

移动应用开发新趋势

(Android 应用开发成新宠)

高克政

Mobile: 15001085397 Mail: gaokezheng@163.com

2011.12.15

主要内容

1. 权威调查
2. 用户群特征以及预期
3. 为什么选择Android
4. Android应用成功案例

一 数据中心:

1

美国人平均每天在移动设备上投入2.7小时，大约是每天吃东西时间的2倍，每天睡觉时间的三分之一以上

📱 How much do people use their mobile phones?



On average, Americans spend **2.7 hours per day** socializing on their mobile device



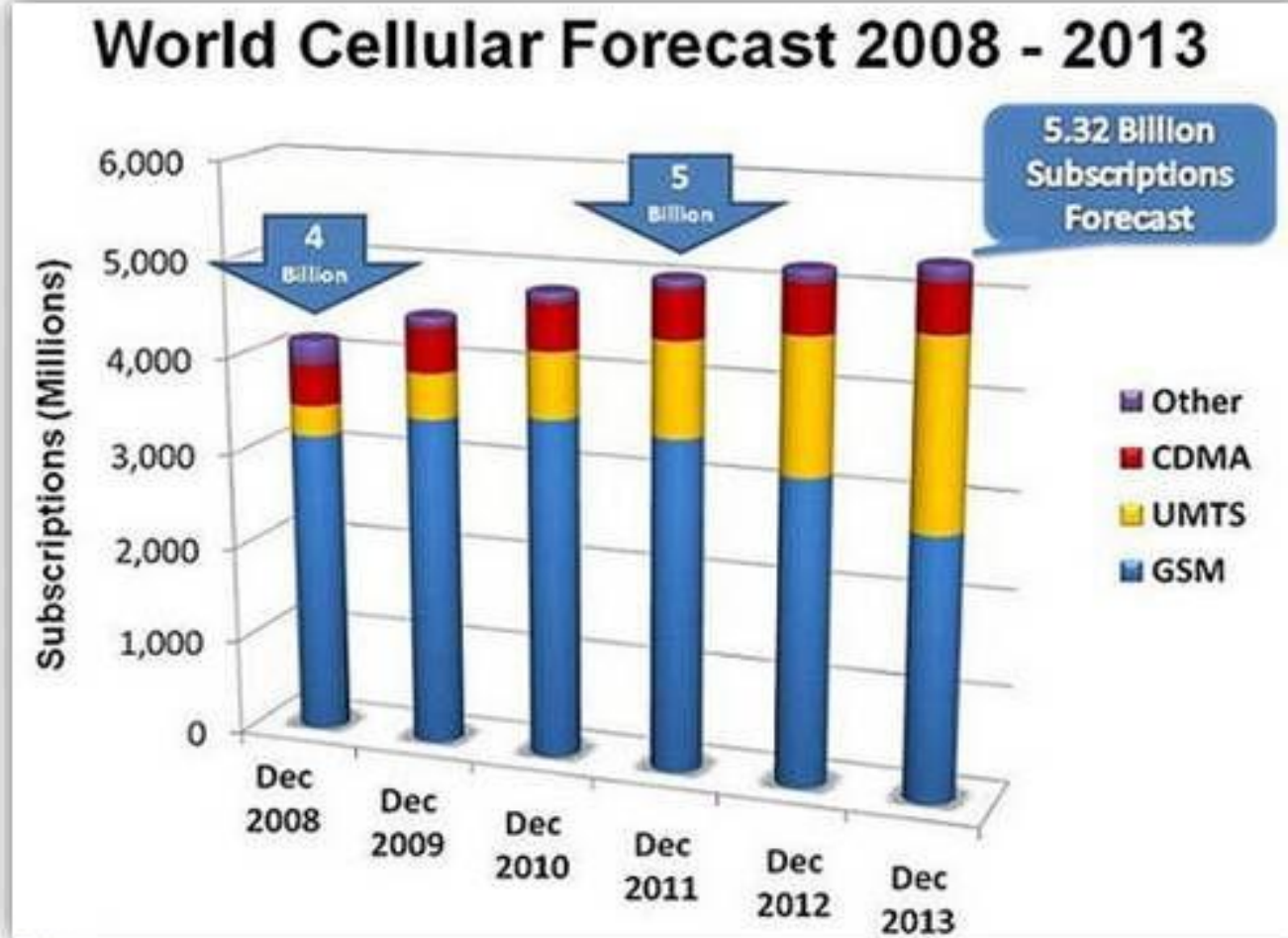
That's over **twice** the amount of time they spend **eating**, and over **1/3** of the time they spend **sleeping** each day



一 数据中心:

2

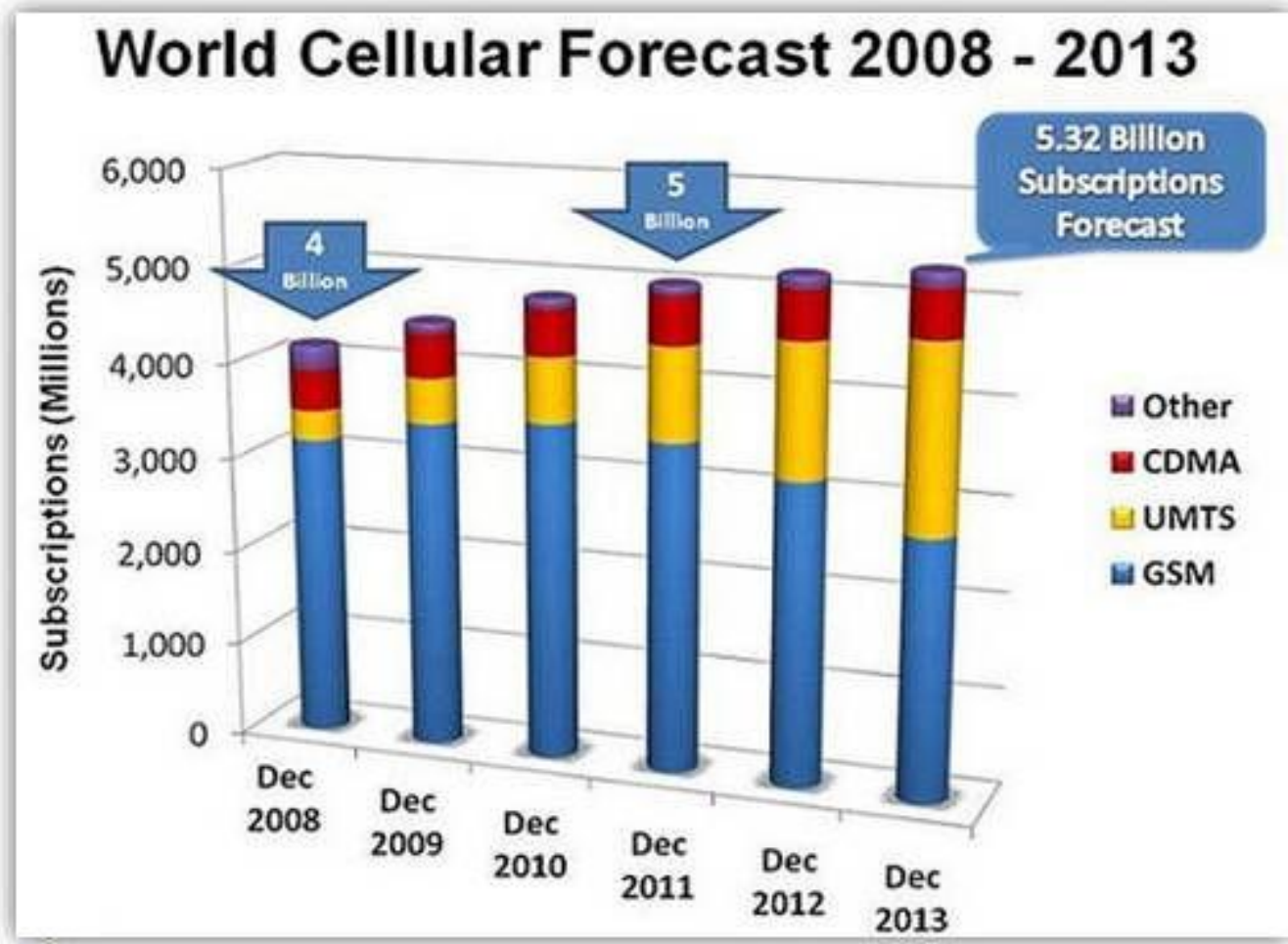
2008年至2012全球手机市场呈快速增长趋势



一 数据中心:

