


# anybot's Use Case

anybotの顧客事例のご紹介

 2024年12月時点の最新事例を掲載しております



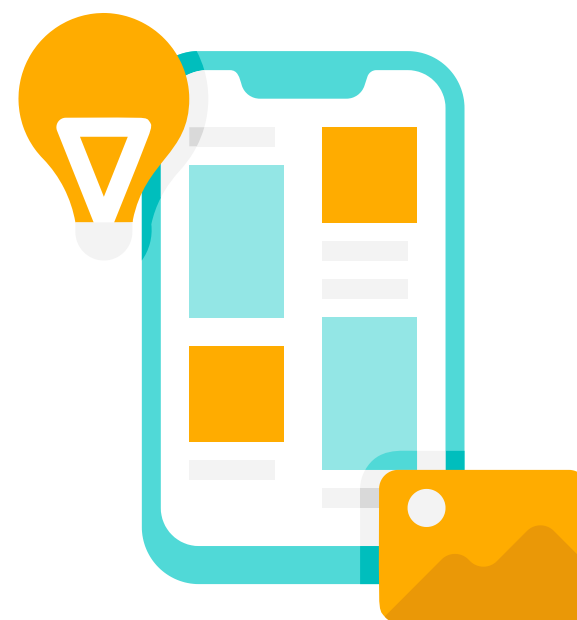
# 本資料の位置づけ

---



**本資料ではanybotの特徴的な機能であるゲームキャンペーンと、ミニアプリの事例について記載しています。**

**こちらに掲載できていない事例自体もありますので、ぜひ導入予定、クライアントへの提案を予定している場合はお問い合わせください！**



# ゲームキャンペーン事例

# ゲームキャンペーンとは

LINE内でのゲームをフックに、顧客情報の獲得やクーポン配布などを行う話題のマーケティング手法です。





# 活用メリット一覧



## 友だち登録数やCVR改善、既存顧客への再購入促進に加えて セグメント配信に必要なデータ収集も可能

LINE登録のインセンティブを与え、  
友だち数やCVRを大幅に改善

既存顧客に対してポイントを与え、  
再購入を促進

ゲームCPで獲得したデータをもと  
にセグメント配信が可能



友だち追加数

50倍



既存会員CVR

18倍



回答数

7倍

※ anybotを用いたキャンペーンの実績値です

# 集客での効果：スポーツ球団の例



## ゲームCPで入力した情報をもとに継続利用を促すことで、 既存顧客のアクティベートが可能

効果

ゲームキャンペーンの仕組み

友だち追加数/試合

**500**人

前: ほぼなし

後: 平均+500人/試合

※景品:ボール1個

集客単価

**1/4**

前: CPFは平均250円

後: CPF平均単価の1/4



# リピート促進での効果：お花のECショップ※



## 既存顧客向けには、カスタマイズしたプッシュ通知を実施。 既存友だちのリピートを促進！

効果

記念日の自動リマインドでリピートを促進

来店者の  
記念日登録率

26 %

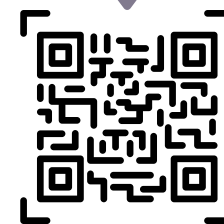
のユーザがLINEにな  
った後記念日を登  
録。

STEP配信  
経由のCVR

15 %

