

UWP アプリのマネタイズ方法 早わかりガイド

作成 2016 年 2 月



本資料のデジタル版は下記 QR コードもしくは URL よりダウンロードいただけます。



<http://aka.ms/uwpmonetizejp>

この文書が翻訳版の場合、オリジナル版と内容に違いが認められた場合にはオリジナル版に従うものとします。記載された情報は発行日時点のものであります。

本書に記載された情報について、Microsoft は明示または黙示を問わずいかなる保証をするものでもありません。

この文書に記載されている URL や参照しているウェブサイトを含む情報や見解は、予告なく変更される場合があります。断りがない限り、例として記載されている企業、組織、製品、ドメイン名、メールアドレス、ロゴ、人名、場所、事象は架空のもので、実在の企業、組織、製品、ドメイン名、メールアドレス、ロゴ、人名、場所、事象とは関連性がなく、また意図したり暗示するものではありません。利用者はすべての適用される著作権法にした従う責任を負うものとします。著作権により権利の制限がない場合は、Microsoft Corporation による明記された許諾がない限り、この文書のいずれの部分も複製、保管、復旧用システムへの取り入れ、いかなる方法 (電子的、機械的、複写式、記録、その他) もしくはいかなる目的で任意の形式への送信をすることができません。

Microsoft は、この文書にある事柄について特許、特許出願中、商標、著作権、もしくはその他の知的財産の権利を保有する場合があります。Microsoft からの文書による使用許諾契約に明示的に示された場合を除き、この文書の提供はそれらの特許、商標、著作権もしくはその他の知的財産のいかなる許諾を与えるものではありません。

© 2015 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft は、米国における Microsoft Corporation および、またはその他の国における登録商標もしくは商標です。

実在する会社の名称と製品はそれぞれの所有者に帰属する場合があります。

内容

| | |
|---|----|
| はじめに | 4 |
| 収益モデルについて | 5 |
| 最初にやらなくてはならないこと | 7 |
| アプリ名の登録方法 | 8 |
| アプリ名の追加予約方法 | 11 |
| アプリの価格設定 | 12 |
| 基本価格の設定方法 | 13 |
| お試し版の設定方法 | 15 |
| 市場と特別価格の設定方法 | 17 |
| 販売価格の設定方法 | 20 |
| IAP (アプリ内製品/In-app product) の設定 | 22 |
| 製品 ID の設定方法 | 23 |
| IAP のプロパティの設定方法 | 24 |
| 価格と使用可能状況の設定 | 26 |
| 説明の記載 (言語の管理含む) | 27 |
| 広告の設定 | 30 |
| 管理機能と SDK の統合 | 30 |
| 1. 広告料金を支払ってアプリを宣伝する | 31 |
| 2. Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK を使用した広告の実装方法 | 31 |
| 1.最新の Microsoft ユニバーサル広告クライアントを使用するためにアプリを更新する | 33 |
| 2.広告ユニットを作成する | 33 |
| 3.ビデオ (スポット) 広告を追加する | 34 |
| 4.広告仲介を追加する | 35 |
| 5.必要に応じて既存のアプリに変更を加える | 36 |
| 6.非マネージ コードを使用するアプリに Microsoft Advertising を追加する | 37 |
| 7. Windows 8.0 アプリおよび Windows Phone 8.0 アプリで広告を使用する | 37 |
| 8.アプリの広告サイズを選択する | 37 |
| 3. 広告インプレッションと広告収入レポートを表示する | 37 |
| 1. pubCenter アカウントとデベロッパー センター アカウントを関連付ける | 38 |
| 2. アカウント レベルで広告パフォーマンスを表示します。 | 39 |
| 3. アプリ レベルで広告パフォーマンスを表示します。 | 40 |
| 4. アプリ レベルで広告パフォーマンスを表示します。 | 40 |
| 4. COPPA 要件に対応するように広告ターゲティングを構成する | 41 |
| 最後に | 41 |

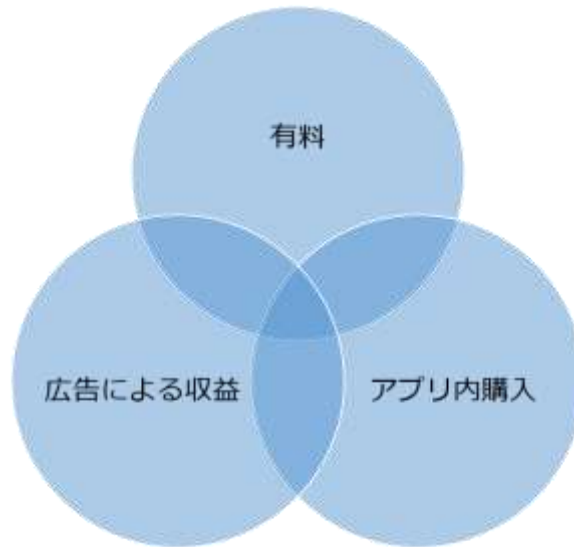
はじめに

この資料では、UWP(Universal Windows Platform) アプリで行えるマネタイズの方法とその機能を実装する方法について解説しています。基本的にこれらの情報は Windows Developer Center (<http://dev.windows.com>) 内に記載されている情報をもとにしています。

Windows 10 という OneCore のプラットフォームの登場により、PC、タブレット、モバイルはもちろんのこと、コンソールゲーム機や IoT およびホログラフィックのデバイス向けにも一つのアプリを展開できるようになりました。このことは、開発効率を向上するだけでなく、マネタイズの間が広がったことも意味します。このドキュメントが皆様のアプリビジネスを推進するうえで、お役に立てば幸いです。

収益モデルについて

Windows ストアでは大きく「有料」「広告」「アプリ内購入」の3つの収益モデルが準備されています。*



有料

- アプリケーションやゲームを有料で販売することによる収益

アプリ内購入

- アプリ内でアイテムを有料で販売することによる収益

広告による収益

- バナー広告、スポット広告等の広告による収益

*アプリによる収益の獲得方法についての詳細は、以下の Web サイトも併せてご参照ください。

<https://dev.windows.com/ja-jp/monetize>

それぞれの内容をもう少し詳細に記載すると以下のようになります。

有料

- アプリケーションやゲームそのものに値段をつけて販売し収益を得ます
- 期間限定で値下げを行うことができます
- 販売地域ごとに価格を設定することができます
- 無償の体験版を提供できます

アプリ内購入

- アプリケーションやゲーム内でアプリ内製品（IAP）を販売し収益を得ることができます
- 月額サブスクリプションはできません
- IAP には消費型（使うとなくなる）と永続型（恒久的に使用できる）があります
- 期間限定で値下げを行うことができます
- 販売地域ごとに価格を設定することができます

広告による収益

- Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDKによるバナー表示ならびにインタースティシャル（すきま）広告が可能です
- 複数の広告主からのバナー広告常時表示が可能です。これにより収益最大化が望めます

最初にやらなくてはならないこと

Windows ストアの利用を検討されている方は最初に3つのことを行う必要があります

1. Microsoft アカウントの登録 (無料)
2. Windows 10 のアプリ開発者登録 (有料)
3. アプリ名 (ゲーム名) を登録

1. Microsoft アカウントの登録 (無料)

ここでは詳細に述べませんが、Microsoft アカウントには普段使用しているメールアドレスをマイクロソフトアカウントとして利用することができます (gmail などでも可)。

Microsoft アカウントをお持ちでない方は以下のリンク先からアカウント登録を行ってください (無料)。

<https://www.microsoft.com/ja-jp/msaccount/>

2. Windows 10 のアプリ開発者登録 (有料)

こちらについても登録方法の詳細は記載しませんが、開発者アカウントは Windows ストアにアプリを公開するために必要となります。アカウントには「個人アカウント」と「会社アカウント」の2種類があります。これらのアカウントについての詳細については[こちらのページ](#)をご確認ください。また開発者アカウントの登録には初回時のみ登録費用が掛かります (「個人アカウント」は約 19 米ドル、「会社アカウント」は約 99 米ドル)。アカウント登録は以下のリンク先から行ってください (1 で取得した Microsoft アカウントが必要になります)。

<https://dev.windows.com/ja-jp/programs/join>

3. アプリ名 (ゲーム名) を登録

開発者アカウントの登録を終えたのち、ダッシュボードにアクセスして、公開する予定のアプリの名前を登録してください。厳密にいうと、アプリの開発を行う時点では開発者アカウントの登録は必須ではありませんが、このアプリ名称の登録を行うダッシュボードにアクセスするためには開発者登録を終わらせている必要があります。いざ公開のタイミングになって想定していたアプリ名を使用しようとした際にすでに別の方がそのアプリ名を登録していた場合は使用できなくなりますので、事前にアプリ名を登録しておくことをお勧めします。また、今後記載するアプリのマネタイズに必要な設定は、ダッシュボード内で行うことになります。