3

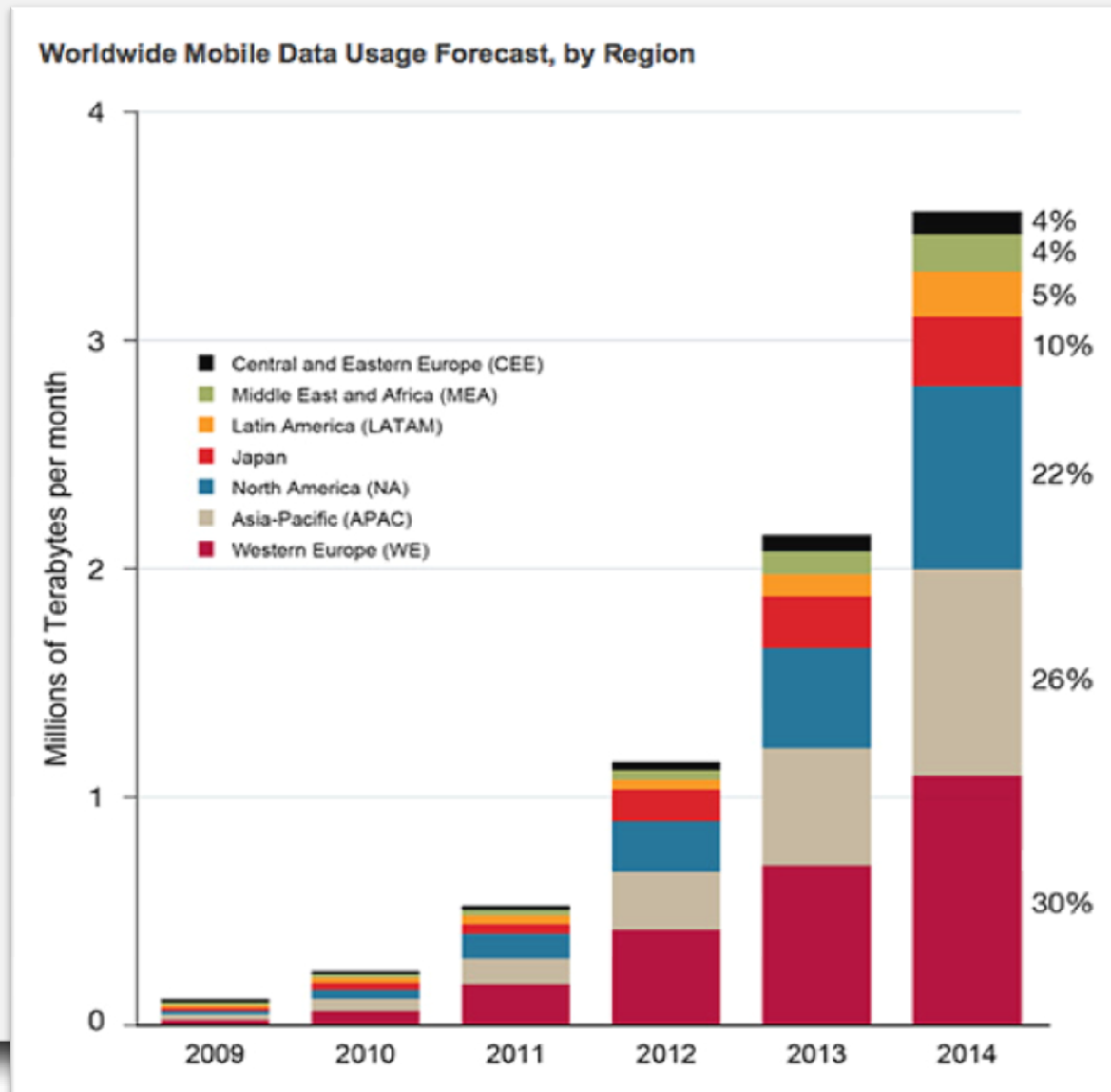
2009年至2014年全球移动数据使用量: 总量大幅增长



一 数据中心:

4

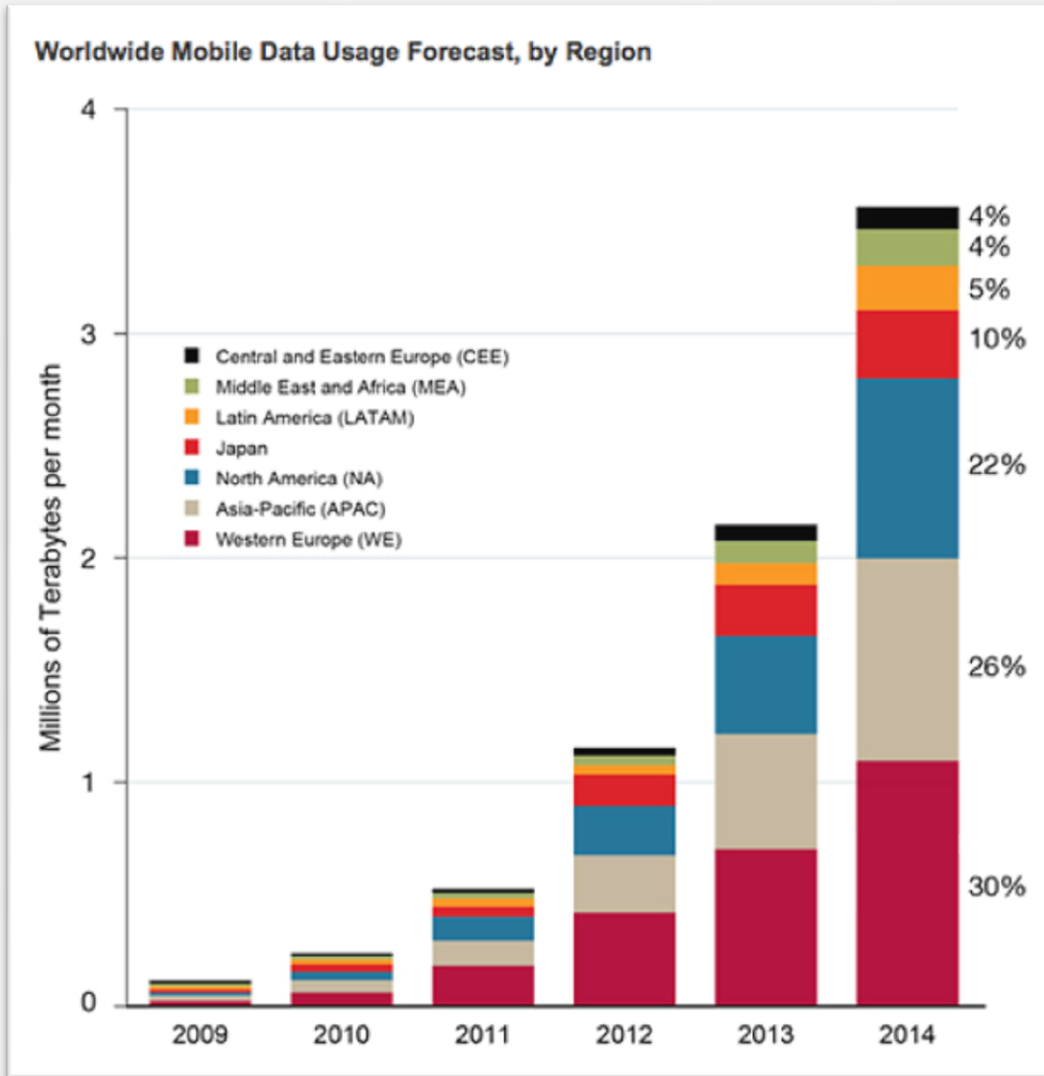
2009年至2014年全球移动数据使用量：总量大幅增长



一 数据中心:

5

美国手机用户最常见的活动是发送短信息、发送邮件、登录社交网站或博客、使用即时通讯服务、查看天气、浏览新闻、搜索...



一 数据中心:

6

在全球40亿部正在使用的手机中，有10.8亿部为智能手机，占比达27%



What is the size of the mobile market?

