

# 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、より自然な形で広告コンテンツを提供します。



フルスクリーンイメージ



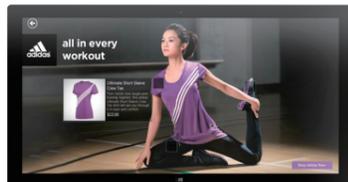
フルスクリーンビデオ



フルスクリーンイメージ+ビデオ



イメージ ギャラリーアド



ホットスポットアド



カーセールアド

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。



## Ads in Apps

## Microsoft の新しい Windows 8 アプリ内広告 ～ アプリを収益源に変える ～

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。



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

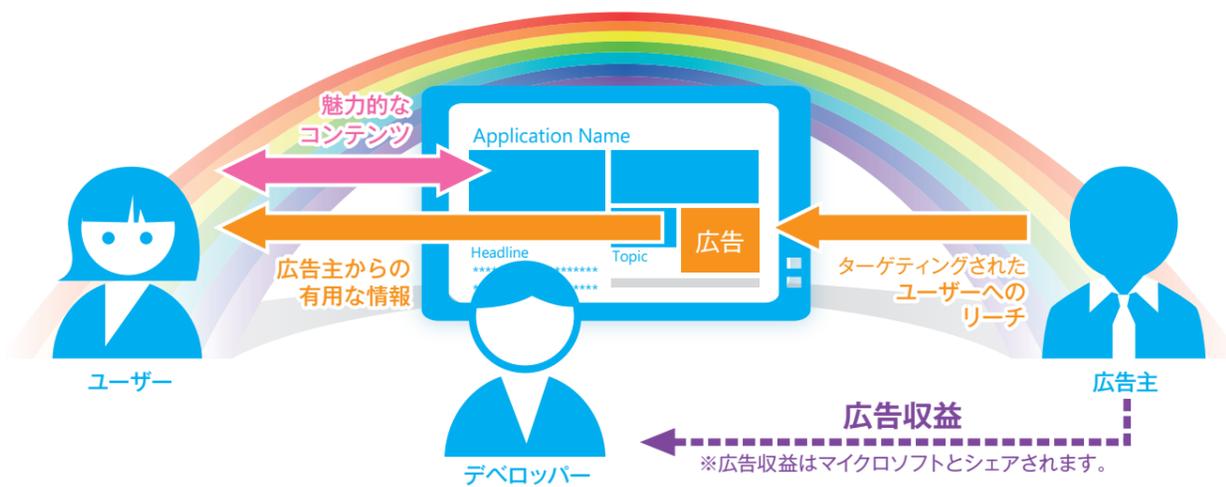
© 2013 Microsoft Corporation. All rights reserved.  
 ● Microsoft, Windows, その他本文中に登場した各製品名は、Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。その他記載されている会社名、製品名、ロゴなどは、各社の登録商標または商標です。  
 ● 本リーフレットは情報提供のみを目的としています。Microsoft は、明示的または暗示的を問わず、本書にいかなる保証も与えるものではありません。● 本リーフレットの内容は、2013年3月現在のものです。  
 ● 製品/サー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。



# アプリ デベロッパーの皆様へ 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 デベロッパーは、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。

$$\text{CPM 課金モデル} = \frac{1,000 \text{ インプレッションあたりの}}{\text{広告単価}} \times \text{実際に配信されたインプレッション数}$$

- [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

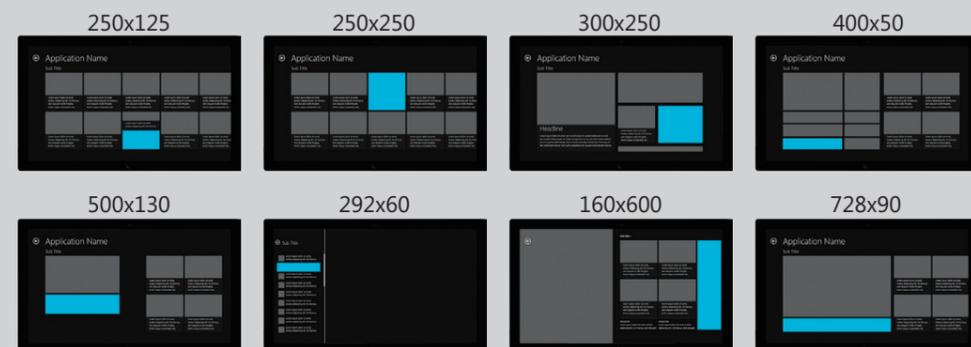
### 🎯 エクスペリエンスに影響なし

Windows 8 のインターフェイスを利用して展開される広告は、シームレスにアプリ内に加えられ、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。

### 🏠 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し、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、アプリ全体のエクスペリエンスの中に事前に加えます。

### 🏷️ 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ユーザーの属性を明確にします。

### 📊 pubCenter 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。

