシュアップとレビューを高速で繰り返す環境、これがAndroidのアプリ開発で、開発者が得られる大きなご利益なのです。

みなさんが開発したアプリが人気アプリとなることを期待しています。

