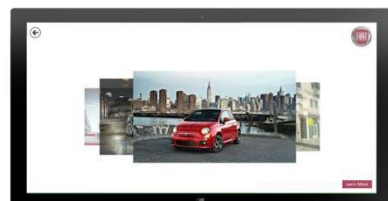
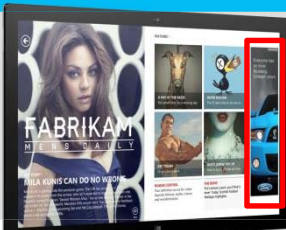


Windows 8 で広がる 新しい広告体験

Windows 8 上のアプリ内に表示される広告商品は、Windows 8 のユーザー インターフェイスとシームレスに連携し、より自然な形な広告コンテンツを提供します。



カルーセル



フルスクリーン ビデオ



ビデオ+イメージ



ホットスポット



フルスクリーン イメージ



イメージ ギャラリー

注：2013年3月現在日本未発売の広告もございます。

世界中で多くの企業がユーザーへのリーチ手段としてアプリ内広告を実施しております。



Windows 8
アプリ内広告
について

お問合せ先:

Windows 8 アプリ内広告専用窓口
aiareq@microsoft.com

詳細情報:

Windows 8 アプリ内広告 紹介サイト
<http://adsinapps.microsoft.com/>

※本サイトは現在英語版のみとなっておりますが、日本語版は近々公開予定

© 2013 Microsoft Corporation. All rights reserved.

● Microsoft, Windows, その他本文中に登場した各製品名は、Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。その他記載されている会社名、製品名、ロゴなどは、各社の登録商標または商標です。
● 本リーフレットは情報提供のみを目的としています。Microsoft は、明示的または暗示的を問わず、本書にいかなる保証も与えるものではありません。● 本リーフレットの内容は、2013年3月現在のものです。
● 製品/サービスの仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

Ads
in Apps

Windows 8 is here!
Windows 8 で広がる新しい広告体験
~ Microsoft Advertising によるアプリ内広告 ~

世界最大のアプリ
プラットフォーム
Windows 8 は
アプリディベロッパーと
広告主の双方のために
新しいビジネス機会を
提供します。



アプリ開発者の皆様へ

Windows 8 アプリが収益源になる

Windows 8 アプリ内広告の収益モデル

アプリ開発者は、魅力的なコンテンツをユーザーに提供することにより価値を創造します。また一方で、広告主に対して、広告枠というユーザーへのリーチ手段を提供することにより、広告主はユーザーと結びつき、広告主にとっての価値が生まれます。また、広告主からの洗練された先進的な広告コンテンツは、ユーザーにとって有益な情報となり、更なる価値を創造します。このアプリを通じた相乗効果的な価値の創造により、アプリで収益を上げることができるようになります。

広告を導入する



- [Tips] 基本用語**
- 広告フォーマット : 広告主が購入する広告の種類 (画像、ビデオ、リッチメディアなど) です。
 - 広告サイズ : 広告のサイズで、ピクセル単位 (300 x 250 など) で表します。
 - インプレッション : 広告ユニットの表示数です。
 - ユニークユーザー数 : 一定時間内に広告のインプレッションを見たユニークユーザー数です。
 - 広告インベントリ : アプリ内で利用可能な広告インプレッションの数です。
 - イールド : 広告インベントリから生まれる収益であり、通常はインプレッションあたりの収益で測定されます。

収益を得る

広告主が支払う広告費用の課金モデルは **CPM 課金モデル** インプレッションあたりの広告販売単価(CPM)と、実際の広告インプレッション数(Imps)によって決まります。

$$\text{CPM 課金モデル} = \frac{1,000 \text{ インプレッションあたりの}}{\text{広告単価}} \times \text{実際のインプレッション数}$$

- [Tips] 基本用語**
- 広告業界には、下記のような課金モデルもあります。
- CPC : クリックあたりの費用であり、広告主はユーザーが広告をクリックした場合に支払います。
 - CPA : アクションあたりの費用であり、広告主はユーザーが特定のアクションを行った場合に支払います。

Windows 8 アプリ内広告をお奨めする理由

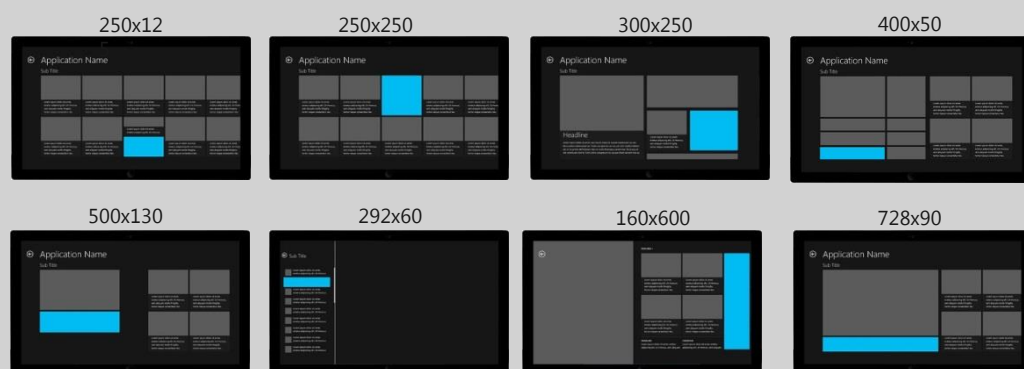
ターゲット エクスペリエンスに影響なし

Windows 8 のインターフェースを利用して展開される広告は、シームレスにアプリ中に加えられ、アプリ本体のユーザーエクスペリエンス (使用体験) に影響を及ぼしません。

ビルド 簡単に収益が獲得できる

広告データの取得と表示は、ライブラリ側で処理されるため、特別な開発は一切必要ありません。マイクロソフトが用意した多様な広告フォーマットから適したものを選び、それをアプリに埋め込むだけです。

選べる多彩なテンプレートフォーマット&サイズ



- **バナー広告**
GIF、Flash、アニメーションファイルから構成される、標準的な広告
- **エクスパンド広告**
広告のサイズが変化する、元のサイズより拡大されるもの
- **ビデオ広告**
バナー広告と似ているが、静的画像でなくビデオが再生されるもの
- **スポット広告**
元のリンク先が読み込まれる間に表示される広告

売上確認と対策

開発段階からの設計

アプリのエクスペリエンスに対して、より自然な形で、ユーザーがよく目にする場所に広告を配置します。

ユーザーの満足度を向上させる 広告フォーマットと配置

アプリのコンテンツに応じて、ビデオ、スポット、ミニゲーム、いいね、などを含めた、魅力の高い広告を、アプリケーション全体のエクスペリエンスの中に加えることができます。

アプリのタグ付け 利用者の**特定**

コンテンツが提供する**特定のカテゴリ**にアプリをタグ付けして、広告主がリーチしようとする利用者の属性を明確にします。

Pub Center での売上確認と効果の分析 → 改修

収益情報、アプリのユーザー統計情報を等を参考に、広告のフォーマット、アプリ内での配置を再考します