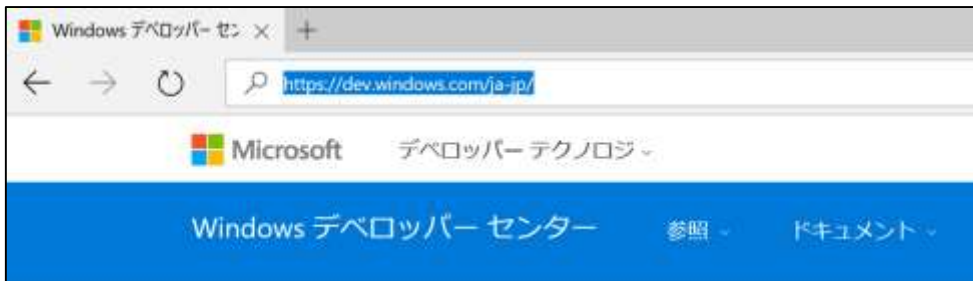
アプリ名の登録方法の詳細は後述しますが、以下の点にご留意ください。

1. アプリ名の文字数は最大 256 文字
2. ストア上で表示できる領域の制限により、アプリ名すべてが表示されるわけではない
3. 文字数とその長さは使用するフォントに依存
4. アプリの公開地域（国など）に合わせた言語を使用して名称をつけることも可
5. 登録時に候補が複数ある場合には追加予約が可能
6. アプリ名の登録後、1年以内にストアで公開されなかった場合はそのアプリ名は無効となる

アプリ名の登録方法

1. Windows デベロッパーセンターにアクセス

<https://dev.windows.com/ja-jp/>



2. 右上の「ダッシュボード」をクリック



3. 登録済みの Microsoft アカウントを使用してダッシュボードにサインイン

Microsoft Dev Center

職場、学校または個人用 Microsoft アカウント

電子メールアドレスまたは電話番号

パスワード

サインインしたままにする

サインイン キャンセル

アカウントにアクセスできない場合

職場や学校からアカウントを割り当てられていませんか?
Microsoft アカウントでサインインする

※今後、アプリに関するすべての登録や変更はダッシュボードで行います。

4. ダッシュボードが表示されたら、新しいアプリの作成をクリック

Microsoft デベロッパーテクノロジ

Windows デベロッパー センター

マイアプリ

概要

新しいアプリの作成

ダッシュボードを使う

新しいアプリの作成

赤枠で囲んだいずれかをクリックしてください

5. アプリ名を入力して「アプリ名を予約」ボタンをクリック

名前を予約してアプリを作成

名前を予約すると、アプリは、プッシュ通知などのサービスに対して準備されるため、IAP (アプリ内製品) の定義が可能になります。

予約した名前を使う権限があることを確認してください。1年以内にこのアプリがストアに提出されない場合、名前の予約は無効になります。[詳細情報](#)

使用可能か確認

アプリ名を予約 キャンセル

6. その後、遷移した先の画面で予約したアプリ名が表示されていることをご確認ください

The screenshot shows the Microsoft Developer Center interface for an app named 'X-Station'. The app name is highlighted with a red box. The page displays the app's overview, including a '送信' (Submit) button and an 'IAP' section with a '新しい IAP の作成' (Create new IAP) button. The navigation menu on the left includes options like 'アプリ概要', '更新', '送信', 'IAP', '収益化', 'サービス', and 'アプリ管理'.

ここまでで、アプリ名の登録は完了です。

最新のアプリ名の予約方法は、以下の Web サイトも併せてご確認ください。

<https://msdn.microsoft.com/ja-jp/library/windows/apps/jj657967.aspx>

アプリ名の追加予約方法

アプリの開発時点で複数のアプリ名候補がある場合は、以下の方法でアプリ名の追加予約が可能です。

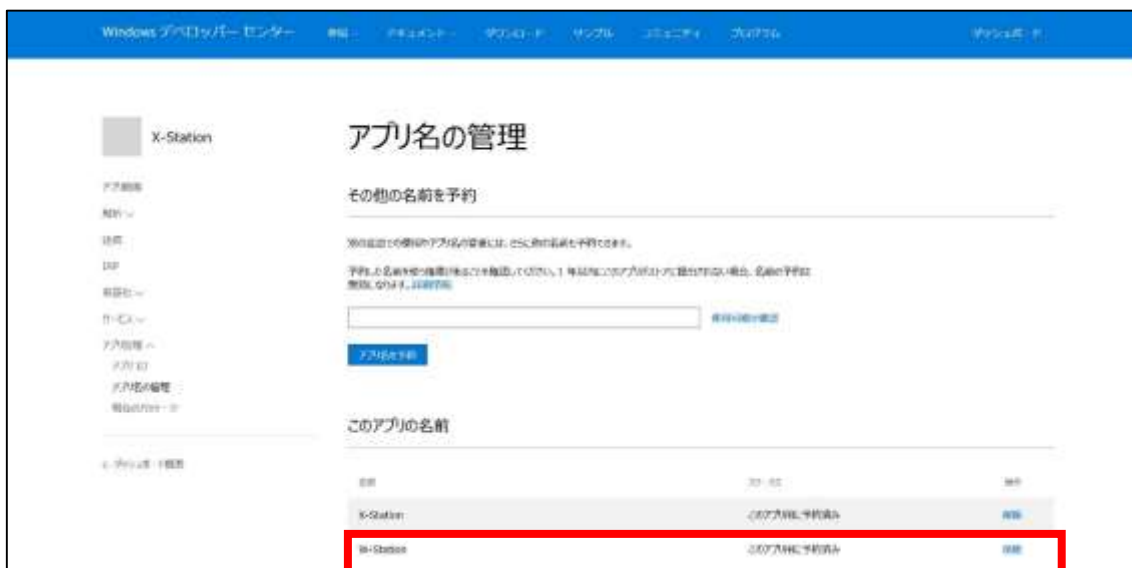
1. ダッシュボードにアクセスし、対象のアプリを選択
2. 左側に表示されている「アプリ管理」をクリックし、「アプリ名の管理」をクリック



3. アプリ名の管理画面に遷移するので、追加するアプリ名を入力して「アプリ名を予約」ボタンをクリック



4. 遷移した先の画面で「このアプリの名前」の箇所に予約した名前が表示されていることを確認してください。



アプリの価格設定

アプリケーション/ゲームの価格は名前が登録された後に設定できるようになります。また、価格を一度設定した後で価格の設定を変更することも可能です。価格の設定に際しては以下の点も留意ください。

1. 価格はあらかじめ用意されている価格帯から選択する必要がある
(詳細な価格を自由に設定することはできません)
2. 価格帯は、「無料」から最大「\$999.99」のレンジで用意されている
3. アプリを配布する国ごとにカスタマイズした価格設定が可能

また、価格設定は以下のメニューが用意されています。

- 基本価格：アプリの標準の価格設定
- お試し版：有料アプリを期間限定で試用できるようにする設定
- 市場と特別価格：国ごとの価格設定
- 販売価格：期間限定の値下げ価格の設定

最新のアプリの価格設定の詳細については、以下の Web サイトも合わせてご確認ください。

<https://msdn.microsoft.com/library/windows/apps/hh694062.aspx>

基本価格の設定方法

基本価格は標準の値段のことで、標準では米ドル (\$) による値付けになります (無料の設定も可)。

1. ダッシュボードにアクセスし、対象のアプリを選択
2. 「提出を開始する」をクリック



3. 「価格と使用可能状況」をクリック



4. 「基本価格」の箇所の「価格帯の選択」のプルダウンメニューから希望の価格を選択

The screenshot shows the 'Price and Availability' (価格と使用可能状況) page for the X-Station app. The 'Basic Price' (基本価格) section is highlighted with a red box. Below it, a dropdown menu for 'Price Range Selection' (価格帯の選択) is shown, with a red callout box listing various price options in USD. The options range from 0.99 USD to 22.99 USD. A red box also highlights the 'Price Range Selection' dropdown menu on the main page, which is currently set to 'Select a price range' (価格帯の選択). A red circle with an exclamation mark and the text 'You must select a basic price' (有効な基本価格を選択する必要があります) is visible below the dropdown. The 'Market and Special Price' (市場と特別価格) section is also visible, showing that the app is available in 242 out of 242 markets.