Of the world's

4 billion

mobile phones in use,

1.08 billion

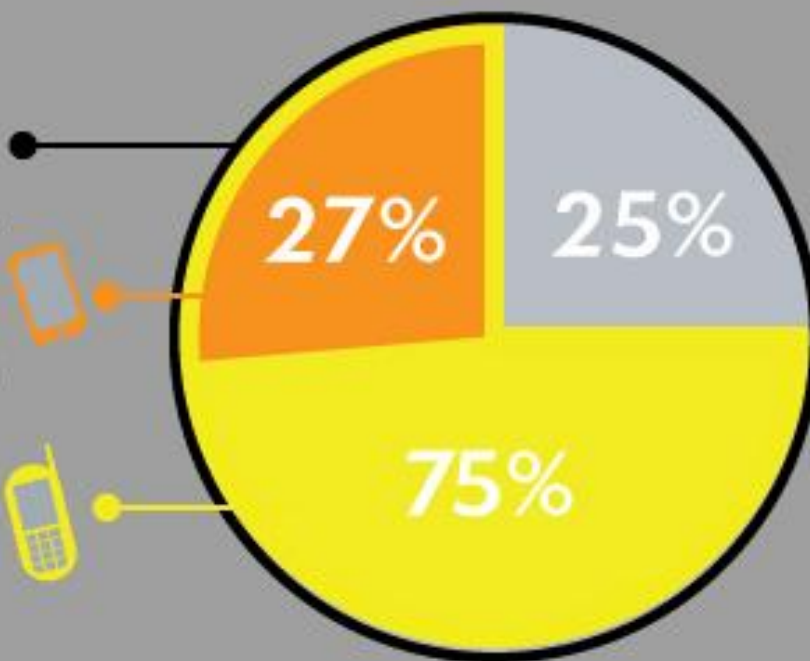
are smartphones

and a whopping

3.05 billion

are SMS enabled

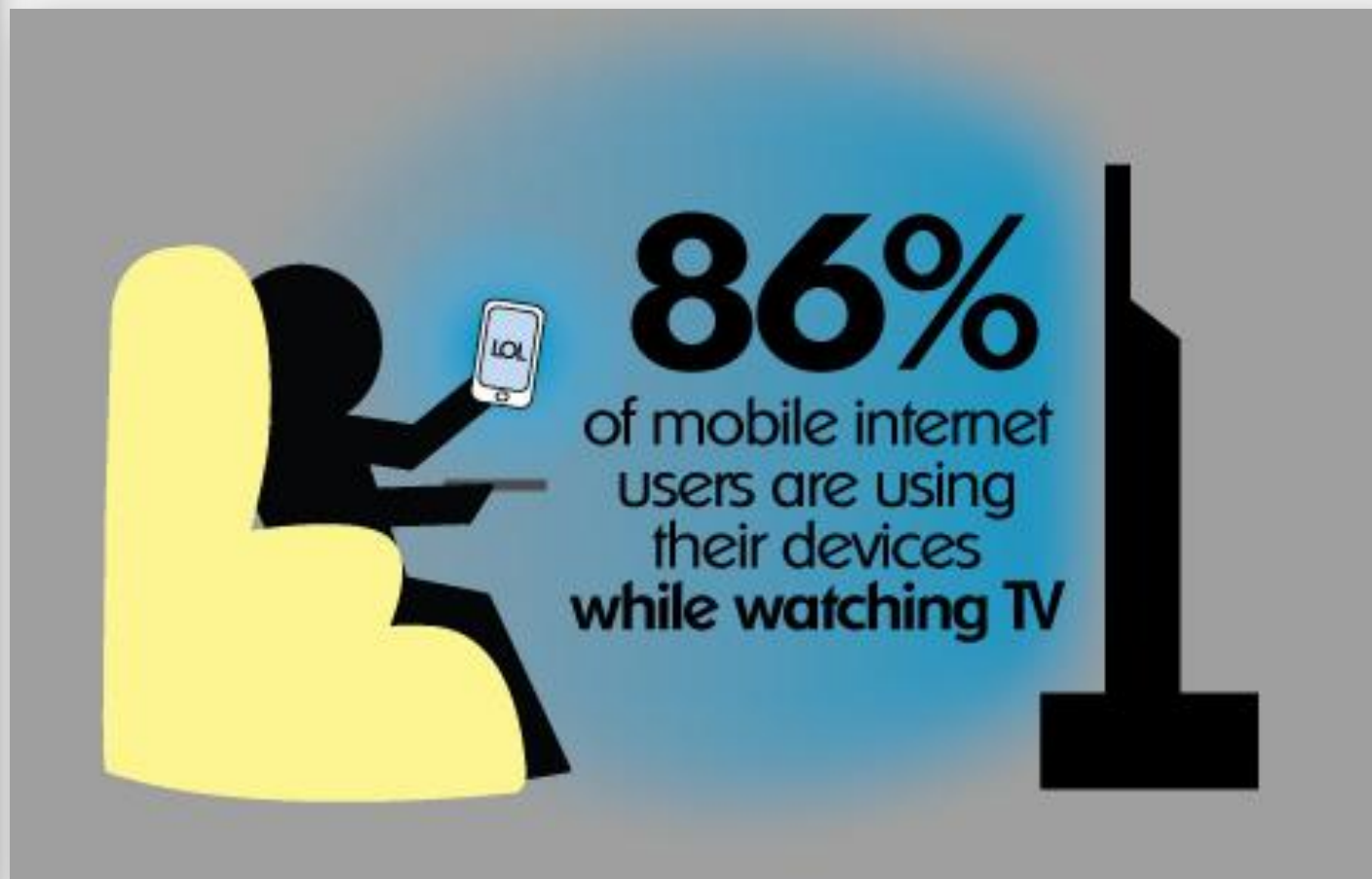
(950 million are not SMS enabled)



一 数据中心:

7

移动互联网时代的来临赋予用户多任务能力。调查发现86%移动互联网用户在使用移动设备的同时看电视



一 数据中心:

8

分析预计到2014年，移动互联网使用量将超越台式机。移动应用下载量及社交网络使用量都在大幅增长

By 2014, mobile internet should take over desktop internet usage

Global Mobile vs. Desktop Internet User Projection, 2007 - 2015E



一 数据中心:

9

人们用手机做什么? 61%玩游戏、55%查看天气信息、50%查看地图/搜索、49%浏览社交网络、42%听音乐... ..

What do people use their mobile phones for:



一 数据中心:

10%搜索广告点击来自手机

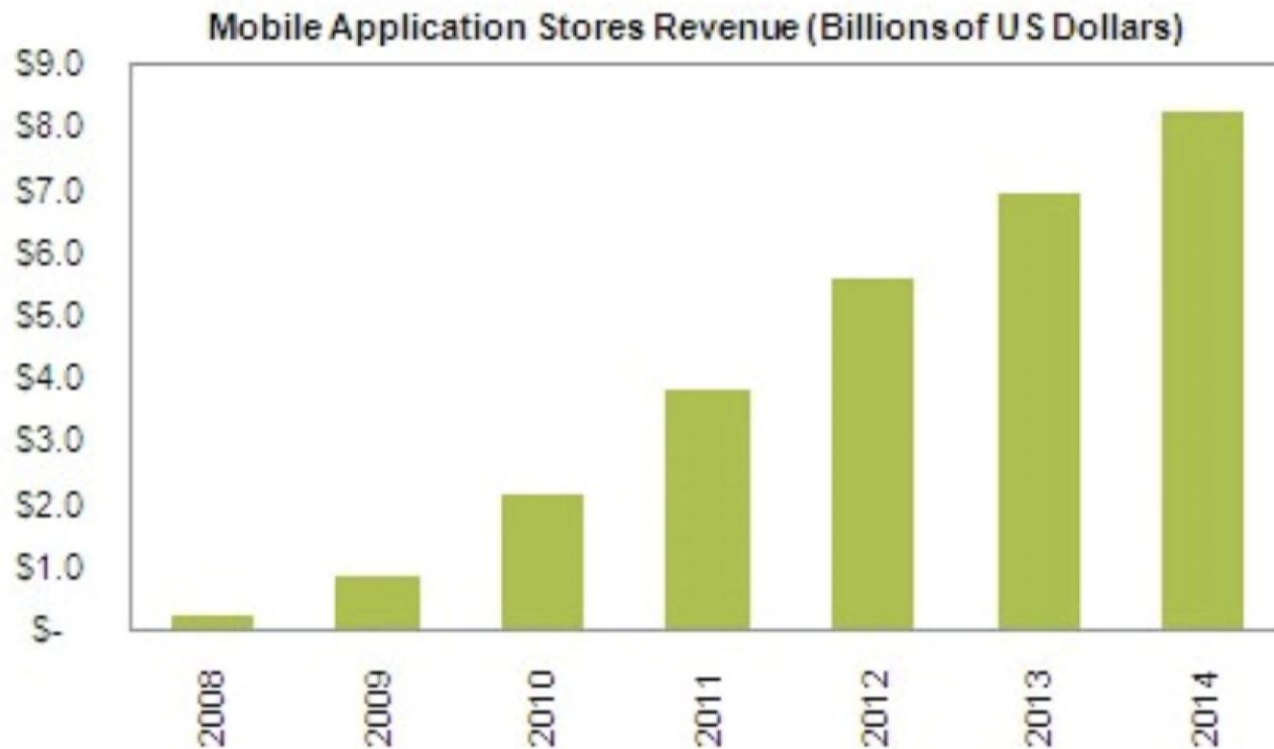
10



一 数据中心:

11

2010年109亿移动应用被下载，总价值达25亿美元。预计到2014年下载量将达到769亿，价值超过80亿美元



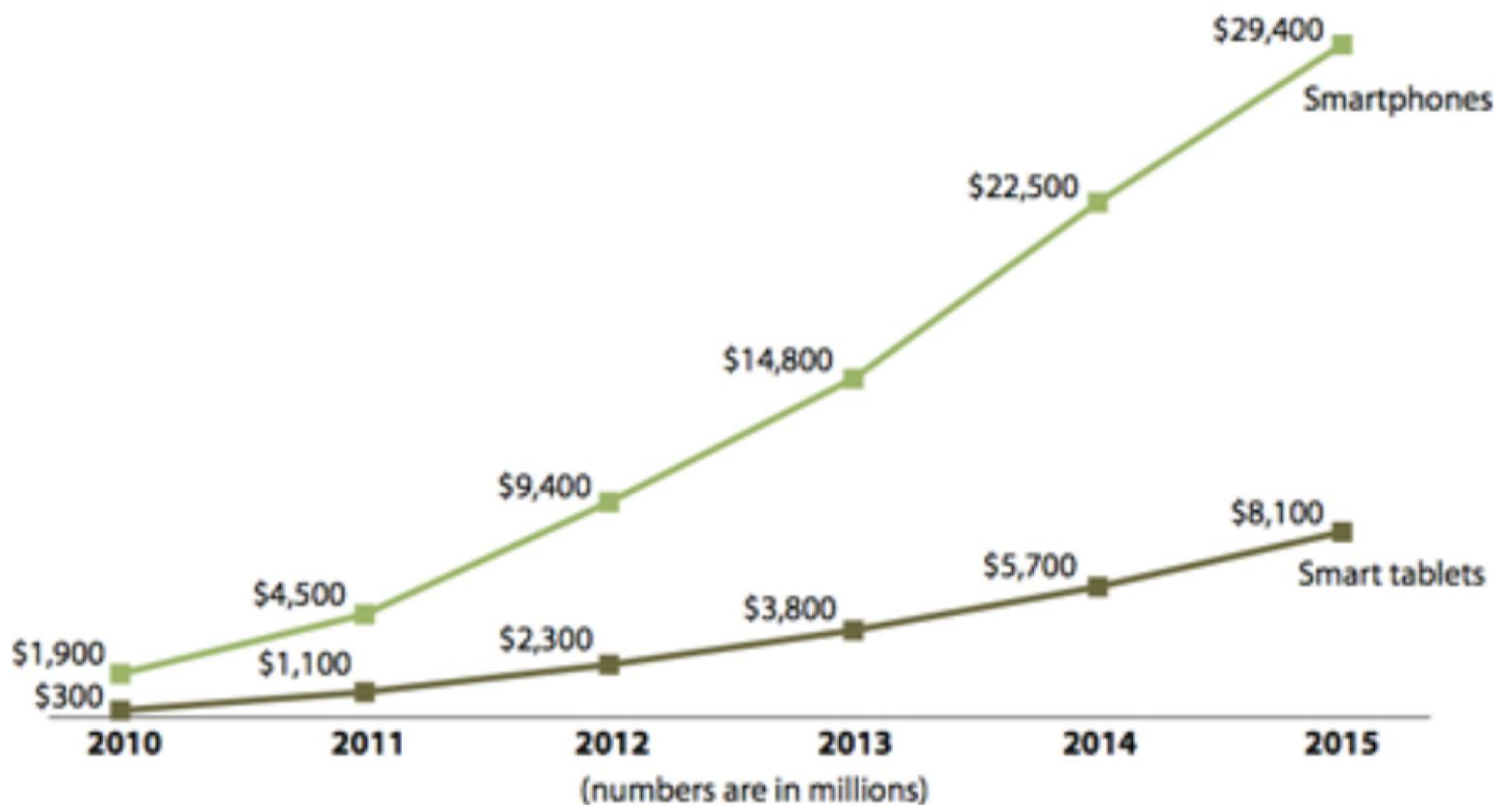
Source: IHS Screen Digest Research, May 2011

一 数据中心:

12

2010年至2015年全球智能手机、平板电脑应用程序出货量。分析预计到2015年，移动应用营收将达到380亿美元，其中，苹果所占份额达20%

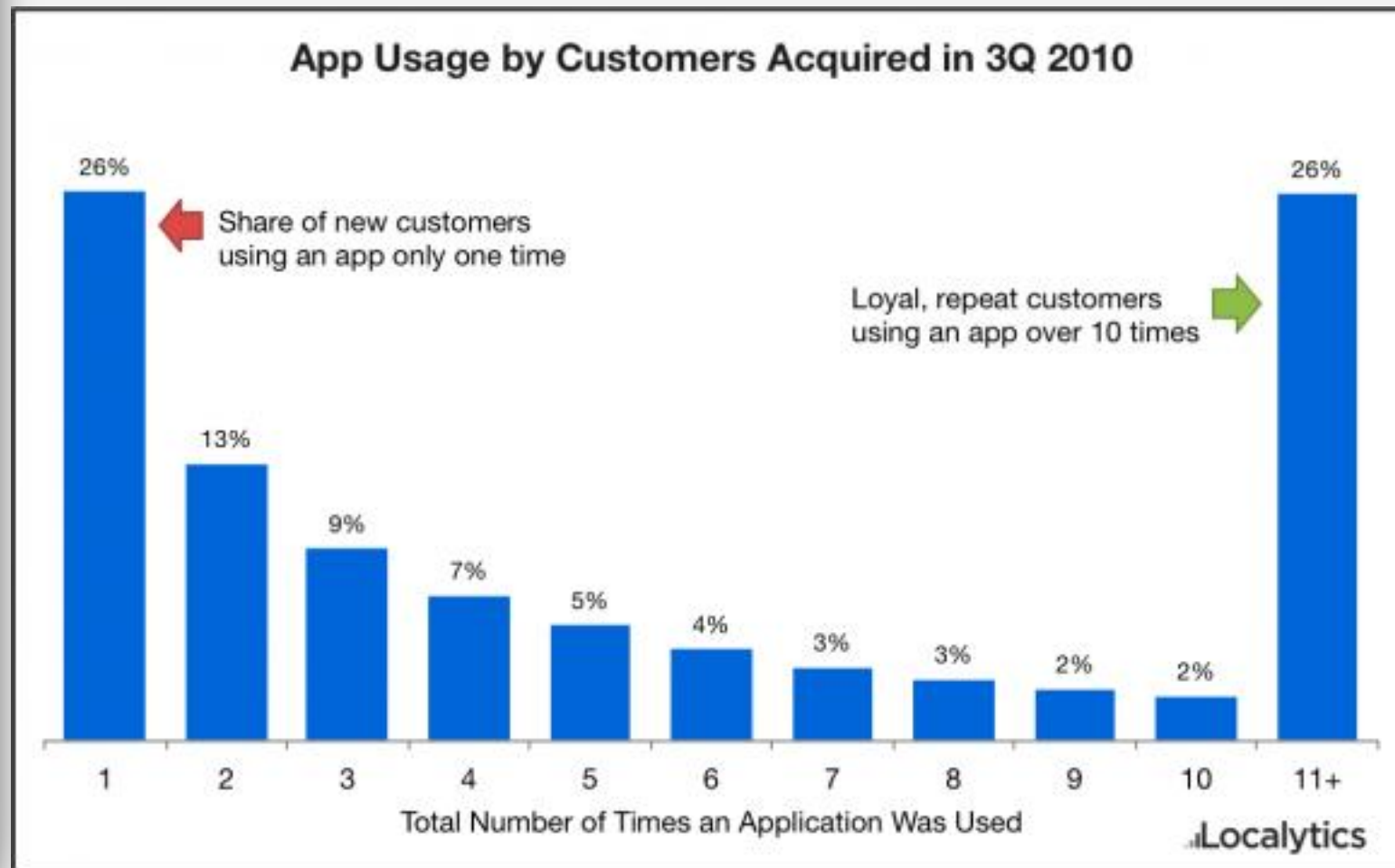
Figure 2 Global Smartphone And Tablet App Shipments In US\$