ユーザの課題が解決で  
き運営の自動化も同時  
に実現。

来店



商品QR

顧客の記念日を  
複数登録可能・  
anybot上で蓄積

顧客の記念日  
ごとに自動で配信



記念日自動配信



予約/購入へ

※当事例はゲームキャンペーンではございませんが、顧客情報の活用好事例として掲載しております。



# ミニアプリ事例

## ミニアプリとは？

オンラインオーダーや、予約や順番待ちなどLINE上で  
カスタマイズ、利用できるアプリケーションのこと

### ガチャ



マーケティング施策に合わせて  
ゲームを実装できます



### オンライン予約



LINE上で店舗やイベントの  
予約ができます

Reserve



# ミニアプリを扱うメリットとは

## ネイティブアプリと比べ、コストなどの面で利点があります

### コスト削減

開発や運営のコストを削減することができる



### 継続利用率：高

アプリDLが必要なく、  
開始・継続のハードルが低い



※ネイティブアプリ：スマートフォンやタブレットのホーム画面から使用するアプリ



# ミニアプリの事例 | 問い合わせ対応



## LINEミニアプリ上で顧客からの資料請求希望に対応 商談予約導線をスムーズにすることで獲得効率がUP

効果

LINEミニアプリ適応例

お問い合わせ数

**200**%  
増加

売上

**3.6**倍  
増加

お問い合わせ経由からの  
売上を計算



商談予約



資料請求





# ミニアプリの事例 | アンケート



## 2つの商品の人気投票を行い、勝者側商品を対象にセールを実施。該当製品の売上を上げることに成功。

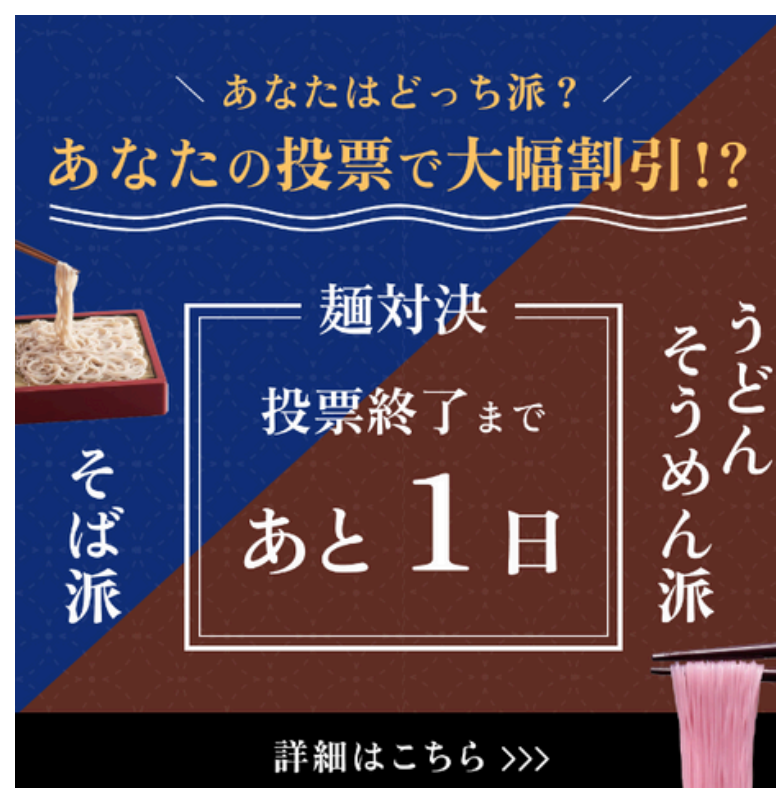
効果

LINEミニアプリ適応例

キャンペーン対象商品の売上

**30** %  
増加

目的：LINE友だち追加、アンケートでの顧客情報取得  
概要：LINEで投票し、投票の多い方をセール  
期間：7/30-8/3(5日間)  
今回、選ばれたのはそばうどん/そうめん。  
投票で勝利した「そば」の売り上げは、前週と比べ、30%UPした。