5. ページの下部にある「公開日」の箇所でアプリの公開パターンを選択し、「保存」ボタンをクリックして終了

The screenshot shows the 'Public Date' (公開日) section. There are three radio button options for the release pattern: 'Release immediately after approval' (認定後すぐにこのアプリを公開する.), 'Release manually' (このアプリを手動で公開する.), and 'Release on the next scheduled date' (次の予定日に公開する.). The third option is selected, and the date is set to 2015/10/29 and the time to 07:00 UTC. The 'Save' (保存) button is highlighted with a red box.

お試し版の設定方法

お試し版は、有料のアプリを期間限定で試用できる形で提供することです。

1. ダッシュボードにアクセスし、対象のアプリを選択
2. 「提出を開始する」をクリック



3. 「価格と使用可能状況」をクリック



4. 「無料のお試し版」のプルダウンメニューから希望の期間を選択

Microsoft デベロッパーテクノロジー

Windows デベロッパー センター

X-Station

価格と使用可能状況

基本価格*

1.29 USD

無料のお試し版

- 無料評価版はありません。
- 試用に期限はありません
- 1日
- 7日間
- 15日間
- 30日間

市場と特別価格

販売価格

5. ページの下部にある「公開日」の箇所でアプリの公開パターンを選択し、「保存」ボタンをクリックして終了

公開日

認定後すぐにこのアプリを公開する。

このアプリを手動で公開する。

次の予定日に公開する。 2015/10/29 07:00 UTC

保存

市場と特別価格の設定方法

特別価格とは地域ごとに価格を設定することを指します。販売対象とする国ごとに現地の通貨で価格を設定することができます。特に設定しない場合は基本価格をベースとした価格となります。ベース価格は対象国の現地通貨に換算された価格となります。

1. ダッシュボードにアクセスし、対象のアプリを選択
2. 「提出を開始する」をクリック



3. 「価格と使用可能状況」をクリック



4. 「市場と特別価格」の項目にある「オプションの表示」をクリック



5. Windows ストアが展開されている国が表示されるので、カスタマイズしたい邦衛選びプルダウンメニューから希望の価格を設定します。



例：日本で 600 円の価格を選び、他の国を外した場合は以下のように表示されます

| | | | |
|--|------------|--|------------|
| <input type="checkbox"/> 台湾 | アプリ利用できません | <input type="checkbox"/> 中央アジア共和国 | アプリ利用できません |
| <input type="checkbox"/> 中国 | アプリ利用できません | <input type="checkbox"/> 南アジア | アプリ利用できません |
| <input type="checkbox"/> 南米 | アプリ利用できません | <input checked="" type="checkbox"/> 日本 | 600 JPY |
| <input type="checkbox"/> 米国 | アプリ利用できません | <input type="checkbox"/> 米領サモア | アプリ利用できません |
| <input type="checkbox"/> 米領ペーシアン諸島 | アプリ利用できません | <input type="checkbox"/> 北マリアナ諸島 | アプリ利用できません |
| <input type="checkbox"/> 新しいマーケットでアプリ基本価格で利用できるようになります。 詳細情報 | | | |

6. ページの下部にある「公開日」の箇所ですべての公開パターンを選択し、「保存」ボタンをクリックして終了

公開日

認定後すぐにこのアプリを公開する。

このアプリを手動で公開する。

次の予定日に公開する。 2015/10/29 07:00 UTC

販売価格の設定方法

販売価格の箇所を設定すると、期間限定の値下げを行うことができます。

1. ダッシュボードにアクセスし、対象のアプリを選択
2. 「提出を開始する」をクリック



3. 「価格と使用可能状況」をクリック



4. 「販売価格」の項にある「新しい販売」をクリック



5. 価格帯の選択ならびに期間の設定を行い、「完了」ボタンをクリック（期間は最大で30日間までとなります）

販売価格

アプリの価格設定の下限は0円です。詳細情報

注意: 販売の開始日は Windows 10 子デバイス上のユーザーにのみ表示されます。

新しい販売

名前

販売価格帯*

開始日*

開始時間*

終了日*

終了時間*

完了

名前の欄には「クリスマスセール」などのわかりやすい名称

6. ページの下部にある「公開日」の箇所でアプリの公開パターンを選択し、「保存」ボタンをクリックして終了

公開日

認定後すぐにこのアプリを公開する。

このアプリを手動で公開する。

次の予定日に公開する。 2015/10/29 07:00 UTC

保存

IAP（アプリ内製品/In-app product）の設定

IAP は消費型（コンシューマブル）と永続型のどちらかを設定できます*。IAP を採用することでアプリやゲームのライフサイクルの延長可期待できます。また、IAP はアプリの価格設定と同様に、「基本価格」「市場と特別価格」「販売価格」を設定できます。

*補足：消費型とは「使用すると消費されるコンテンツ」を指し、永続型とは「一度購入すれば永続的もしくは一定の期間中に使用できるコンテンツ」となります。

消費型（コンシューマブル）

- 使用すると消費されていくコンテンツ
- 例：ゲーム内仮想通貨、矢、銃弾、魔法のスクロール、疑似サブスクリプション

永続型

- 一度、購入すると永続的もしくは一定の期間中に使用できるコンテンツ
- 例：マップ、壊れない武器、

IAP を登録するには以下の 4 つの設定を行う必要があります。

1. 製品 ID の登録
2. プロパティの設定
3. 価格と使用可能状況の設定
4. 説明の記載（言語の管理含む）

また最新の IAP の設定方法については、以下の Web サイトも併せてご確認ください。

<https://msdn.microsoft.com/ja-jp/library/windows/apps/mt148551.aspx>

製品 ID の設定方法

製品 ID は、IAP 対象のコンテンツを識別するための ID です。

1. ダッシュボードにアクセスし、対象のアプリを選択
2. 左側の「IAP」の項を選択したのち、「新しい IAP の作成」をクリック



3. 製品 ID を入力し、「IAP の作成」ボタンをクリック

1. 製品 ID はお客様には表示されません (後で、お客様に表示されるタイトルと説明を入力できます)。
2. 製品 ID はアプリの公開後に変更することも削除することもできません。
3. 製品 ID の長さは、100 文字以内にする必要があります。
4. 製品 ID に < > * % & : \ ? + , のいずれの文字も含めることはできません。
5. すべてのデバイスに対応した IAP を提供するためには、英数文字、ピリオド、アンダースコアのみを使う必要があります。
6. 製品 ID は Windows ストアでは一意である必要はありませんが、開発者アカウントには一意である必要があります。



*製品 ID にはいくつかの制限があります。特に以下の点に留意ください。

より詳細については、以下のページをご参照ください。

<https://msdn.microsoft.com/ja-jp/library/windows/apps/mt148550.aspx>

IAP のプロパティの設定方法

プロパティは製品やコンテンツの種類、キーワードの設定を行います。

1. 製品 ID の設定後、以下のような画面に遷移するので「プロパティ」をクリック



2. 製品の種類を設定 (消費可能 or 永続的)



3. コンテンツの種類を設定



4. キーワードを設定 (オプション)

申請する IAP ごとに、それぞれ 30 文字以内のキーワードを最大 10 個指定するオプションがあります。そうすると、アプリはキーワードと一致する製品を照会できます。この機能によって、アプリのコードで製品 ID を直接しなくても IAP をロードできる画面をアプリで構築できるようになります。

5. タグ欄に必要な情報を記載します (オプション)

タグ フィールドに最大 3000 文字を入力するオプションもあります。アプリ内製品には、このようにして追加のコンテキストを指定します。たとえば、ゲームの IAP として金貨入りの袋を販売するとします。タグ フィールドを使用し、アプリはこの金貨入りの袋を照会できます。値 (ここでは、袋に入っている金貨の数) は、アプリのコードを変更したり、アプリをもう一度申請したりしなくても、IAP のタグ フィールドで情報を更新していつでも調整できます。

