

株式会社ムーブ ご紹介

move

社名	株式会社 ムーブ(英文社名:moove Co., Ltd.)
本社所在地	〒160-0022 東京都新宿区新宿2-9-18
設立	2006年6月6日
資本金	5,000,000円
役員	代表取締役 西坂大介
事業内容	1.インターネット関連事業 2.前号に附帯又は関連する一切の事業
主要取引先	エンバーポイント株式会社 株式会社Diverse 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 株式会社博報堂アイ・スタジオ 株式会社ライズシステム LINE 株式会社

代表略歴

1999年4月に日本IBM入社後、2002年10月にライブドアの前身のオン・ザ・エッチに転職。ライブドアショックを経て、2006年6月にムーブ設立。

システム開発事業

仕様策定からサーバー構築、開発、保守まで一貫して自社内で行っております。月間10億超PVのWebシステムや大規模コミュニティサイトの開発経験を活かし、アクセス数などの増加を見越したスケーラビリティの高いシステム設計を行うなど、様々な観点からお力になれます。また負荷でお困りの場合はフルスクラッチのシステムリプレイスも承ります。

自社サービス事業

システムコンサルティング・PMO事業

これまでのシステム開発経験を活かし、色々な知見をもってコンサルティングいたします。現実的な仕様のための企画立案への支援、予算感に沿った仕様策定への加担、外部開発会社の選定・調整などのご要望にお応えします。また、PMO という形で貴社事業を助力することもできます。

弊社では基本的にオープンソースを使用してシステムを構築しております。
赤字の項目が弊社で標準採用しているソフトウェア、フレームワークです。

Content

moove Package

Framework

Amon2

Catalyst

Perl

Ruby on Rails

Ruby

Phalcon

FuelPHP

PHP

Django

Bottle

Python

Middleware

debian

CentOS

OS

nginx

Apache

Web Server

MySQL

PostgreSQL

DBMS

Perl

Ruby

Programming Language

PHP

Python



弊社ではお客様のサイトを開発させていただくことで、お客様のサイトの可能性を無限に見いだしたいと考えております。

効率

これまでの開発経験を活かし、最小限の企画書をベースに仕様策定・サーバー設計から開発・保守・運用まで承ることが可能です。多々ある更新にも柔軟に対応できるような設計を心がけ、できる限り開発効率を向上させるよう日々努めております。

高品質 短納期

弊社ではフレームワーク、パッケージを用いた無駄のない開発を行っております。外部委託せず、すべて社内開発することで、システムを品質を維持しております。また他社様で通常3ヶ月掛かるような開発案件でも、弊社では2ヶ月で納めさせていただきます。

将来性

改修の際に将来性を見越した上で様々なご提案を差しあげます。また、規模の拡大に伴い、アプリケーションやサーバー構成を見直す場合にも柔軟に対応いたします。

PMO

バンダイナムコエンターテインメント様ゲームアプリ(iOS、Android)

- ・プロジェクトマネージメント支援
- ・2019年7月～

システムコンサルティング

バンダイナムコエンターテインメント様ゲームアプリ(iOS、Android)

- ・ゲームアプリのサーバー設計・構築支援、負荷検証支援
- ・2019年8月～

モンスターパレード(Yahoo!Japan、iOS、Android)

- ・ドラゴンクエストソーシャルゲーム、システムコンサルティング、負荷検証、パフォーマンスチューニング、開発支援
- ・開発規模:5人月、開発期間:3ヶ月

ソーシャルカードゲーム(DMM)

- ・PvP 機能ありのソーシャルカードゲーム、サーバー設定調査・確認、サーバー構成立案支援
- ・対応期間:1ヶ月

ゲームアプリ(楽天アプリマーケット)

- ・ゲームアプリのサーバー設計・構築、パフォーマンスチューニング、負荷検証支援
- ・対応期間:1ヶ月

システム保守・運用

某ブログサービスのシステム運用、システムリファイン

- ・月間約50億 PV のブログシステムの運用、システムリファイン



業務システム開発

某社社内売上管理システム

- ・売上管理システムをスクラッチから3ヶ月でアジャイル開発、フロントは Vue.js を使用
- ・開発規模:6人月、開発期間:3ヶ月

某メール配信会社様端末種別判定システム

- ・日次ごとの数千万データインポートシステム、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発、負荷検証
- ・開発規模:4人月、開発期間:2ヶ月

社内情報システムスケジュール機能

- ・作業イベント登録閲覧システム(ガントチャートなど)、仕様策定、クライアント側(Angular.JS)開発、サーバー側開発
- ・開発規模:3人月、開発期間:2ヶ月

某ビザチェーン向けメール・クーポン配信リスト生成システム

- ・既存システムを Google Big Query など仕様した新システムへ移行、開発・保守
- ・開発規模:4人月、開発期間:3ヶ月

API システム開発

レースゲーム(iOS、Android)

- ・ネイティブ横スクロールレースゲーム、サーバー構築、サーバーシステム一式開発
- ・開発規模:24人月、開発期間:12ヶ月

パズルゲーム(iOS、Android)

