枠組みの違いがアプリの製造・販売形態や普及率に及ぼす影響の調査

目次

1. 研究の背景
   1. スマートフォンの普及率
   2. 着目したAndroidとiOSとは何か？？
   3. プラットフォーム自体の違い
   4. スマートフォンで利用されるアプリ
2. 研究目的1.5枚から2枚ほど

2.1なぜこの研究を行うのか？

　自分の生活や経験を通じて，半分ほど書きたい

2.2この研究を通じてどうしたいか？

　社会的貢献・将来仕事をする面での関係性に繋げて半分ほど書きたい

2.3この研究のPMとの関連性

アプリ製造・販売・配布工程でのPM的知識でどのようなことが必要であり，効率よくどう生かすのかを半分ほど書きたい

1. 今のところの研究結果

課題研究の時に調べ上げた内容を振り下げて5枚ほど書きたい

1. 研究の手法

4.1アプリの販売価格・過去の売上価格の調査

ランキングに掲載されている各アプリのダウンロード数からランキング時間変化理論があるためそれを使い，過去を現在の売上を導き出す．

4.2アプリのカテゴリ別普及率の違いの調査

4.1でアプリのダウンロード数や売り上げがわかるため，そこからカテゴリ別に普及率の違いを調査することが可能である．

4.3開発環境についての調査

4.4アプリ内でできることの相違点の調査

4.5アプリ内課金・広告のあり方の調査

4.6それぞれの普及率に対するデータの分析

4.7モバイルアプリ開発プロジェクトのPMが知っておくべき事柄の調査

モバイルアプリ開発プロジェクトでのシステムの流れなどを調べた上で，PMが知っておかなければいけないことをPMBOKを参照し，自分なりのPM論を調査する．

重要なものとして，

4.1アプリの販売価格・過去の売上価格の調査

ランキングに掲載されている各アプリのダウンロード数からランキング時間変化理論があるためそれを使い，過去を現在の売上を導き出す．

4.2アプリのカテゴリ別普及率の違いの調査

4.1でアプリのダウンロード数や売り上げがわかるため，そこからカテゴリ別に普及率の違いを調査することが可能である．

4.7モバイルアプリ開発プロジェクトのPMが知っておくべき事柄の調査

モバイルアプリ開発プロジェクトでのシステムの流れなどを調べた上で，PMが知っておかなければいけないことをPMBOKを参照し，自分なりのPM論を調査する．

これらを主に中間までに15枚から20枚くらいでまとめていきたい．

そして中間までの研究結果を2.3枚で収めたいと思う

参考資料

1．Amazonランキングの謎を解く．

Amazonのランキングがどのような方法で順位付けされ売り上げがどうなっているのかを調査する．

そしてこれに記載されている数式を使い調査

（ランキングの時間変化や確率での順位付け）

2．iPhone＆Androidアプリ内課金

スマートフォンアプリからどのような工程で市場に出されているのか？

どのような方法で順位を出すのか．

OS別の製造・販売・配布工程

3．Androidプログラミング

Androidアプリの製造の際にどのようなシステムの流れで開発が行われていくのか．