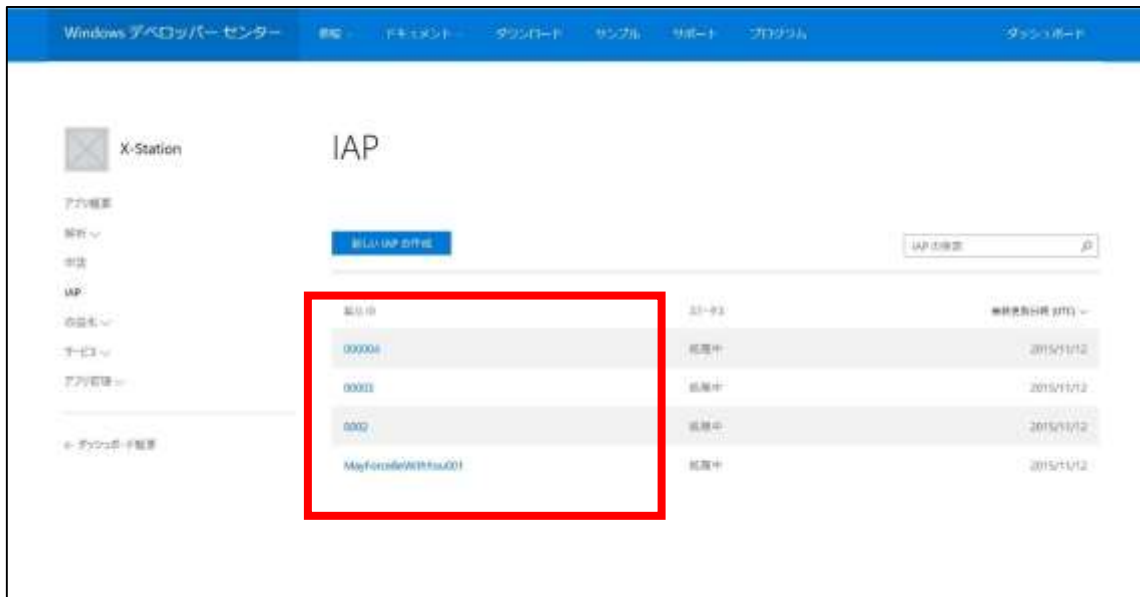
6. ページの最下部にある「保存」ボタンをクリックすればプロパティの設定は完了です。

※ここまでのプロセスを内蔵したい IAP のコンテンツの数だけ製品 ID とプロパティの設定を繰り返してください。

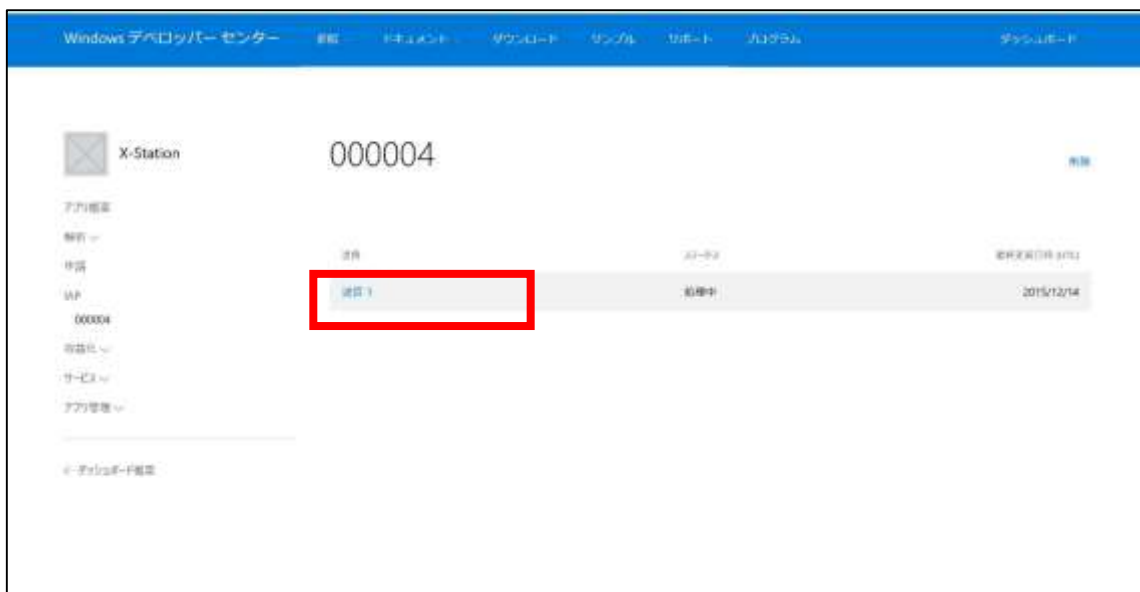
価格と使用可能状況の設定

アプリの価格と同様に IAP ごとに価格設定を行います。

1. 登録済みの製品 ID の中から価格設定を行う製品 ID をクリック



2. 「送信1」をクリック



3. 「価格と使用可能状況」をクリックし、後はアプリの価格設定の箇所と同様の方法で価格を設定してください。

参照 - ドキュメント - ダウンロード サンプル サポート プログラム ダッシュボード

送信 1 削除

| | |
|--------------|--|
| プロパティ 永続的 | 完了 <input checked="" type="checkbox"/> |
| 価格と使用可能状況 | 未開始 <input type="radio"/> |
| 説明 言語の管理 | 未開始 <input type="radio"/> |

説明の記載（言語の管理含む）

製品 ID に対してユーザー向けの説明を記載します。ユーザーを最も引きつける方法で IAP を正確に表現するため、説明は慎重に検討してください。アプリを提供する言語ごとに説明をカスタマイズできます。まず初めに言語設定を行い、その後にタイトルとその説明、アイコンの設定が行えるようになります

1. 価格の設定を終えた後、「説明」の項目の「言語の管理」をクリック

参照 - ドキュメント - ダウンロード サンプル サポート プログラム ダッシュボード

送信 1 削除

| | |
|--------------------------------|--|
| プロパティ 永続的 | 完了 <input checked="" type="checkbox"/> |
| 価格と使用可能状況 1.10 USD, 最速でリリース | 完了 <input checked="" type="checkbox"/> |
| 説明 言語の管理 | 未開始 <input type="radio"/> |

2. 説明を記載したい言語を選択し（複数選択可）、最下部の「保存」ボタンをクリック

3. 選択した言語が以下のように表示されるので、説明を記載したい言語をクリック

4. 「タイトル」「説明」「アイコン」を登録し、「保存」ボタンをクリックして完了です。

説明: 日本語 (日本) 削除

タイトル • 100 文字数の制限

説明 • 200 文字数の制限

アイコン • 300 x 300 ピクセル
• 許可されたファイルの種類: .png

保存

広告の設定

管理機能と SDK の統合

※ここから以下は、[Building Apps for Windows ブログ](#)の“[New advertising features and walkthrough of using Microsoft ads and mediation](#)” 記事の翻訳を中心に記載しています。

昨年 10 月に、[pubCenter](#) で提供していた機能をデベロッパー センターに統合し、Microsoft Advertising の広告インプレッションと広告収入の増加、管理、追跡を簡略化しました。また、Microsoft Advertising と Windows 広告仲介を、単一の [Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK](#) に統合しました。この SDK は、Windows Phone 8.x、Windows 8.x、および Windows 10 用に構築されたアプリに対して機能します。

これらの変更により、デベロッパー センターは、アプリの管理だけでなく、あらゆる広告の管理にも対応するポータルとなりました。現在、デベロッパー センターは以下の目的で使用することができます。

1. Microsoft Advertising を使用してアプリを宣伝する
2. Microsoft 広告メディエーター コントロールと広告仲介を使用してアプリを収益化する
 1. 最新の Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK を使用するためにアプリを更新する
 2. 広告ユニットを作成する
 3. ビデオ (スポット) 広告を追加する
 4. 広告仲介を追加する
 5. 既存のアプリに必要な変更を実施する
 6. 非マネージ コード (C++ など) を使用するアプリに Microsoft Advertising を追加する
 7. Windows 8.0 および Windows Phone 8.0 アプリで広告を使用する
 8. アプリの広告サイズを選択する
3. 広告インプレッションと広告収入レポートを表示する
4. COPPA 要件に対応するように広告ターゲティングを構成する

