



新型iPhoneやiOSに搭載された新機能。これらの技術にはM&Aが関わっていました。



今月(2017年9月)、新型iPhoneやiOS等の発表がありました。この発表には顔認識やAR等、新技術の情報が含まれていましたが、これらの技術に実はM&A（企業買収）が関わっています。

今回はiPhone関連の企業買収の話題と、アプリの開発言語であるSwiftを紹介します。

新型iPhoneとM&A（企業買収）

拡張現実（AR）アプリケーションは「Metaio」の技術か

今月リリースされたiOS11では、開発者が拡張現実(AR)アプリケーションを簡単に作成できるようになっています。

拡張現実アプリケーションの例としては、iPhoneのカメラ越しに覗くと床にキャラクターや家具が配置されている、というものがあります。お皿の上にケーキを写したり、床に絵本の世界を再現したりと楽しいアプリが多いので探してみてもいいかもしれません。

これらARアプリの開発ツールとして発表されたARKitですが、これには2015年5月にAppleが買収したドイツの企業「Metaio」の技術が使われているのではないかとされています。

関連記事: <https://maonline.jp/articles/apple-matome>

3D顔認証機能はハードもソフトも技術を買収

iPhone Xの新機能としては、3D顔認証の「Face ID」が発表されています。iPhone Xにはホームボタンが廃止されたため、従来の指紋認証機能の代わりとして顔認証機能が搭載されました。この3D顔認証機能を実現しているのも、Appleが買収して手に入れた技術です。

3D顔認証機能のハード面の技術は、数種のカメラとセンサーを組み合わせた「True Depthカメラ」という機能です。この開発に、Appleが2013年に買収したPrimeSense社の技術が使われていると言われています。

一方ソフト面はAIを使った顔認識技術が使われていますが、これもまたAppleが今年2月に買収したReaIface社の技術と言われています。

AppleがiPhoneを進化させるために、様々な企業買収を行っていることがわかっていただけたと思います。

アプリ「WorkFlow」の買収

上記の例以外にも、M&A OnlineではAppleによる買収事例について何度かご紹介してきました。こちらの記事では、2017年3月にWorkFlowというアプリの買収について触れています。

関連記事：<https://maonline.jp/articles/venture-apple>

このWorkflowは、複数アプリを連携させることができるという無料アプリです。

<https://itunes.apple.com/jp/app/workflow/id915249334?mt=8>

このアプリを使うと、既存アプリを複数連携させて新しいアプリを作ることができます。連携の例として以下のようなものがあります。

「クリックボードの内容をDropBoxへ保存する」「音楽を指定した時間で止める」「現在時刻を自動取得してEvernoteへ送る」「QRコードを読み込む」

他のユーザーが作ったレシピをダウンロードすることもできますし、それを自分の使いやすいように改良することもできます。日々のルーチンワークを自動化できそうですね。

iPhoneアプリは譲渡できる

Workflowの事例は、チームごとの買収でしたが、iPhoneアプリを他社に売却や譲渡することは可能です。Appleの開発者向けドキュメントにも「アプリケーションの譲渡と削除」の記述があります。

これは、iPhoneアプリの開発者がアプリの売却をする仕組みをAppleが提供しているとも言えます。

筆者も冗談半分にですが、「アプリを譲ってくれ」と言われたことがあります。アプリ開発者は売却によってお金を稼ぐという方法もあるんですね。

iPhoneアプリを開発する言語 Objective-CとSwift

現在Mac用のアプリとiPhoneアプリの標準的な開発言語は2つあります。それは「Objective-C」と「Swift」です。簡単にこれらの言語の歴史についてご紹介します。

Objective-Cとは

Objective-

Cは、C言語を拡張したオブジェクト指向の言語です。オブジェクト指向という面では、以前ご紹介したRubyと同じです。

関連記事: <https://maonline.jp/articles/ruby>

1983年に開発されたObjective-CはAppleを去ったスティーブ・ジョブズが創立したNext Computer社で使われました。その後1995年にNeXT社がStepstone社からObjective-Cを買収、1997年にAppleがNeXTを買収、スティーブ・ジョブズがAppleに復帰。NeXTの技術はMac OSに引き継がれました。そしてObjective-CはMac OSとiOSの公式開発言語となったのです。

Swiftとは

Appleウェブサイト -Swift

SwiftはiOSとMac

OSにて利用できるプログラミング言語として2014年に発表されました。このときAppleが挙げた特徴は、「モダン、安全、高速、インタラクティブ」でした。筆者の感覚ですが、SwiftはObjective-Cに比べて書きやすく、扱いやすい言語です。

Objective-

CでもSwiftでもiPhoneアプリを作成できますが、今から学び始めるならSwiftをおすすめします。初心者がとっつきやすいのと、入門書やチュートリアルが充実しているというのが理由です。ただし最新バージョンのSwift4.0は先日リリースされたばかりです。対応する書籍はまだほとんど出版されていないので、注意が必要です。

とはいえiPhoneアプリの開発はObjective-

CでもSwift3でもSwift4でも可能ですので、ご自身にあった言語とバージョンを選ぶと良いでしょう。

Swiftの学習方法

Swiftを学ぶには、以下のコンテンツがおすすめです。

- Swift Tour

Appleの公式ドキュメントです。英語に抵抗がなければ、こちらから入門するのが良いと思います。

https://developer.apple.com/library/content/documentation/Swift/Conceptual/Swift_Programming_Language/GuidedTour.html

- RayWenderlich

こちら英語のコンテンツです。無料でそのまま動かせるサンプルが豊富なので、オススメです。最新のSwift4の情報も多いです。

<https://www.raywenderlich.com/>

- Qiita

プログラミング関連の情報共有サービス。「Swift 入門」で検索すると有用な情報が得られます。

<https://qiita.com/>

- ・ドットインストール

動画で学べるドットインストールのSwift入門ですバージョンは、最新の4ではなく3です。全36回のうち5回までは無料公開しています。

Swift3.0 https://dotinstall.com/lessons/basic_swift_v2

Swiftを学習すれば、ARアプリを作ったり、アプリを売却してお金を稼いだりできるかもしれません。何よりiPhoneアプリの開発はとても楽しいです。ぜひ挑戦してみてください。

文：鷄肋／編集：M&A Online編集部