



フェンリル、UXの課題を数値化する独自の手法「5xScore」の提供開始 KADOKAWA「電撃ノベコミ」で初実施も

アプリのUXを可視化するユーザーリサーチ

5x Score

デザインと技術のフェンリルは、UXの課題を数値化する独自の手法「5xScore」の提供を開始しました。ユーザーの満足度向上にはどのような施策が必要かを判断できないサービス提供者が、5xScoreを利用することによって施策検討が容易になります。

この度、KADOKAWAのラノベ&マンガアプリ「電撃ノベコミ」にて、初めて5xScoreを実施いたしました。

満足度とUXの因果関係を明確にする「5xScore」

5xScoreとは、UXがユーザーの満足度にどう影響しているのかを数値化するパッケージプランです。

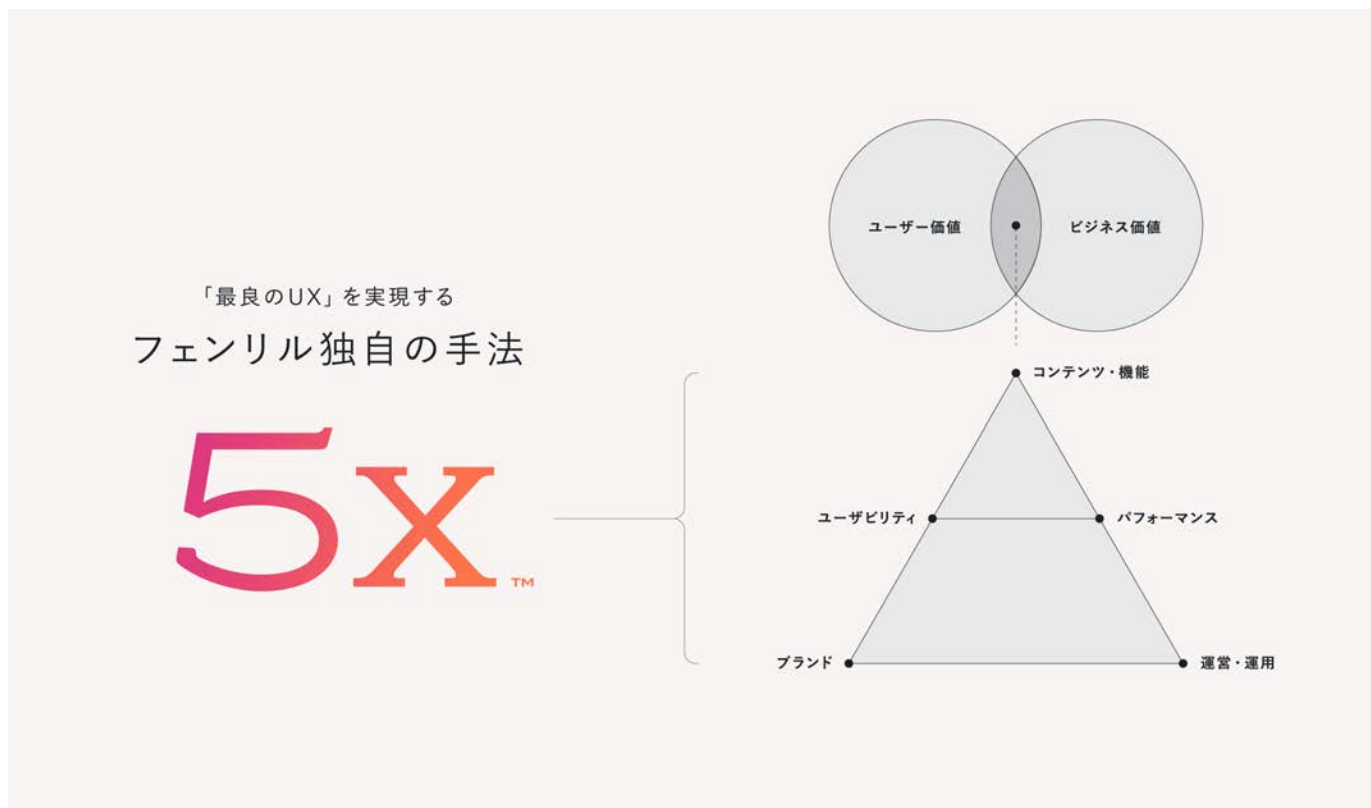
UXが重要であることは理解しながらも、サービスにUXがどう影響しているのかが分かりにくく、どう取り組んでいけば良いのか迷っているクライアントも多く見受けられます。

