



# アプリ内課金企画案

# 主要アプリ課金比較

	概要	国	DL/DAU/MAU	課金方式	課金内容	有料会員率	広告その他
クックパッド	レシピ投稿	150カ国	6000万ユーザー アプリ934万DL 84/429/19.58%	月額400円	人気順ソート、殿堂入り レシピ、厳選レシピ、レシ ピ保存	3%	純広、ADN
☆PicsArt	写真フィルタ	150カ国	3億DL	120円～240円	フォント、フレーム、スタン プ		ADN、スポンサード コンテンツ
LINE	スタンプ	150カ国	2億DL 1943/2633/73.7 9%	50コイン～	スタンプ(8～24セット) 着せ替え	5～10%	リワード、プリペイド カード
☆ピクシブ	イラスト投稿	30カ国	2000万ユーザー	月額600円	人気順ソート、広告非表 示、閲覧履歴、会員限定 マガジン		純広、ADN、イベン ト物販
ポケモンGO	ゲーム	150カ国	1.5億DL 4500/7000/60%	100～14500コ イン	アイテム(モンスターボー ル、おこら、たまご、ル アーモジュール、ふかそ うち、アイテム保存)	10%	なし

# 課金ポイント

## <アイテム課金>

- ・背景(同じシチュエーションでの 10枚セット)
- ・小物(ソファ、椅子など)
- ・アイテム(武器、帽子など)
- ・オブジェ(壁、戦車、ビルなど)
- ・特殊効果(桜、落ち葉、雪など)
- ・ライティング(太陽、レンズフレア)

※実際のあわせに必要なスタジオセットをイメージさせる

※あわせ参加費用はスタジオ貸切りで一人 2000~3000円ぐらい

**★再利用性を高めると課金率が上がる**



**背景単体よりアイテムや特殊効果などの方が効果大**

# ポイント制度

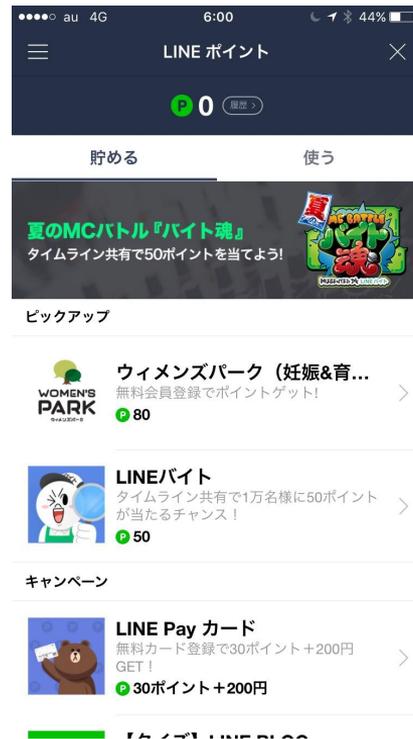
## <メリット>

- ・少額単価を設定できる (ios、androidの単価仕様の違いを吸収できる)
- ・継続率を高めるためのインセンティブとして活用 (毎日ログインポイント付与など)
- ・リワード広告

## <デメリット>

- ・開発コスト (ポイント購入・履歴管理)

## LINEリワード広告



# 課金フロー1



アイテム選択



ショップ



アイテム詳細



購入確認

# 課金フロー2



アイテム購入完了



マイアイテム



コイン不足



コイン購入

# 課金フロー3



コイン購入確認



残高不足



コイン購入完了



コイン追加完了

# コンテスト

- ・テーマ

  - ハロウィン、クリスマス、バレンタインなど季節イベントに沿ったもの

- ・投票数ランキング

- ・賞金ポイント、賞品(ウィッグ、amazonギフト券など)

**★アクティブ率向上**

**★ポイントの有効活用**

# レイヤー昇格制度

## <エリートコース>

新入社員 → ○○主任 → ○○課長 → ○○部長 → 秘書 → 取締役

## <職人コース>

見習い → 匠 → 仙人

※役職は選択できる

※取締役は役員会議に参加できる(サービス企画、人事異動)

※バーチャル株主総会を開催(人事異動・昇格者報告、リリース予定)

## <昇格条件>

- ・ぼい数
- ・フォロワー数
- ・あわせに参加した人数
- ・コンテスト投票数



★モチベーションを上げることでアクティブ率向上

# ARあわせ

## □舞台めぐり～アニメ聖地巡礼アプリ～

- ・レイヤーではなくアニメファン用
- ・ソーシャル機能はなくスタンプラリーとして個人で楽しむもの

## □ARあわせ

レイヤーが現地で撮影した写真をその場でアップロード。  
他のレイヤーやアニメファンがAR上であわせ



- ★時間を越えた体験の共有
- ★観光向けツールとしての活用