- ・ネイティブパズルゲーム、仕様策定、サーバー構築、サーバーシステム一式開発
- ・開発規模:3人月、開発期間:2ヶ月

賃貸物件検索システム(PC、スマートフォン、iOS、Android)

- ・賃貸物件サイト&アプリ、仕様策定、API システム開発
- ・開発規模:3人月、開発期間:2ヶ月



ソーシャルサービス開発

ソリティア GOLD(Yahoo!mobage、DMM)

- ・ソリティアソーシャルゲーム、仕様策定、サーバー構築、クライアント JS・サーバーサイド API 開発、負荷検証、保守
- ・開発規模:4人月、開発期間:2ヶ月

ジュエルスイーパー(Yahoo!mobage)

- ・マインスイーパーソーシャルゲーム、企画、仕様策定、サーバー構築、クライアント JS・サーバーサイド API 開発、保守
- ・開発規模:6人月、開発期間:3ヶ月

お笑いキング(フィーチャーフォン用 Mobageアプリ・GREEアプリ)

- ・お笑い芸人育成ソーシャルゲーム、企画、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発、負荷検証、保守
- ・開発規模:6人月、開発期間:4ヶ月

韓カレ(フィーチャーフォン用 GREEアプリ)

- ・韓流アイドルのソーシャルアドベンチャーゲーム、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発、負荷検証、保守
- ・開発規模:4人月、開発期間:2ヶ月

コンビニ開店(PC 用 mixi アプリ)

- ・コンビニ経営のソーシャルゲーム、フルリプレイス、サーバー構築、サーバー側システム一式開発、負荷検証、保守
- ・開発規模:5人月、開発期間:3ヶ月

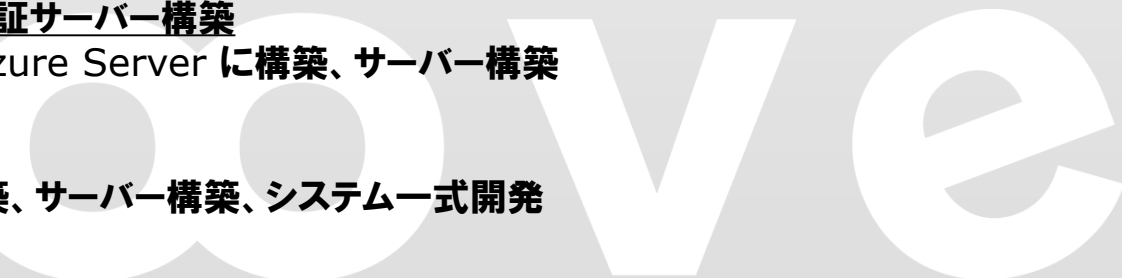
Web システム開発

某製薬会社コーポレートサイト CMS 検証サーバー構築

- ・Umbranco CMS を Microsoft Azure Server に構築、サーバー構築
- ・開発規模:1人月、開発期間:2週間

リライ様コーポレートサイト CMS 構築

- ・リライ様コーポレートサイト CMS 構築、サーバー構築、システム一式開発
- ・開発規模:1人月、開発期間:1週間



Web システム開発

+BCMサーフパトロール(フィーチャーフォン公式、スマートフォン、PC)

- ・波情報配信サイト、フルリプレイス・サーバー移行、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発、負荷検証、保守
- ・開発規模:12人月、開発期間:4ヶ月

タメルメ(フィーチャーフォン、スマートフォン)

- ・自社家計簿サイト、企画、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発、保守
- ・開発規模:5人月、開発期間:3ヶ月

Rookiestar(フィーチャーフォン、PC)

- ・音楽配信 CMS、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発
- ・開発規模:6人月、開発期間:3ヶ月

モバワン(フィーチャーフォン、PC)

- ・フィーチャーフォンサイト構築 CMS、サーバー移行、保守

movie-point.biz(PC)

- ・オンラインプレゼンテーション作成・配信ツール、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発、負荷検証、保守
- ・開発規模:9人月、開発期間:3ヶ月

パンダ幼稚園(PC)

- ・パンダ援助サイト、フルリプレイス、システム一式開発、保守
- ・開発規模:1人月、開発期間:2週間

某S社カメラ写真投稿サイト(PC)

- ・カメラ宣伝用写真投稿コミュニティサイト、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発
- ・開発規模:4人月、開発期間:1.5ヶ月

某U社会員ポータル(PC)

- ・ポータルサイト埋込用リウィジェット開発、仕様策定、クライアント JS・サーバーシステム開発
- ・開発規模:1人月、開発期間:3週間

Web システム開発

某社女性向け求人サイト(PC)

- ・女性向け求人サイト、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発、負荷検証、保守
- ・開発規模:6人月、開発期間:4ヶ月

ポケットボウリング(フィーチャーフォン公式)

- ・ボウリング情報配信サイト、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発、負荷検証、保守
- ・開発規模:4人月、開発期間:2ヶ月

某E社電子マネークーポンサイト(フィーチャーフォン)

- ・クーポン情報配信サイト、仕様策定、サーバー構築、システム一式開発
- ・開発規模:2人月、開発期間:1ヶ月

move