5xScoreは、UXを5つの要素に分解して定義することより、満足度と各要素の関係性を容易に数値化することができ、取り組みの指針として使うことができます。

満足度と各要素に関連する設問で構成されるアンケートにてデータを抽出し、統計処理を行うことで満足度と各要素の因果関係を明確化できます。どの要素が満足度に影響しているのか、どこを重点的に改善すれば満足度向上につながるのかが明確にわかるため、その後の施策検討が容易になります。

UXを体系化するフェンリル独自の手法「5x」

5xScoreのベースになっているのは、ビジネス価値とユーザー価値を最大化し、サービスを持続的に提供していくために開発された、フェンリル独自のサービスデザインワークフレーム「5x」です。



5xでは、UXという曖昧な概念を5つの要素に分解し、それらの関係性を体系化しています。

UXを構成する要素

- ・コンテンツ・機能
- ・ユーザビリティ
- ・パフォーマンス
- ・ブランド
- ・運営・運用

要素を明確に定義することで、これまで個別に検討されていた各要素が有機的につながり、持続的成長が可能なサービスの実現が可能となります。

フェンリルでは、クライアントのサービスの価値を向上させ、「最良のUX」を生み出していくために、5xを用いたサービスデザインを推進していきます。

KADOKAWA「電撃ノベコミ」の満足度向上を支援

利用者の満足度向上に積極的に取り組んでいるKADOKAWAにおいて、「電撃ノベコミ」のサービス向上の施策を考えていく上であらためて現状の満足度や課題を把握したいというご要望をいただき、5xScoreの特性と合致したことから、初のクライアントとなりました。今回フェンリルが実施した5xScoreの結果を基に、サービスのさらなる満足度向上のための施策が実行されます。

5xScore実施概要「電撃ノベコミ 利用状況アンケート」

調査期間 2021年11月26日～2021年12月17日

有効回答数 208名

調査方法 インターネット調査

調査対象 電撃ノベコミを利用している方

実施内容 アンケート > 5xScoreレポート作成

KADOKAWA様の声

UXという曖昧な概念が数値化され、分析結果をレポートにまとめていただける本サービスは、アプリ運営に必須である「客観的な課題の把握」につながり、今後の施策検討の指針となりました。また、「電撃ノベコミ」アプリの特質をご理解いただき、5xScore以外に必要なアプリ特有の設問の追加にも柔軟にサポートいただきました。

フェンリルについて

デザインと技術を最大の強みとするプロフェッショナル集団。

専門性を超えたチームワークから生まれるプロダクトやサービスを通じて、ユーザーにハピネスを届けることを使命としています。

フェンリル株式会社 会社概要

会社名	フェンリル株式会社 (英語表記 Fenrir Inc.)
本社	大阪府大阪市北区大深町3-1 グランフロント大阪 タワー B 14F
最高経営責任者	牧野 兼史
設立	2005年6月13日
事業内容	デザインと技術にこだわったプロダクトとサービスの制作
URL	https://www.fenrir-inc.com/

本件に関するお問い合わせ

リリースに関するお問い合わせ

フェンリル株式会社 広報担当

pr@fenrir.co.jp

5xScoreに関するお問い合わせ

フェンリル株式会社 神谷

kamiya@fenrir.co.jp

※現在リモートワーク中のため、メールでのご連絡をお願いいたします。