# 承認の可能性を最大限に高めるチェックリスト

## テストの前に

- [ ] アプリがちゃんと動くこと。Google の審査は**トラブル対応の場ではない**ので、まずクラッシュを直しましょう。
- [ ] Play Console の**公開前レポート**を実行し、見つかった問題を直しましょう。
- [ ] ポリシーへの準拠を確認しましょう：プライバシー ポリシー、データ セーフティ フォーム、本当に必要な権限。
- [ ] アプリにログインが必要なら、**使えるテスト用の認証情報**を用意しましょう。

## テスターの準備（自分でやってみての教訓）

- [ ] Google グループでテスターを招待する場合は、参加の設定を**「誰でも参加できる」**にしましょう。そうしないと、最初の1人以降のテスターは全員そこで行き詰まります。
- [ ] **12人ではなく、少なくとも15人のテスターを集めましょう。**脱落は*起きるかどうか*ではなく*いつ起きるか*の問題で、余裕こそがすべてです。（だから 14Twelve のテーブルでは、1日目から全員参加済みの15人がつきます。）
- [ ] **簡単な台帳をつけましょう：**誰が参加したか、誰がテストに参加済みか、そして（交換の場合）誰のアプリをいつまでテストする約束か。
- [ ] **グループではなく、Play Console のテスター数を信じましょう。**参加していないグループのメンバーはテスターではありません。
- [ ] **Play のレビューや評価に決してお金を払わないでください。**レビューや評価にお金を払うことは Google Play のポリシーに違反し、アカウントが停止されるおそれがあります。

## テスト期間中

- [ ] テスターには**わかりやすい指示**を：何を試してほしいか、どの機能が大事か。
- [ ] **フィードバックの送り先を1か所**にまとめ、**14日間**参加し続ける必要があると伝えましょう。
- [ ] **毎日人数を確認しましょう。**抜けた人がいたら、カウントがリセットされる前に補充します。
- [ ] **フィードバックは届いたらすぐに読んで返信しましょう。**本当の不具合を直し、何を変えたかを記録します。
- [ ] フィードバックをもとに、小さなアップデートを少なくとも1回は公開しましょう。フォームのセクション3で書ける本当の内容になります。

## 申請するとき

- [ ] **少なくとも12人のテスター**が**14日以上連続で**参加するまで待ちましょう。1〜2日の余裕は安い保険です。
- [ ] どの質問にも**具体的に**答えましょう：「テスターから X の報告があり、バージョン 1.0.3 で修正しました。」
- [ ] 見つけて修正した問題も含めて、フィードバックを正直にまとめましょう。それが「エンゲージメント」の姿です。

---

*Google の Play Console ヘルプ（「新しい個人のデベロッパー アカウントのアプリのテスト要件 (https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/14151465)」）との最終確認：2026年10月。Google はこれらのルールを変更することがあります。必ず公式ページで確認してください。*