一 数据中心:

13

移动应用用户忠实度。很遗憾，大部分移动应用被下载后仅使用过一次，经常使用的仅占26%。



一 数据中心:

不同种类移动应用用户忠实度

14

Loyalty by Application Category

Category	30 Day Retention	60 Day Retention	90 Day Retention	Frequency of Use / Week
News	74%	57%	43%	11.0
Medical	72%	55%	43%	3.0
Reference	70%	55%	42%	10.7
Productivity	72%	38%	35%	6.0
Navigation	73%	33%	30%	6.0
Health & Fitness	65%	35%	30%	7.0
Education	72%	34%	30%	4.0
Weather	74%	38%	30%	10.5
Business	71%	33%	27%	5.0
Music	65%	32%	26%	5.0
Finance	71%	33%	26%	6.0
Sports	73%	30%	21%	4.0
Travel	61%	25%	20%	7.0
Utilities	55%	19%	17%	7.7
Games	72%	23%	16%	7.4
Social Networking	61%	19%	14%	6.0
Entertainment	51%	15%	12%	2.6
Books	72%	23%	12%	10.0
Lifestyle	50%	8%	5%	8.0
Average	67%	32%	25%	6.7

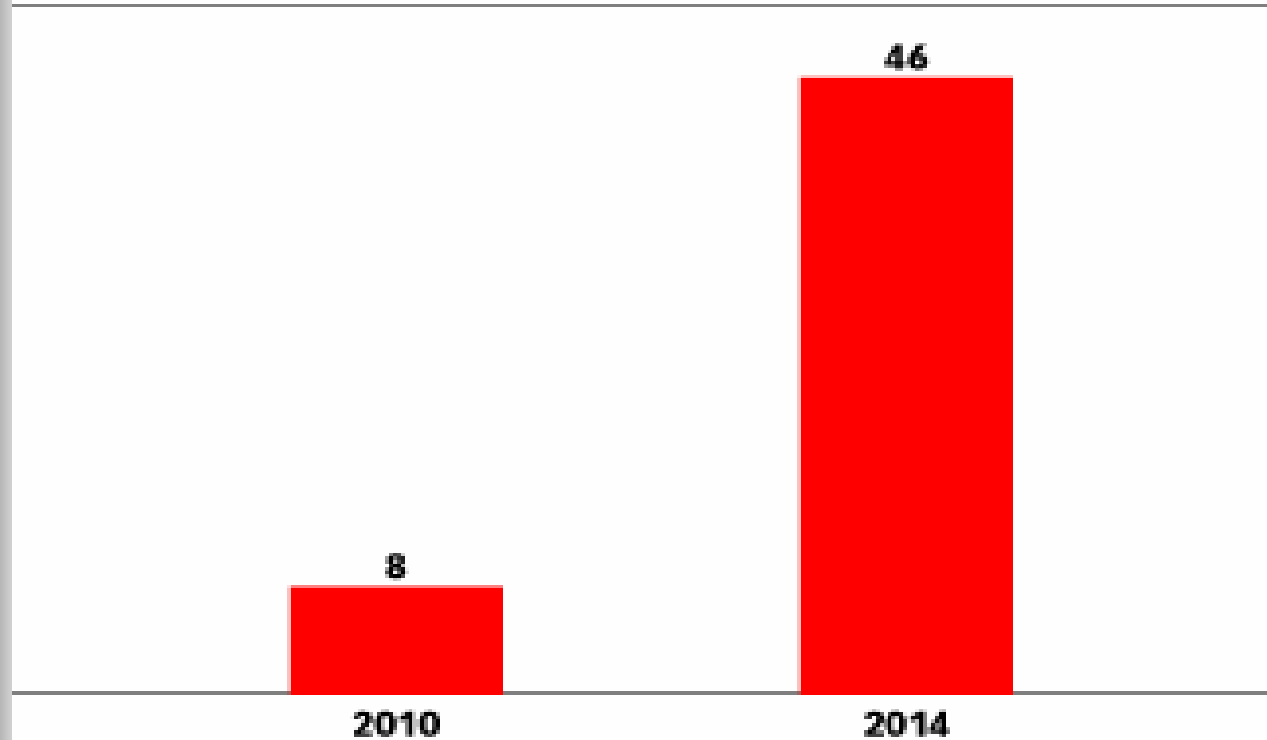
<ul style="list-style-type: none">• <u>All-Time Top Paid iPhone Apps</u>• Doodle Jump• Tap Tap Revenge 3• Pocket God• Angry Birds• Tap Tap Revenge 2.6• Bejeweled 2 + Blitz• Traffic Rush• Tap Tap Revenge Classic• AppBox Pro Alarm• Flight Control
<u>All-Time Top Free iPhone Apps</u>
Facebook
Pandora
Google Mobile App
Shazam
Movies by Flixster
The Weather Channel
Google Earth
Bump
Skype
Paper Toss

<u>All-Time Top Free Android Apps</u>
Google Maps
YouTube
Pandora Radio
Vendetta Online
Business Calendar
Robo Defense
Fruit Ninja
Gmail
Flash Player 10.2

<u>All-Time Top Paid Android Apps</u>
MyBackup Pro
Encore Shazam
BusinessCalendar
Airport Mania
Rono Defense
Zeno 2
Astro File Mgr Pro
Zeno
Widget Locker
Folder Organizer

2010年至2012年全球平板电脑出货量增长趋势

Media Tablet Shipments Worldwide, 2010 & 2014 (millions of units)



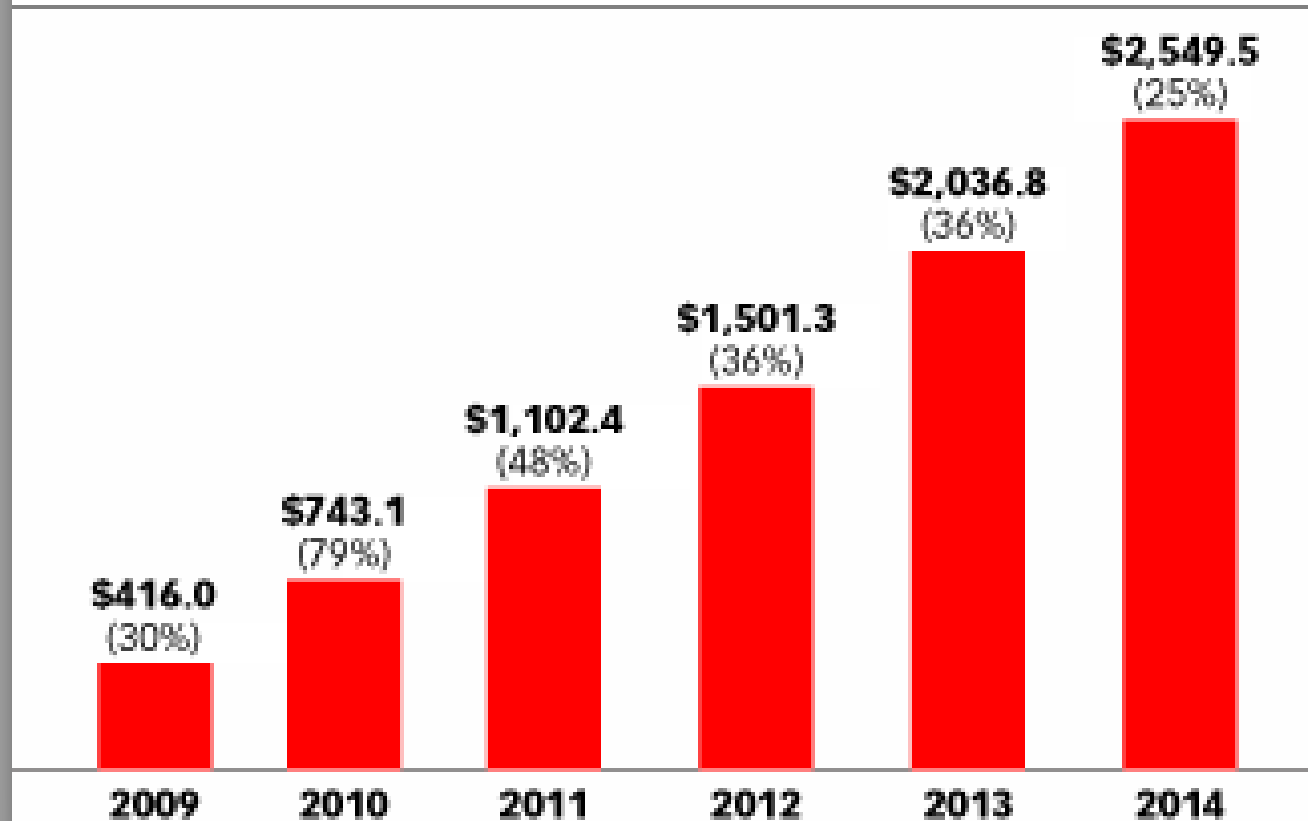
Source: International Data Corporation (IDC), "Worldwide and U.S. Media Tablet 2010-2014 Forecast" as cited in press release, May 20, 2010

