

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.

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 —アプリ開発ライフサイクルへの考察—

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、成功例を挙げ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て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。