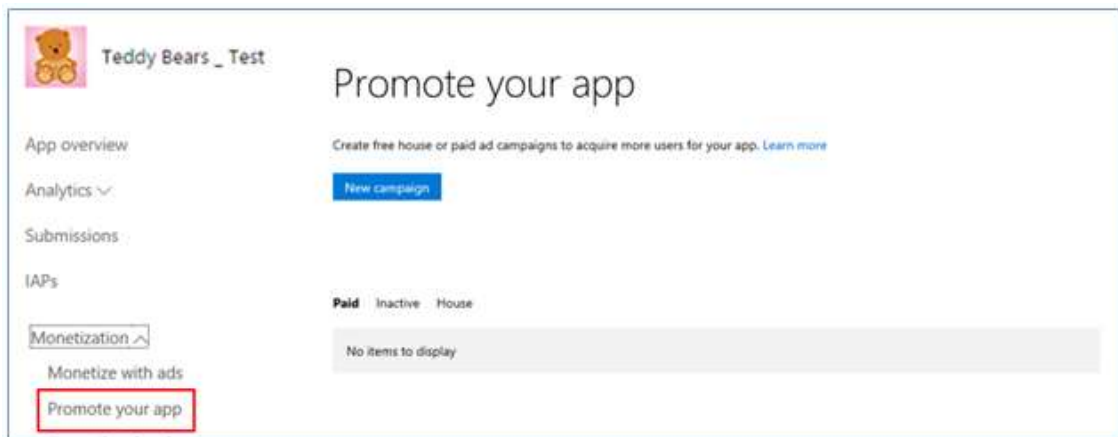
デベロッパー センターでの広告管理は pubCenter とは一部異なります。したがってこのブログ記事では、デベロッパー センターでの広告の管理方法について説明します。また、2015 年 10 月の第 2 週目にリリースした、以下の 3 つの新機能についても解説します。

- Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK の自動更新の有効化
- 広告仲介の更新: ランクによる順序を適用できるようになりました。また、Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK のタイムアウト パラメーターを利用できるようになりました。
- 広告仲介に 2 つの新しい広告ネットワークが追加: UWP (Windows 10) パッケージ用に [AdDuplex](#)、Windows Phone 8.1 用に [Vserv](#) を追加しました。

1. 広告料金を支払ってアプリを宣伝する

正確に言うとその項はアプリにマネタイズ機能を実装する方法ではなく、アプリ自身の広告を行う方法について記載しています。このプロモーションによりダウンロードの促進を図り、結果としてマネタイズに貢献できると考えていますので、ご参考にいただければと思います。

デベロッパー センターで、アプリ メニューの [収益化] セクションにある [アプリの販売促進] 機能を使用することで、[アプリの広告を作成](#)し、インストール数を増やすことができます。広告をセットアップするには、[新しいキャンペーン] をクリックします。広告をデザインし、対象ユーザーを選択したら、毎月の予算を設定します。その後、キャンペーンは設定した月額予算で実行され、デベロッパー センターで一時停止またはキャンセルするまで続きます。



[アプリの販売促進(Promote your app)] ページでは、次の 2 種類の広告を作成できます。

- Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK を使用した Windows アプリで表示される[有料広告](#)
- 自分の Windows アプリでのみ表示される無料の[自社広告](#)

2. Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK を使用した広告の実装方法

[Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK](#) を使用すれば、自分のアプリ内に広告を表示して、そこから広告収入を得ることができます。Microsoft Advertising SDK と広告仲介 SDK は、この SDK に統合しました。

Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK は、すべてのバージョンの Windows ストア アプリ (8.0、8.1、および UWP アプリ) で機能し、次の 3 つの機能をサポートします。

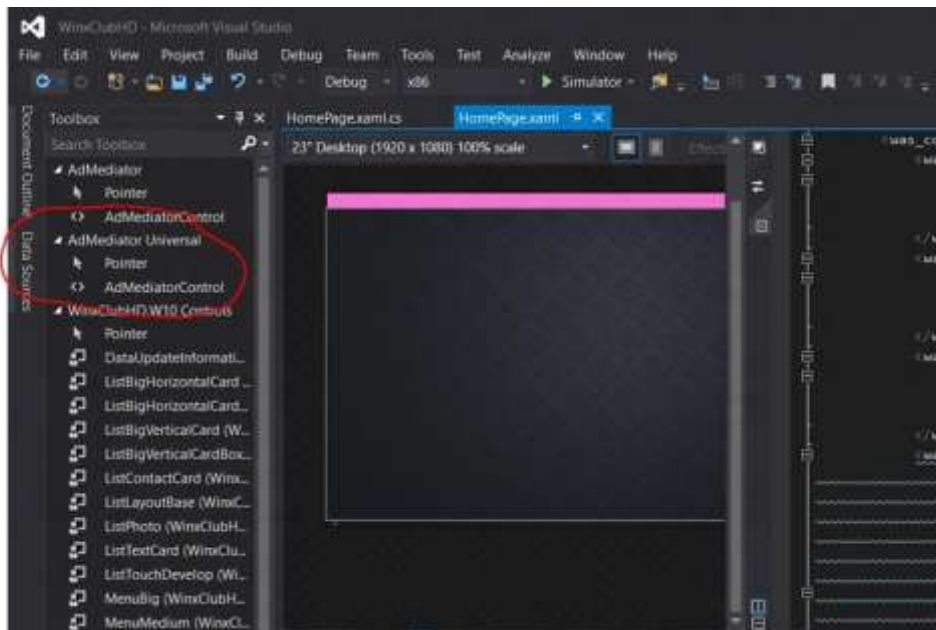
1. バナー広告の表示
2. ビデオ (スポット) 広告の表示 (8.1 および 10 のみ)
3. 仲介の管理 (サードパーティの広告ネットワークによる広告の表示)

この新しく包括的な SDK は使いやすく設計していますが、以前の Microsoft Advertising SDK とは若干動作が異なります。

マネージ アプリ (C# や XAML) に[バナー広告](#)を追加するための主な手順を次に示します。

1. [Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK](#) をダウンロードします。

2. XAML デザイナーで [AdMediator Universal] セクションの [AdMediatorControl] (広告メディアエーター コントロール) をアプリにドラッグします。広告ユニットや pubCenter アカウントを作成する必要はありません。
 - UWP アプリの作成時、(UWP プロジェクト用と Windows 8.1 プロジェクト用に) 2 つのコントロールがありますが、[AdMediator Universal] セクションのコントロールを使用するようにしてください。
3. [サポートされている広告サイズ](#)のいずれかになるように AdMediatorControl の幅と高さを調整します。



これで終わりです。pubCenter アカウントを作成する必要も、関連付ける広告ユニットとアプリを手動で追跡する必要も、さまざまなサイズの広告ユニットを作成する必要もありません。デベロッパー センターが自動的に広告ユニットを作成し、お持ちのデベロッパー センター アカウントに追加します。アプリ内の広告によって蓄積された収入は、毎月末に支払われます。デベロッパー センターでは、各アプリの[広告パフォーマンス レポート](#)で広告表示回数や広告収入を確認できます。

Microsoft Advertising の広告のみを使用する場合、これ以外の作業は必要ありませんが、広告仲介を使用して複数の広告ネットワークを管理し、フィル レートと収益を高める場合は、さまざまな広告ネットワークを追加して構成する必要があります。詳細については、下記の「[広告仲介を追加する](#)」セクションを参照してください。

以下にいくつかの異なるシナリオごとに手順を説明します。

1.最新の Microsoft ユニバーサル広告クライアントを使用するためにアプリを更新する
マイクロソフトは、数か月ごとに Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK を更新し、新機能の提供、バグの修正、パフォーマンスの改善を実施しています。今まで、こうした新機能を使用するには、SDK をダウンロードして、コードをインストールし、再コンパイルして提出しなおす必要がありました。

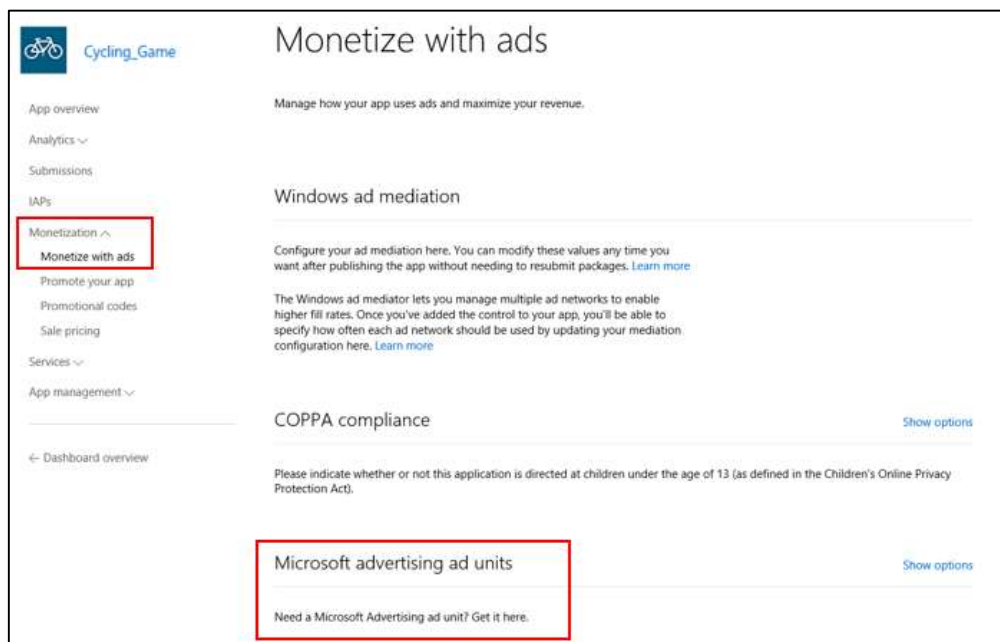
UWP パッケージでは、それが不要です。最新の Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK は、OS コンポーネントとして管理されるので、API や SDK の動作に変更が加えられない限り、OS 側で自動的に更新するようになりました。つまり、アプリで常に最新かつ高パフォーマンスの SDK を使用できるということです。この機能を活用するには、[Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK](#) をダウンロードおよびインストールし、自作の UWP アプリを再構築して提出しなおしてください。既に Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK を使用している場合は、既存のプロジェクトを開き、接続済みサービスを再実行して最新のアダプターを取得します (NuGet から自動的にダウンロードされます)。Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK の詳細については、こちらの [MSDN のドキュメント](#) (英語) を参照してください。