一 数据中心:

美国移动广告支付逐年增长，年增幅达25%以上

US Mobile Ad Spending, 2009-2014

millions and % change

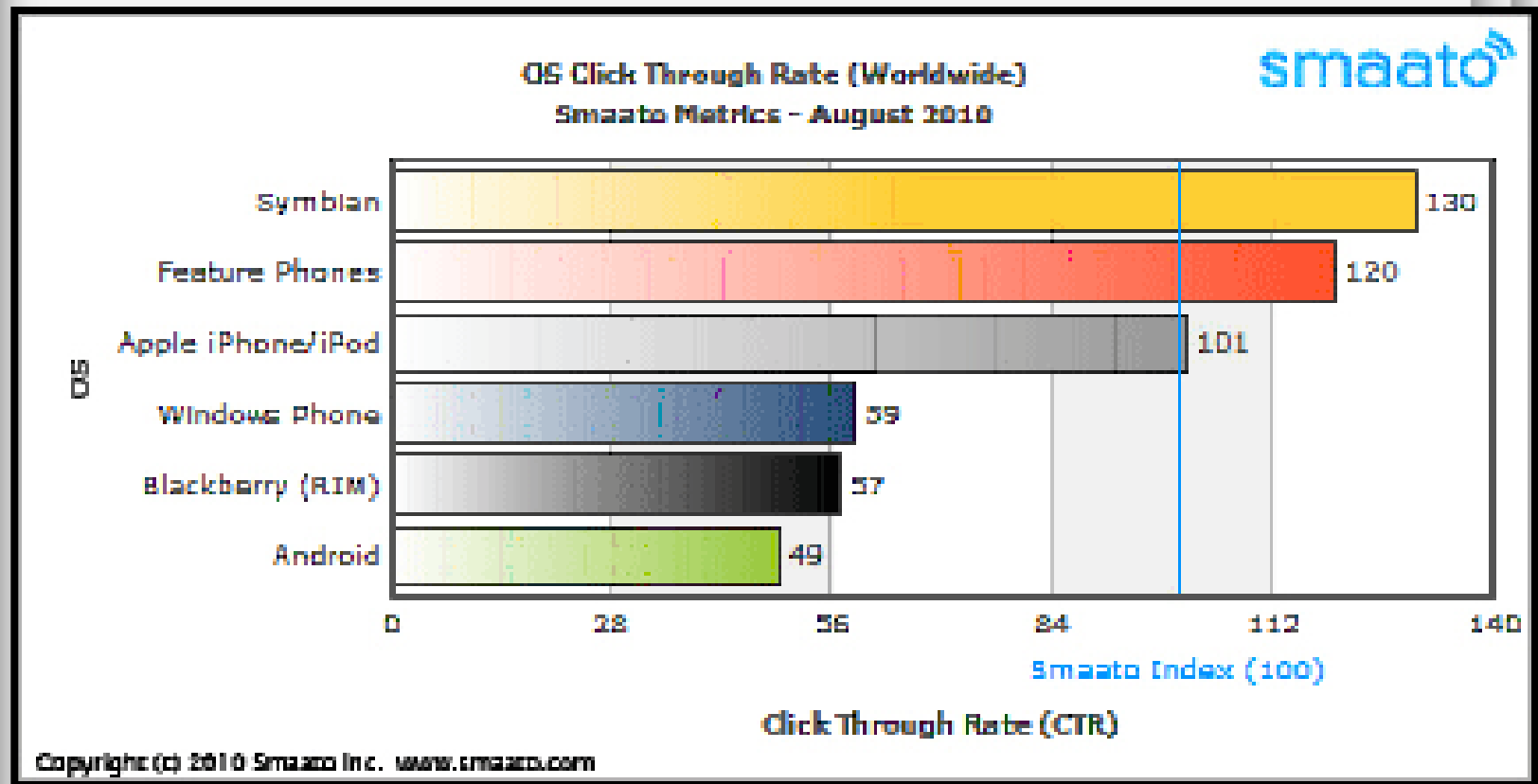


Note: includes display (banner, rich media and video), search and messaging-based advertising

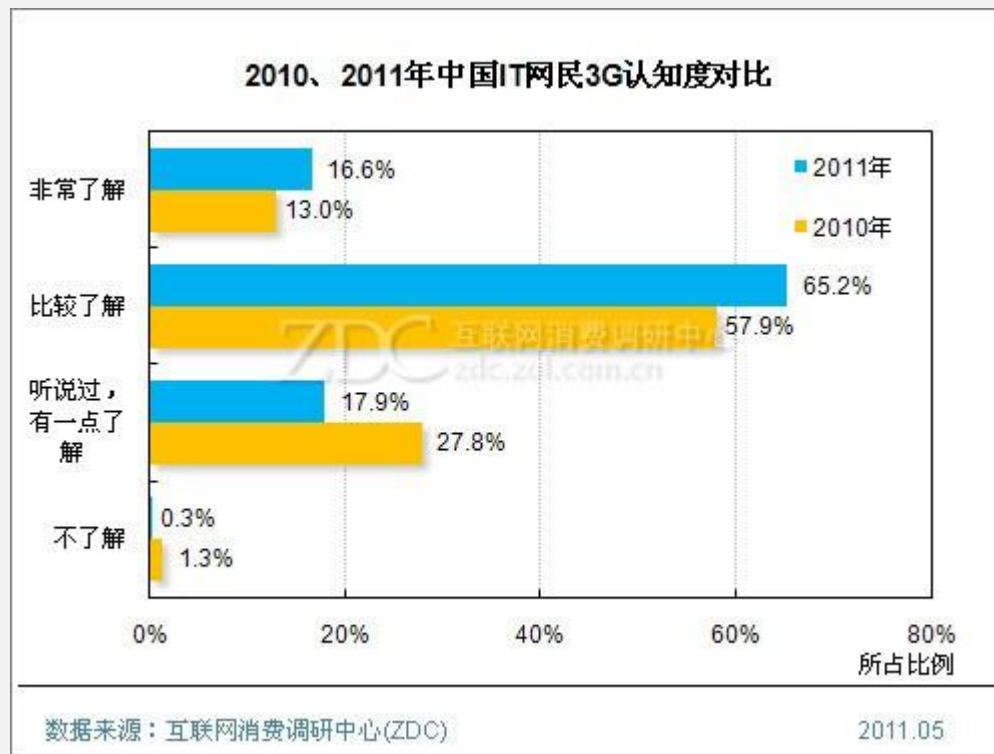
Source: eMarketer, Sep 2010

一 数据中心:

不同设备广告点进率 (Click-through Rate)