配信

投票



# ミニアプリの事例 | 予約対応



## ミニアプリを扱った予約導線の改善を行い予約数が1.5倍改善、また電話での対応工数の削減に成功。

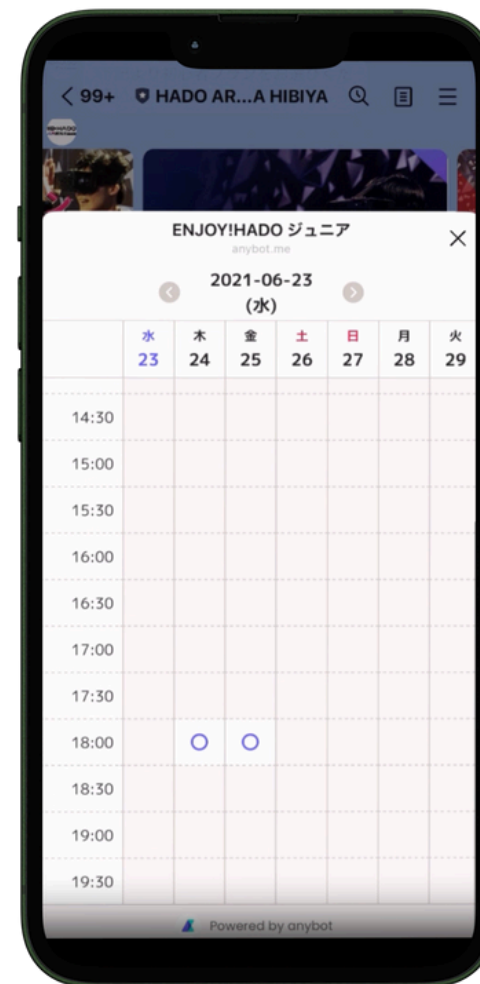
効果

LINEミニアプリ適応例

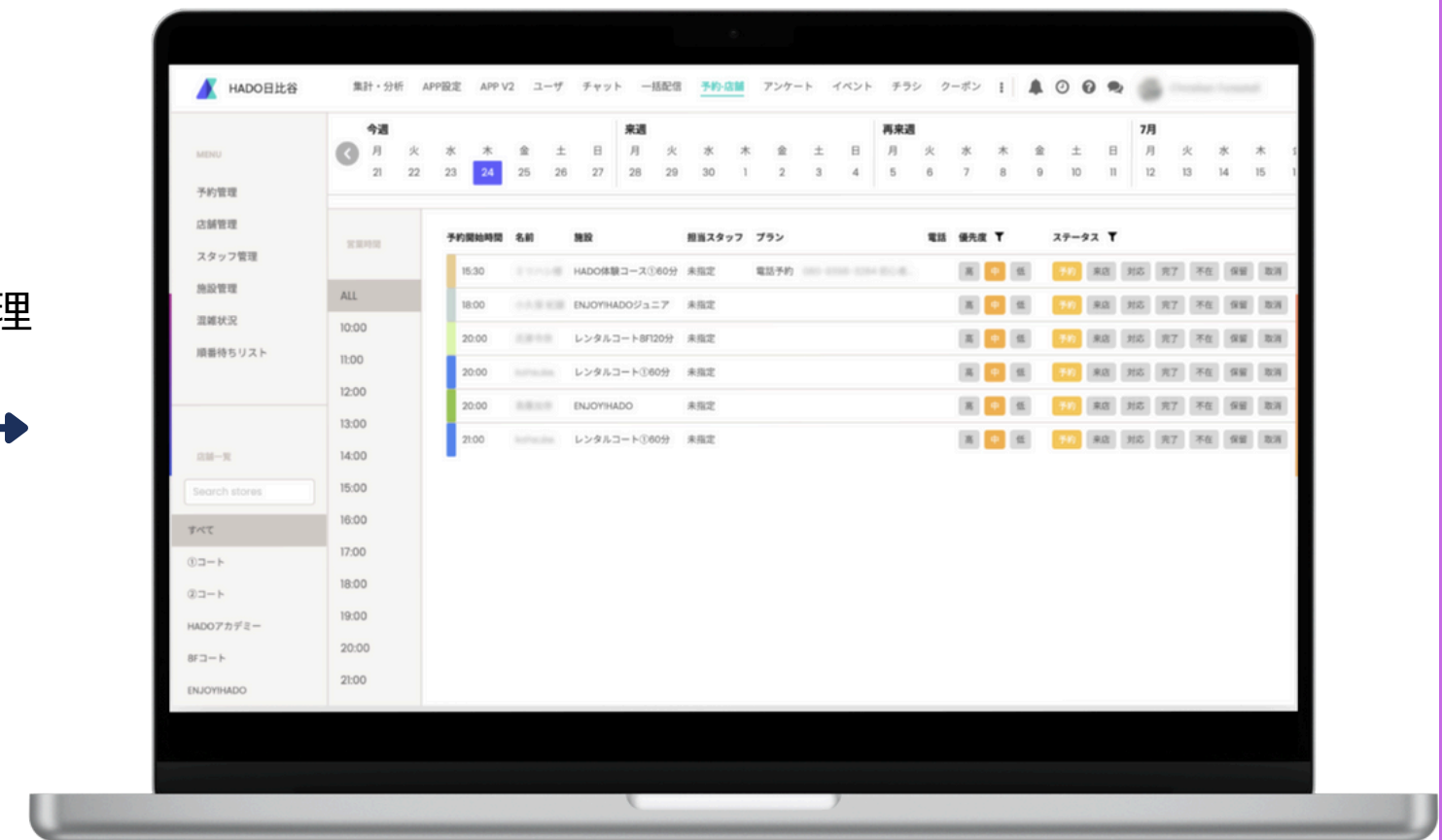
予約件数が

**1.5**倍  
増加

Anybot導入前の2022年10月～12月と  
2023年の3月～5月を比較した結果



予約管理





ミニアプリをクライアントに  
**ご提案する前に**

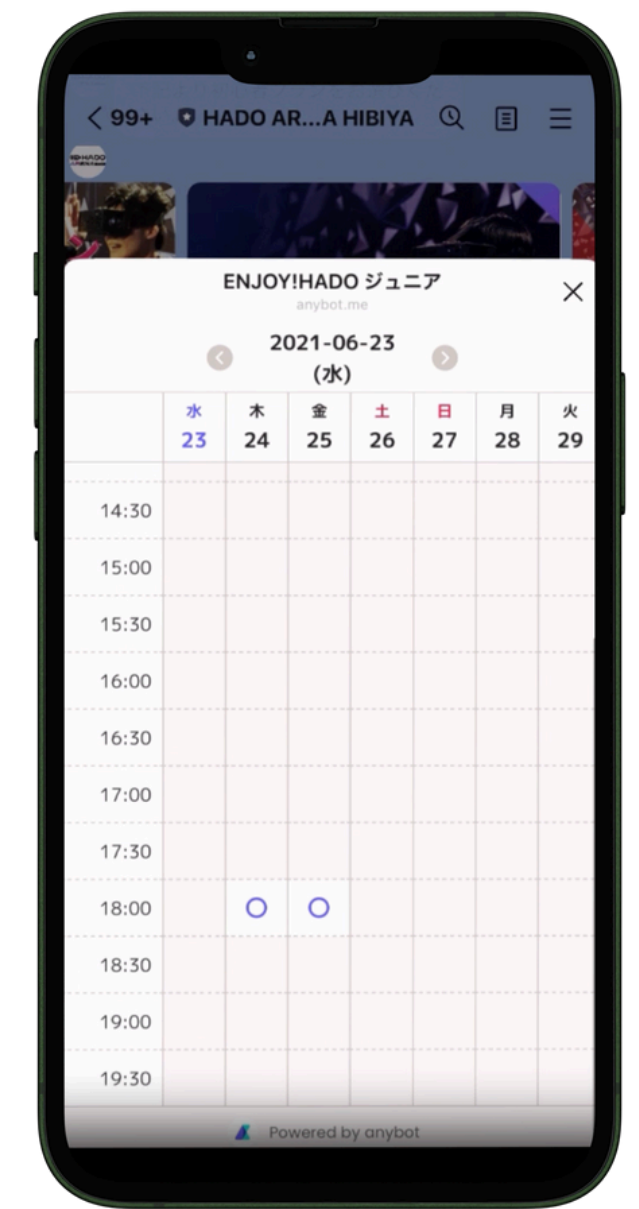
# anybotの実績



大手キャンペーンでの、100本以上の企画、開発、運用実績を活かしたミニアプリの知見が豊富です。

## 対応ミニアプリ

- 各種ミニゲーム
- 動画視聴
- LINEポイント
- 抽選
- Quiz
- ポイント
- 来店予約
- 順番待ち予約
- イベント予約
- 新作商品SWIPE
- スタンプラリー
- ポップアップEC
- サブスク
- 各種診断・占い
- AR連動
- コンシェルジュ
- クーポン
- アンケート など





# anybot について

anybot<sup>®</sup>  
by Evolany



電話



Email



FB



Insta



LINE



WEB



QR



FAX



SMS

OMNI CHANNEL

OpenAI  
ChatGPT  
搭載

## ① 集客

## ② 接客

## ③ 管理・追客

## ④ 販促

ゲーム集客パッケージ

チャットボット構築

CRM・集計分析

予約・EC・カゴ落ち・決済

WEB集客パッケージ