2.広告ユニットを作成する

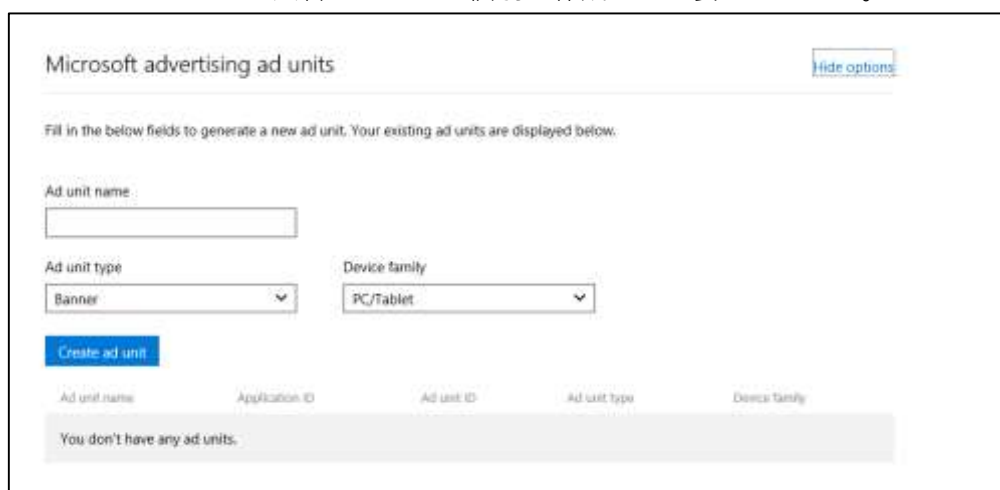
新しい広告メディエーター コントロールは自動的に広告ユニットを作成しますが、手動で広告ユニットを作成しなくてはならないシナリオが 3 つあります (下記参照)。

- ビデオ (スポット) 広告を使用する場合
- 以前に作成したアプリで古いバージョンの Microsoft Advertising SDK を使用している (なおかつそのアプリを最新の Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK に更新するつもりがない) 場合
- ネイティブの HTML/JavaScript アプリを構築している場合

デベロッパー センターで手動で広告ユニットを作成するには、[収益化]、[広告で収入を増やす] を順にクリックし、[Microsoft Advertising 広告ユニット] の下の [オプションの表示] をクリックします。



次に、広告ユニットの名前をつけて、[広告ユニットの種類] をクリックし、アプリが使用されるデバイス ファミリを [デバイス ファミリ] で指定します。アプリでサポートするデバイス ファミリごとに広告ユニットを個別に作成する必要があります。



3. ビデオ (スポット) 広告を追加する

広告による収益を上げるためには、バナー広告だけでなく、[すきま広告ビデオ](#)も使用できます。すきま広告ビデオとは、全画面表示される短いビデオ クリップで、表示されるタイミングはアプリのコードが指定します。これは、ゲーム ステージ間でビデオを表示できるゲームでは非常に便利なソリューションです。ビデオ広告は一般的に eCPM が非常に高く、バナー広告の 10 倍もの eCPM を生み出すこともあります。ビデオ広告を使用する場合、コードでビデオの開始と終了を検出しなければならないので、そのための構成と手順を追加で実行する必要があります。ビデオ (スポット) 広告を追加するには、以下の手順に従ってください。

1. [Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK](#) をダウンロードしてインストールします。
2. デベロッパー センターで[広告ユニット](#)を作成し、Visual Studio プロジェクトに[参照を追加](#)して、適切な API を呼び出します。XAML デザイナーを使う必要はありません。

- この広告ユニットが使えるのはビデオ広告のみであることに注意してください。バナー広告の場合は、先ほどのプロセスに従います。

ビデオ広告のインスタンス化と表示を管理するコードを追加します。また、ビデオ広告の成功検出を管理するコードも追加します。

4. 広告仲介を追加する

[広告仲介](#)を使用すると、複数の[広告ネットワーク](#)の広告を表示して**バナー**広告の収益を最大化し、100% に近いフィル レートを達成できます。このためには、デベロッパー センターで、プロジェクトの広告仲介を構成した後に、広告ネットワークの順序とパラメーターを変更する必要があります。アプリに複数の広告ネットワークを組み込んだら、市場ごとに最も適切な広告を表示するよう設定できます。たとえば、ある市場ではマイクロソフトの広告のみを表示し、別の市場では他の広告ネットワークを最初に表示するよう定義することが可能です。広告仲介をアプリに追加するには、以下の手順に従ってください。

1. [Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK](#) をダウンロードしてインストールします。
2. XAML デザイナーで [AdMediatorControl](#) をアプリにドラッグします。広告ユニットや pubCenter アカウントを作成する必要はありません。
3. [サポートされている広告サイズ](#)のいずれかになるように AdMediatorControl の幅と高さを調整します。
4. いずれかの[パートナー ネットワーク](#)でアカウントをセットアップし、広告ユニットを作成します。
5. アプリで[広告仲介を構成](#)するために、Visual Studio で接続済みサービスを開き、使用する広告ネットワークを選択して、必要なメタデータを入力します。
6. [アプリをテスト](#)し、[広告仲介のベスト プラクティス](#)に従います。
7. アプリを提出します。
8. デベロッパー センターで[広告仲介の構成](#)を変更します。

広告仲介を構成する方法は 2 つあります。まず 1 つが、パーセントを使用する方法です。仲介サイクルで、各広告ネットワークがアプリの最初の選択肢として呼び出される時間の割合を、パーセント値で設定します。そして、新しく追加されたもう 1 つの構成方法が“ランクによる順序”です。たとえば、仲介サイクルで、まずは広告ネットワーク A を表示し、機能しない場合には広告ネットワーク B を、さらに機能しない場合は広告ネットワーク C を表示するように設定できます。これにより、他よりも機能する広告ネットワークを呼び出すように広告仲介を設定することが可能になります。

広告仲介は、バナー広告では使用できますが、すきま広告ビデオでは使用できません。

5.必要に応じて既存のアプリに変更を加える

以前の Microsoft Advertising SDK を使用している既存のアプリに変更を加える必要はありませんが、新しい SDK ではアプリ内広告の管理が簡略化されているので、それを活用するため、アプリの変更をお勧めします。この場合、以前の Microsoft Advertising SDK への参照をアプリからすべて削除した後に、Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK をインストールする必要があります。

1. コントロール パネルで、既存の Microsoft Advertising SDK をすべてアンインストールします。
2. [Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK](#) をダウンロードしてインストールします。
3. Visual Studio プロジェクトから、既存の広告の参照をすべて削除します。
 - 1) 8.1 用ユニバーサル アプリの場合、Windows プロジェクトと Windows Phone プロジェクトの両方から削除する必要があります。
4. [最新の Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK](#) への参照を再度追加します。
 - 1) **Silverlight** (Windows Phone 8/8.1) の場合のみ:
 - Ad Mediator を参照したら、接続済みサービスにアクセスし、最新の Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK を NuGet でインストールします。
 - 今まで広告仲介を使用せずに AdControl を使用していて、そのまま継続する場合、問題なく AdMediator 参照を削除して Microsoft.Advertising の参照のみを含めることができます。
 - 2)**8.1 ユニバーサル ソリューション**の場合: Windows プロジェクトおよび Windows Phone プロジェクトの両方で参照を再度追加します。
 - 3)広告仲介によって他の SDK を使用している場合は、接続済みサービスからメタデータを再度追加します。
5. コードがネイティブになったため、Windows 8.1、Windows Phone 8.1、および UWP (Silverlight を除く) では、アーキテクチャ固有の出力を使用するように切り替える必要があります。
6. コードは変更しないようにする必要がありますが、**Windows Phone 8.1 XAML** は例外で、コード内にある既存の名前空間の参照を変更する必要があります (下記参照)。
 1. 旧: Microsoft.Advertising.Mobile.UI
 2. 新: Microsoft.Advertising.WinRT.UI