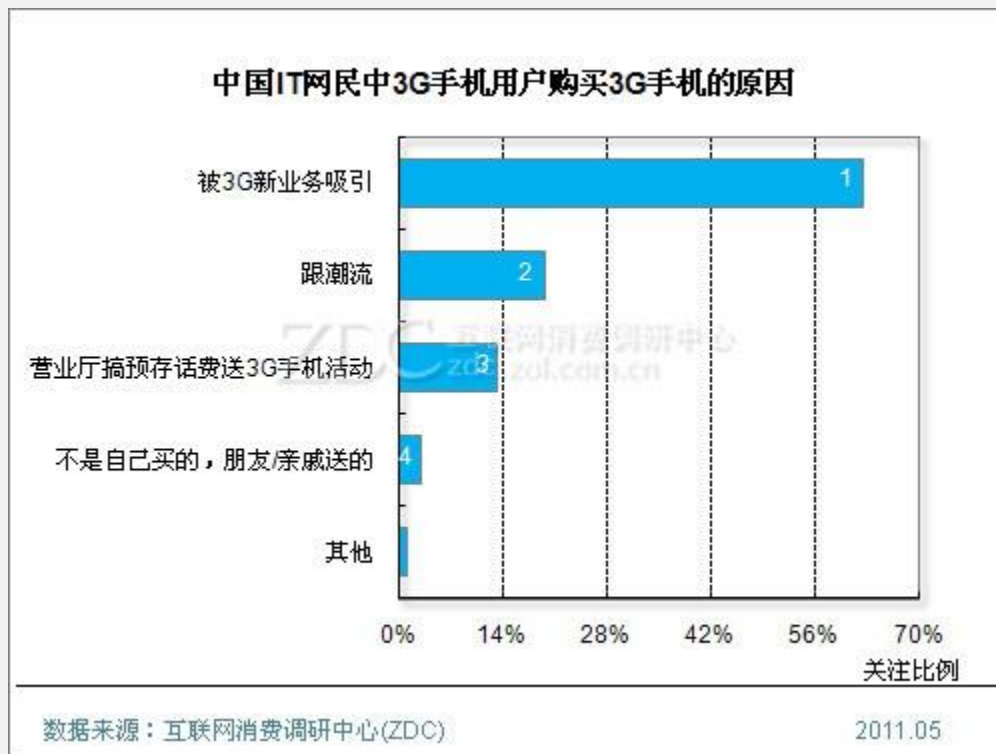


3G认知度较2010年更加乐观



81.8%的IT网民对3G比较了解

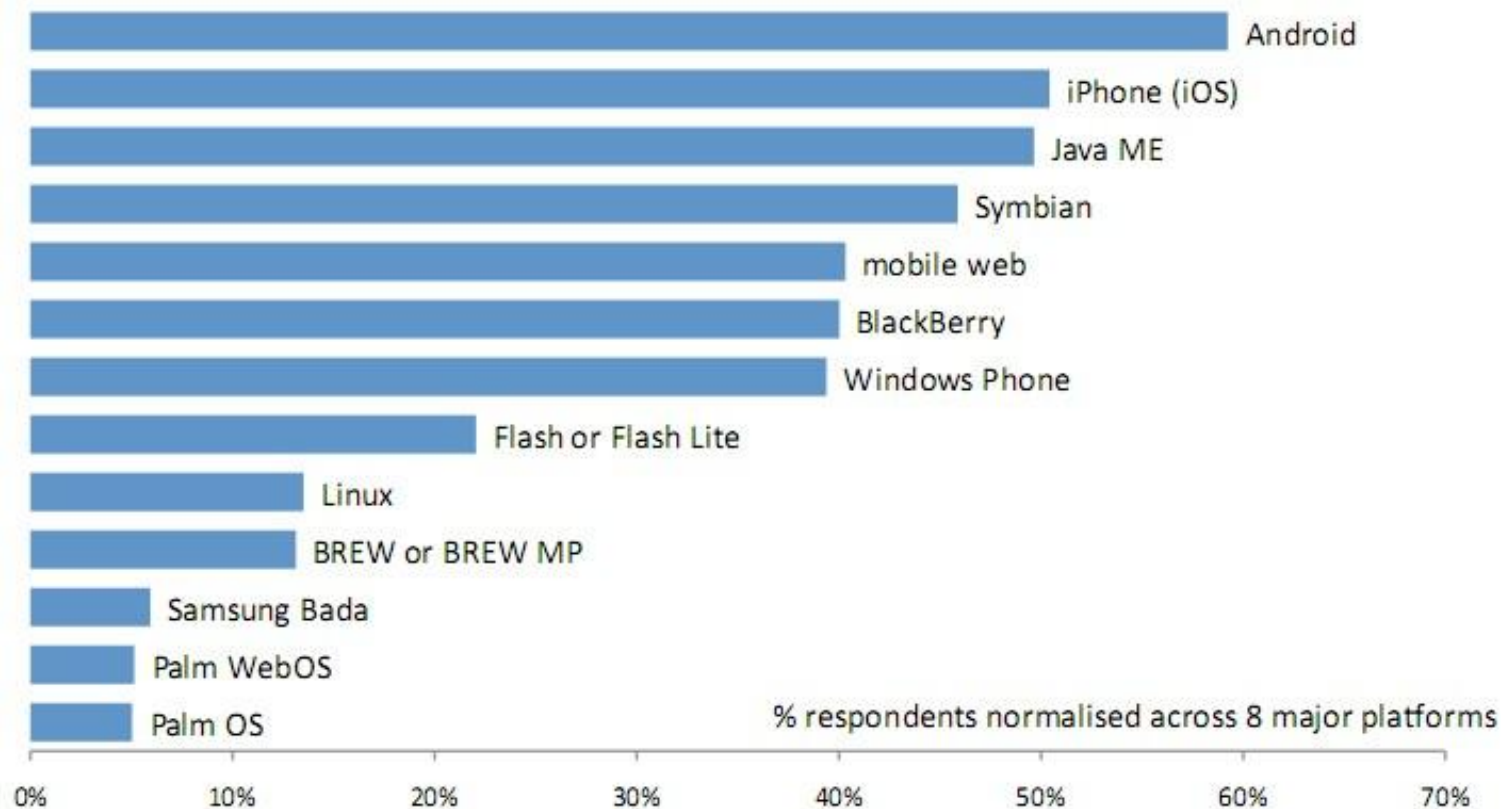
3G新业务时候用户购买3G手机的首要原因



理性的3G 用户群

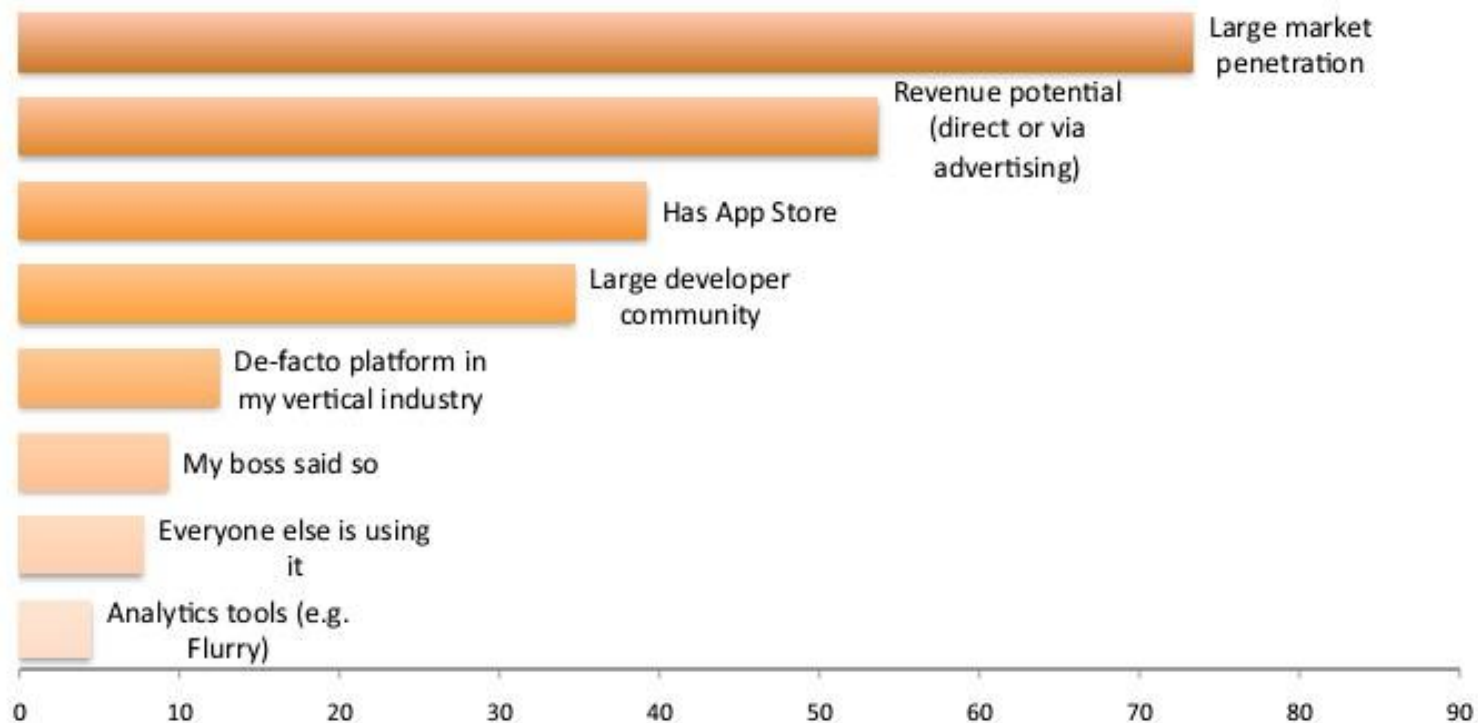
2010年最受欢迎的开发平台

Platforms most used by mobile developers in early 2010



开发者选择开发平台的主要考量

Marketing reasons that mobile developers consider important in selecting a platform