ミニアプリ構築

マルチ配信でコスト削減

会員証・クーポン・POS

キャンペーン運営管理

柔軟な外部連携

柔軟な個別・STEP配信

スタンプラリー・ポイント

NoCode・LowCode

SYS & DATA HUB



Google  
Calendar



Google  
Docs



Salesforce



HubSpot



Shopify



クレカ &  
サブスク



PayPal



PayPay



LINE Pay

集客から追客・接客・販促までのDX化施策のすべてをNoCodeで実現

＼ DX導入・運用を全力で伴走します /



## 会社概要



社名	エボラニ株式会社
英表記	Evolany, co., ltd.
創業	2018.03
資本金	3,800万円
株主	LINE / NetStars / D4V
住所	横浜市西区南幸二丁目20番5号2F
人員	70名 (海外拠点を含む)
構成	20カ国籍/平均28歳



## サービス



### ノーコードの集客・接客・CRM・販促基盤

- ChatGPT・機械学習搭載
- 唯一にLINEが投資するChatbot制作基盤
- 日本初のミニアプリのノーコード制作基盤
- 日本初の自社用GPT
- 12,000社以上が利用

人道主義寄付・避難民サービス提供  
現地スタッフリモート採用



経営に苦しむ地方中小企業への  
無償提供・無償企画開発運用伴走

下記の連絡先まで、お気軽にご連絡ください。

エボラニ株式会社/ Evolany Co., Ltd.

神奈川県横浜市西区南幸二丁目20番5号KDX横浜リバーサイド2F

☎ 050-5363-3284

✉ [sales@evolany.com](mailto:sales@evolany.com)

サービスサイト



会社サイト