6.非マネージ コードを使用するアプリに Microsoft Advertising を追加する
ネイティブ コード (C++ など) を使用してアプリを作成している場合、使用する Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK と API は同じです。唯一の違いは、広告仲介が利用できず、バナー広告と動画広告のみが利用可能ということです。

7. Windows 8.0 アプリおよび Windows Phone 8.0 アプリで広告を使用する
Windows 8.0 アプリは、Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK でも、どのバージョンの広告仲介でもサポートしていません。以前の Microsoft Advertising [AdControl](#) SDK を使用することもできますが、この SDK の更新は今後行われません。したがって、アプリを Windows 8.1 または UWP にアップグレードして、新しい Microsoft ユニバーサル広告クライアント SDK を使用することをお勧めします。Windows Phone 8.0 の場合は、この記事で Windows Phone 8.1 アプリおよび UWP アプリを対象に解説している手順に従ってください。また、必ず接続済みサービスを実行して広告仲介を構成してから、アプリを提出してください。

8.アプリの広告サイズを選択する
広告メディエーター コントロールをアプリに追加する際、[サポートされているサイズ](#)のいずれかを選択する必要があります。PC/タブレット、スマートフォンでは、サポートされているサイズがそれぞれ異なります。そのため、アプリが実行されるデバイスでサポートされているサイズを選択するようにしてください。

| Windows デスクトップ | Windows Phone および Windows Mobile |
|----------------|-------------------------------------|
| 250 × 250* | 300 × 50 |
| 300 × 250 | 320 × 50 |
| 728 × 90 | 480 × 80 |
| 160 × 600 | 640 × 100 |
| 300 × 600 | |

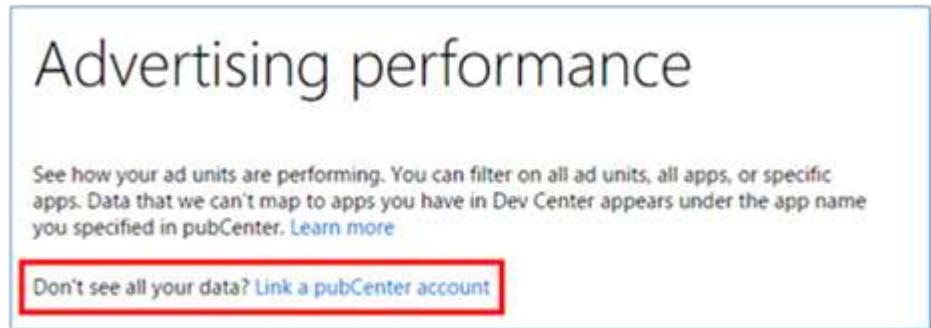
*250 × 250 のサイズは需要に限られるため、フィル レートと eCPM が最大になるように、別のサイズを選択することをお勧めします。

PC にもスマートフォンにも対応する UWP アプリを作成する場合、アプリが実行される OS に合った SDK のサイズをアプリが選択する必要があります。このためには、画面サイズを検証したり、各 OS 用のパッケージを用意したり、[デバイス ファミリ](#)を調べて実行時の OS を確認したりします。

3. 広告インプレッションと広告収入レポートを表示する
pubCenter をデベロッパー センターに統合したことで、レポート機能がいくつか追加され、広告ユニットではなくアプリ単位でレポートを表示することなどが可能になりました。デベロッパー センターでは簡単に広告パフォーマンスを分析できますが、動作は

pubCenter と異なります。デベロッパー センターで新しいレポートを表示するには、以下の手順に従ってください。

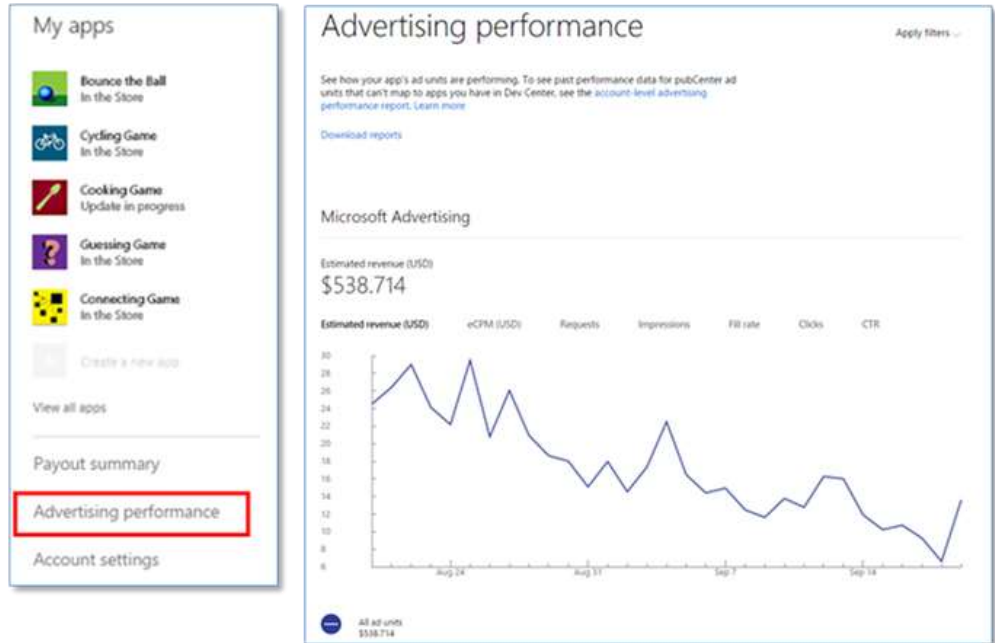
1. pubCenter アカウントとデベロッパー センター アカウントを関連付ける
 - 1 つの pubCenter アカウントとデベロッパー センター アカウントが、同一の Microsoft アカウントに関連付けられている場合、デベロッパー センターの [広告パフォーマンス] セクションに自動的にデータが設定されます。手順 2 に進んでください。
 - 複数の pubCenter アカウントを使用している場合、または pubCenter アカウントとデベロッパー センター アカウントで異なる Microsoft アカウントを使用する場合、自分でアカウントを関連付ける必要があります。詳細については、[すきま広告ビデオと広告仲介をサポートする Microsoft Universal Ad Client SDK のお知らせ](#)に関するブログ記事 (英語) を参照してください。



