慶應義塾大学学術情報リポジトリ

Keio Associated Repository of Academic resouces

	•
Title	接触型携帯アプリに於けるソフトウェア製品開発戦略:アプリ開発ライフサイクルへの考察
Sub Title	
Author	エルダ, アンドレ(Eruda, Andore)
	山根, 節(Yamane, Takashi)
Publisher	慶應義塾大学大学院経営管理研究科
Publication year	2010
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2010年度経営学 第2503号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00002010-2503

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって 保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

80930116

エルダ アンドレ

主査 副査 1 副査 2 副査3 山根 節 小幡 績 井上哲浩 坂下 玄哲

研究テーマ

接触型携帯アプリに於けるソフトウェア製品開発戦略 一アプリ開発ライフサイクルへの考察一

内容の要旨

世の中では、最も注目を浴びつつあるハイテック製品は言 うまでもなく iPhone や iPad そしてグーグル社が提供してい る Android ソフトウェアである。両方はいわゆる接触型「ス マートフォン」や「タブレット」向け製品であり、近年著し い進展や成長を伸びつつある反面、上述した端末向けソフト ウェア(アプリ)提供者は大半が継続的且つ安定的収益性を 上げない事も言うまでもない。その上、成功例を挙れば殆ど はエンタメ或はゲームソフトであり、ゲーム・エンタメアプ リ以外の成功例は稀である。従って、アプリ提供者は対策と して値下げや無料アプリの提供を行っている。しかし、アプ リを無料にしても、アプリ開発者と利用者はアプリの価値の 理解に関してはギャップがあり、そのため殆どのアプリが削 除されたり不利用のママなったりしまうケースが少なくない。

極めて近代的な現象でありながら、この分野に於ける包括 的かつ総合的な研究が少ないのである。本稿は非エンタメ・ ゲームアプリの成功や失敗を定義した上で分析を行い、イン タビューや環境分析とアンケートをふまえて、接触型携帯ア プリの有効な製品開発や販売戦略のあり方についての考察で ある。その上、本研究の結果に基づいてアプリのデザインや 開発を実際に行い、実質的な成果や課題を論じる。

アプリの成功に障害する課題は多数あるが、アプリライフ サイクルに於ける最も重大な点は二つがある。第一はアプリ そのもの、そしてアプリの発売(リリース)時期である。ア プリを「打ち上げる」のに、開発やマーケティングの面では 幾つかの有効な戦略があると考えられる。