

# モバイル：モバイルアプリの用語集

## 概要

この用語集には、一般的なモバイルアプリの用語に関する簡単な説明が記載されているとともに、モバイルアプリを通じて使用される用語の定義が含まれています。このページを別のタブで開き、閲覧しながら参照することができます。ここに記載すべき用語が記載されていないことにお気づきになった場合は、サポートにご連絡ください。必要に応じてこちらに記載いたします。

## Android

Androidは、Googleが開発したモバイルオペレーティングシステムです。Androidは、さまざまなデバイスメーカーを通じて多くのバージョンで流通しています。なかでも、最も人気があるのはSamsung製のもので、Androidは、世界で最も人気のあるモバイル/タブレットのオペレーティングシステムであると評価されています。Androidのネイティブアプリは、Javaをコーディングに使用して開発され、Android Studioを通じて導入されます。

## Application Programming Interface (API) アプリケーションプログラミングインターフェース (API)

Application Programming Interface (API) は、ソフトウェアアプリケーションを構築するための一連のルーティンであり、プロトコル、ツールでもあります。また、Graphical User Interface (GUI) グラフィカル・ユーザーインターフェース (GUI) のコンポーネントをプログラミングする際に使用されます。また、API はソフトウェアコンポーネントがどのようにインタラクションを行うべきかを指定し、サードパーティのアプリケーションまたはプラットフォームへのアプリのアクセスやインタラクションを可能にします。

WalkMe Mobile SDKは、APIを通じてさまざまな機能にアクセスできます。これには、追跡イベント（ゴール）の設定、ユーザー属性、エンドユーザーIDの設定、キーでのキャンペーン開始などがあります。

## App Store Optimization (ASO) App Store最適化 (ASO)

App Store Optimization (ASO) は、アプリ作成者がApple App StoreやGoogle Playでの認知度を最適化するために重要なプロセスです。強力なASO戦略を実行することで、検索で表示される頻度が増し、ダウンロード回数を増やすことができます。

ASOプラクティスには、App Storeページ内の画像とテキスト/キーワードに関するA/Bテスト、およびエンドユーザーに対するアプリの評価やレビューの提供のお願いも含まれます。高品質のレビューと評価によりアプリの認知度が高まり、エンドユーザーがダウンロードする可能性が高まります。

WalkMe Mobileは、エンドユーザーがアプリを利用している間にレビューを促すシャウトアウトを提供

することで、顧客のアプリがより多くのエンドユーザーの評価を得るために役立ちます。

## Artificial Intelligence (人工知能)

Artificial intelligence (人工知能 AI) とは、人間が「賢い」と考える方法で機械がタスクを実行できるようになるという概念のことです。AI と ML は非常に似たものであり、どちらも WalkMe Mobile テクノロジーに適用できます。

## Deep Link (ディープリンク)

Deep Link (ディープリンク) とは、モバイルアプリケーション内でリンクを通じてアクションをアクティブにする方法を指します。Deep Link では、一意の URL をモバイルアプリで設定されたアクションに結び付け、場所にルーティングしたり、アクションを実行したりすることができます。ネイティブアプリ内では一般的なプロトコルがないため、アプリの開発者によって Deep Link が設定されている必要があります。Deep Link が実装されていない場合、WalkMe Mobile にはエンドユーザーをアプリ内のある画面から別の画面に自動的に移動させる方法はありません。

## iOS

iOS は、Apple の公式なモバイルオペレーティングシステムであり、すべての iPhone、iPod、iPad デバイスをサポートしています。iOS は、Android に次いで世界で 2 番目に人気のあるオペレーティングシステムです。iOS のネイティブアプリは、C++ または Swift をコーディングとして使用して開発され、Apple の XCode ソフトウェアを通じて導入されます。

## Machine Learning (機械学習)

機械学習 (ML) は、明示的にプログラムせずにコンピューターに特定の方法で行動させるという学問分野です。過去 10 年間で、ML は自動運転車、実用的な音声認識、効果的なウェブ検索、さらにヒトゲノムに関して大幅な理解の向上をもたらしました。ML は今日では非常に普及しているため、一日のうちに幾度となく気付かずに使用していることでしょう。

WalkMe Mobile は、お客様のアプリに関連するエンドユーザーの行動を自動的に学習しますが、それは SDK が収集する多数のパラメーターを分析することで行われます。

## MDM

Mobile Device Management (モバイルデバイス管理 MDM) は、組織が従業員のモバイルデバイスアプリケーションの管理、導入のために使用するソフトウェアです。[詳しくはこちら](#)