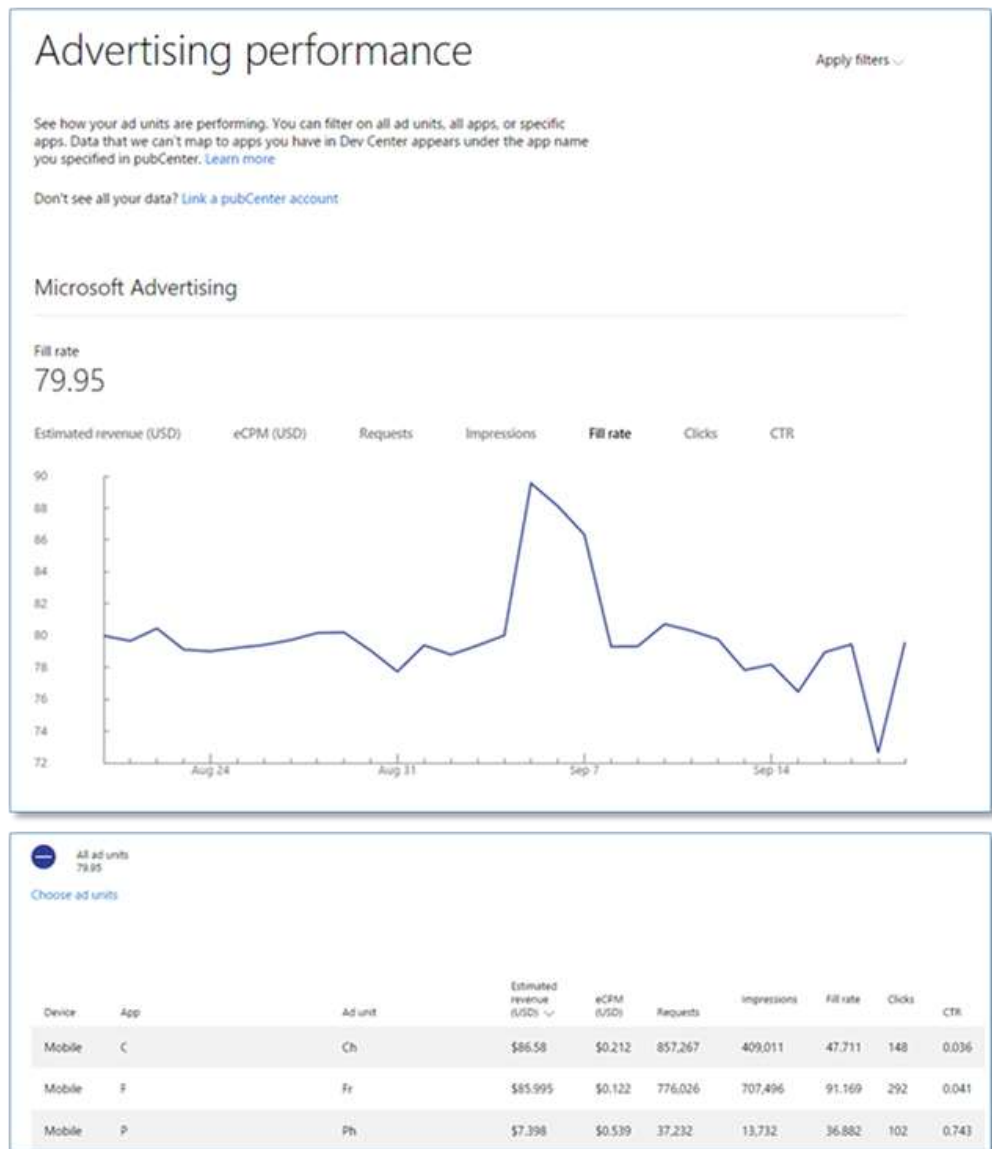
- 各アカウントが関連付けられたら、以前に作成した広告ユニットはすべて自分のアカウントに関連付けられ、複数のアプリで同じ広告ユニットを使用していない限り、適切なアプリの下に表示されます (手順 3 を参照してください)。

2. アカウント レベルで広告パフォーマンスを表示します。

- デベロッパー センター ダッシュボードの左側のナビゲーション メニューで [広告パフォーマンス] をクリックします。pubCenter と同じレポートが表示されますが、pubCenter とデベロッパー センターで使用する時差の都合上、わずかな違いが生じる場合もあります。



3. アプリ レベルで広告パフォーマンスを表示します。
 - 各アプリに 1 つの広告ユニットを使用している場合、または 1 つのアプリのみに表示される複数の広告ユニットを使用している場合、当該アプリの下に広告ユニットのレポートが自動的に表示されます。そのアプリの合計収入を確認したり、広告ユニット単位でフィルターを適用したりすることができます。
 - 複数のアプリで使用している広告ユニットがある場合、その広告ユニットから生じた収入のレポートはアプリの下に表示されません。ただし、pubCenter で指定した広告ユニット名を選択することで、その広告ユニットの収益を確認できます。このためには、アカウント レベルのメインの広告パフォーマンス レポートで広告ユニット名をクリックするだけです。



4. アプリ レベルで広告パフォーマンスを表示します。
 - 広告収入は、デベロッパー センターの [入金状況] に表示されます。

- 引き続き、支払いはアプリと広告で別々に行われますが、支払いレポートはすべて表示されます。

pubCenter は、今後数か月は継続して利用することができ、デベロッパー センターで提供ようになったものと同じレポートと収入情報を表示します。デベロッパー センターの機能が完全に運用段階に移行したら、pubCenter は停止します。

4, COPPA 要件に対応するように広告ターゲティングを構成する

広告を使用するすべてのアプリで、[児童オンライン プライバシー保護法](#) (COPPA) コンプライアンス設定が必須になりました。COPPA の規定において、アプリ内広告を使用する開発者は、アプリが 13 歳未満の子供を対象にしているかどうかを示すよう定められています。広告ネットワークは、13 歳未満を対象にしているアプリには非ターゲット広告を提供します。アプリの COPPA 設定を手動で選択していない場合は、アプリのカテゴリに応じた最適な値が既定で設定されます。既定値を確認または変更するには、デベロッパー センターで [収益化]、[広告で収入を増やす] を順にクリックします。

COPPA の下、開発者には他の法的義務が課せられる可能性があります。[FTC のガイダンス](#)を確認して、COPPA の義務に関して弁護士と相談することを推奨します。

すべての広告機能をデベロッパー センターに統合するのは初の試みです。このため、問題を見つけた場合は、[サポート ページ](#)からご連絡ください。また、今後のリリースで追加を希望する新機能については、[UserVoice](#) (英語) ページからお寄せください。

最後に

このドキュメント内に記載されている内容や UWP アプリ開発に際して、よく理解できないことがありましたら、以下のリソースの活用もご検討ください。

- Windows 10 技術情報まとめサイト : <http://aka.ms/win10devitj>

エバンジェリストのブログや動画学習サイトなどのリンク集です - 無料

- フォーラム (Windows ストア アプリ) : <http://aka.ms/WinAppForumJP>

どなたでもご利用いただけます。エバンジェリストも回答いたします - 無料

- Dev Center ベネフィット : <https://dev.windows.com/ja-jp/benefits#!/>

開発者アカウントを登録された方がご利用できます。サポートエンジニアによるメールベースでのコンサルティングが受けられます- 無料 (アカウント登録は有料)

上記サイトの右上の「サインイン」をクリックし、開発者アカウントに紐づけられている Microsoft アカウントでサインインしていただくと特典が使用できるようになります。

ぜひこのリソースなども活用しながら UWP アプリを開発し、そのアプリが皆様のビジネスの一助となるよう心から願っています。

用語解説

| 用語 | 解説 |
|--|---|
| Universal Windows Platform (UWP) | Windows 10 デバイスファミリー上でアプリが動作するためのプラットフォーム |
| In-app product (IAP) | アプリ内製品 |
| Effective Cost per Mill (eCPM) | 広告 1000 回表示による収益額 |
| Children's Online Privacy Protection Act (COPPA) | 児童オンラインプライバシー保護法 |
| Windows デベロッパーセンター | Windows 向けのアプリ/ゲームの開発プロジェクトを完了するために必要な情報やリソースについて紹介しているサイト |
| 広告メディエーション | 広告をアプリやゲームに配信するための機能 |
| プロモーションコード | プロモーション コードを使うことで、アプリおよびアプリ内製品無料でダウンロードを可能にするためのコードです (詳細は、アプリ開発者契約 3k、をご覧ください) |
| W-8BEN | 米国源泉税に対する受益者の非居住証明書。W-8BENを提出しないと米国居住者として認識され源泉徴収されます |
| Microsoft アカウント | Microsoft アカウントは、マイクロソフトで提供している各種サービス間で共通利用が可能となるインターネット上で個人認証を行う手段の一つ |
| プロモーションコード | アプリ/IAP への無料アクセスを行うための手法 |
| カスタム市場価格 | 市場ごとに価格を設定すること |
| バッジ | 公開したアプリのリンク |
| Windows ストア ポリシー | アプリの魅力を引き出し、ユーザーの反応を高めるための規約 |
| International Age Rating Coalition (IARC) | 国際年齢評価連合 |
| Game Rating Board (GRB) | 韓国でアプリをリリースする場合の年齢区分 |

リンク集

| Web ページ名 | URL |
|------------------------|---|
| Windows デベロッパー センター | https://dev.windows.com/ja-jp |
| Microsoft アカウント | https://www.microsoft.com/ja-jp/msaccount/ |
| ストアポリシー | https://msdn.microsoft.com/library/windows/apps/dn764944.aspx |
| Evangelist Eye | https://msdn.microsoft.com/ja-jp/mt450454.aspx |
| Visual Studio | https://www.microsoft.com/ja-jp/dev/default.aspx |
| 政策仕様書 | http://advertising.microsoft.com/home |
| 広告掲載基準 | http://advertising.microsoft.com/home |
| アプリ開発者契約 | https://msdn.microsoft.com/ja-jp/library/windows/apps/hh694058.aspx |
| 児童オンラインプライバシー保護法 (英語) | https://www.ftc.gov/tips-advice/business-center/privacy-and-security/children%27s-privacy |
| アプリ機能の宣言 | https://msdn.microsoft.com/ja-jp/library/windows/apps/mt270968.aspx |