## モバイルアプリ

モバイルアプリはブラウザアプリとは異なり、モバイルデバイス専用開発されたものです。モバイルアプリがネイティブまたはハイブリッドである場合、そのどちらもモバイル固有のフレームワークである場合がありますが、コーディング言語がモバイルOSと同期している程度は異なります。

### ネイティブアプリ

ネイティブアプリケーション（ネイティブアプリ）とは、例えば「iOS」Appleのモバイルオペレーティングシステム）やAndroid「Googleのモバイルオペレーティングシステム）などの特定のプラットフォームまたはデバイスで使用するために開発されたアプリケーションプログラムを指します。

ネイティブアプリは、そのネイティブ言語で特定のプラットフォーム向けに書かれているため、そのプラットフォームに通常インストールされているオペレーティングシステムの機能やその他のソフトウェアとインタラクトしたり、利用したりすることができます。例えば、ネイティブアプリではデバイス固有のハードウェアとソフトウェアを使用することで「Global Positioning System」グローバルポジショニングシステム「GPS」デバイスセンサー、カメラなどモバイルデバイスでの最新技術を利用することができます。このことは、ウェブアプリまたはモバイルクラウドアプリ上のネイティブアプリの利点として解釈できます。

### ハイブリッドアプリ

ハイブリッドアプリは、各プラットフォーム「iOSとAndroid」でネイティブテクノロジーを活用していますが、アプリ内にウェブビュー「HTML」コンテンツを含むことができます。これは、複数の企業でAndroidとiOSで動作する単一アプリを開発するのに便利です。この戦略は、Cordova「AdobeのPhoneGap」MicrosoftのXamarinなどのソリューションが出てきたことで人気になっています。これにより、主にHTMLによる1つの言語でのアプリ開発およびiOSとAndroid用のネイティブアプリの同時配布が可能になります。

## Mobile Publisher（モバイルパブリッシャー）

Mobile Publisher（モバイルパブリッシャー）とは、モバイルアプリの開発者、所有者「App Storeを通じてネイティブアプリを再配布する人々や企業を指します。

## Mobile Push Notifications（モバイルプッシュ通知）

Mobile Push Notifications（モバイルプッシュ通知）とは、モバイルデバイス上のアプリの内外で表示されるアプリからのポップアップメッセージを指します「Mobile Publisherは、いつでもユーザーに通知を送信できますが「WalkMe Mobileは現時点ではこのツールを提供していません」WalkMe Mobileは、アプリ内エクスペリエンスに焦点を当てており、エンドユーザーがアプリを閉じた後に起きた事象には焦点を当てません。

## React Native

React NativeはFacebookのハイブリッドアプリ市場に関するソリューションですが、他のものとの間に技術的な違いがあります。このソリューションではJavaScriptでの開発が可能ですが、上記で説明したハイブリッドアプリなどのウェブビューを表示する代わりに、ネイティブな方法でアプリをコンパイルします。

## SDK

Software Development Kit(ソフトウェア開発キット) SDKは、特定のプラットフォーム用アプリの作成を支援するためのソフトウェア開発ツールセットです。通常 SDKには1つ以上のAPIプログラミングツール、ドキュメントが含まれています。例えば、お客様のアプリをFacebookのログインにサポートさせたい場合 FacebookのSDKを使用してフレームワークを構築することができます。

多くのSDKが存在します。各モバイルアプリには、平均10~20のSDKがインストールされています。人気のあるSDKカテゴリーは、以下のとおりです：分析ソフトウェア、広告、ソーシャル R&D関連など。

## Session(セッション)

セッションは、ユーザーがアプリを起動したり、背景モードから戻ったりした際に発生します。また、たとえわずかな時間でもエンドユーザーがアプリを積極的に使用している場合にも発生します。セッションでは、お客様はエンドユーザーの使用とリテンションから学ぶことができます。平均セッション時間は、どのくらいアプリに没頭しているかを表す重要なモバイル指標です。

セッションは、異なる分析プラットフォーム上でさまざまに定義されます。例：一部のサービスでは、ユーザーがアプリを離れて30分以上経過してから戻った場合でも、一定の時間内にユーザーがアプリで行った異なるインタラクションを同じセッションとして分類します WalkMe Mobileでは、すべてのアプリ起動を新しいセッションとしてカウントします。そのため、お客様によってはWalkMe Mobileが提供する平均セッション時間やユーザーごとのセッション数とお客様が使用する他の分析サービスとの間に相違が見つかる場合があります。