开发者选择开发平台的主要考量

市场渗透能力

高达75%的开发者选择移动市场渗透能力作为挑选移动平台的首选因素。移动平台的普及和相应终端产品的增长速度会为平台上的应用开发带来更好的前景。

营收能力

市场原因超过技术原因也标志着移动开发人员日趋成熟。开发者不再把寻求编程的乐趣视为足够的回报，而是最优先考虑带来收益的机会。

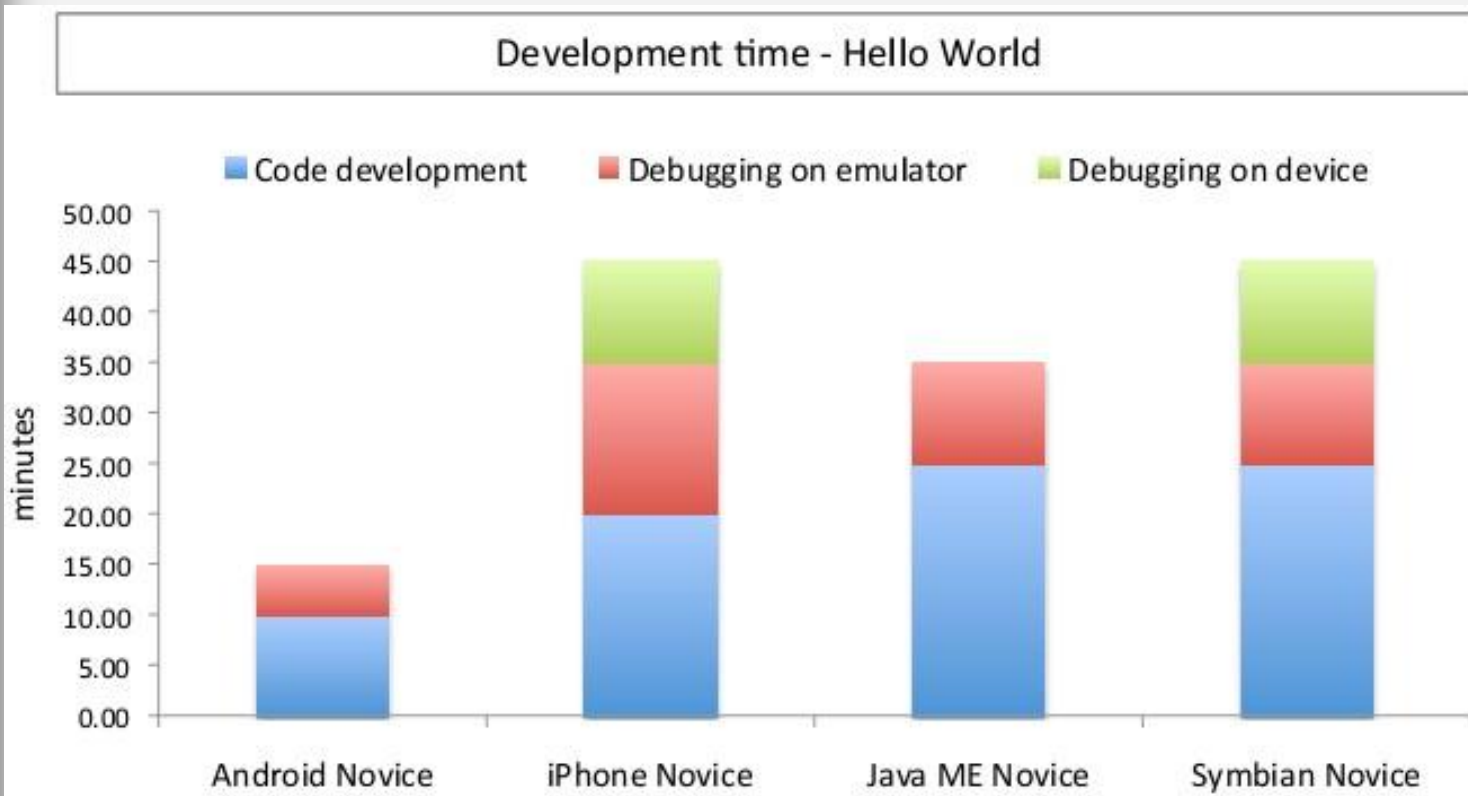
是否拥有软件商店

软件商店是移动开发这受益的主要途径之一，但平台发展和营收能力才是开发者的主要考量，看看Android Market上的免费应用数量就知道了。另外，移动平台上的外包项目并不比消费级应用少。

开发者社区及开发难度

开发者不再把寻求编程的乐趣视为足够的回报，而是最优先考虑带来收益的机会。但开发者仍然在意相应的开发社区支持和项目开发难度。

移动开发者选择开发平台面临的挑战



移动开发者选择开发平台面临的挑战

挑战1:

移动开发入门门槛与平台差异 与传统应用软件开发不同，移动开发主要借助各移动平台发布的SDK，相关技术的使用需要重新梳理和组织。比如，**图表显示iPhone开发的入门难度最大，因其使用Objective-C语言**。而如果进行多平台的应用开发，则需熟练掌握两个甚至更多的平台开发技术和技巧。

挑战2:

开发者的产品化思维与能力 目前，各大软件商店的应用数量已非常可观，想在众多的软件中脱颖而出，只凭借强大的技术实力是不够的。创新的产品创意和用户体验，良好的口碑信誉必不可少。而这，正式开发人员所缺少的。

挑战3:

软件商店模式与开发者收入 本次调查中，有24%的移动开发这收入很低，而对收入满意的开发者仅占5%。而开发者的收入直接影响到移动平台和移动应用未来发展。移动软件产品盈利模式的发掘值得移动开者这不断的探索。

二 用户群特征以及预期

用户自我决策能力非常之高，对产品非常敏感

- 选择能力高：选择自己喜欢的，甚至付费
- 容忍度非常低：爱骂娘，删除程序
- 爱尝试：喜新不厌旧，定期下载新的软件和升级

用户有自己的心理预期

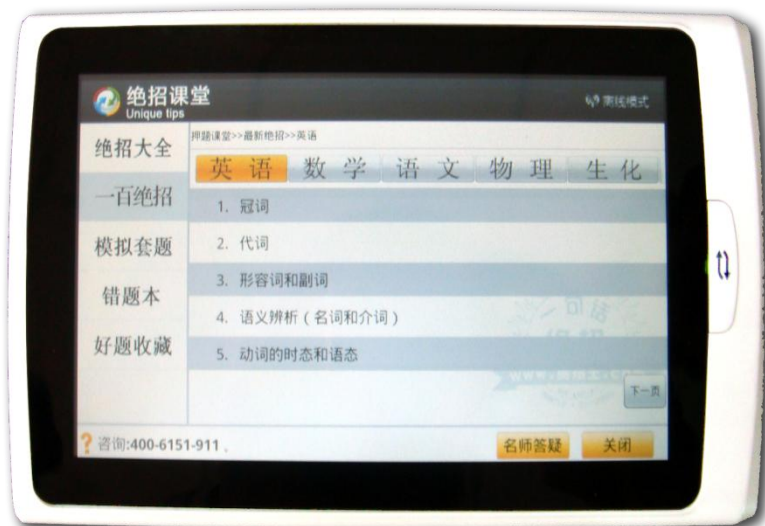
- 产品既要简单，又要强大，体验更要好
- 对界面和稳定性要求非常高，对高品质顶礼膜拜
- 懒，程序要尽量考虑用户使用方便，尤其是语言
- 对于公司级别的产品期望值更高，即使做的不差，经常恶言恶语相待；对非专业单位开发的产品有偏见

三：为什么选择android

- 移动开发者对**Google Android**手机的兴趣大增，原因与**Android**迅速飞升的市场份额有关。
- 在调查中，**72%**的开发者说**Android**定位极好，将来可以与大量不同类型的联网设备相接，而只有**25%**的开发者对**iOS**有类似看法。从长远来看，**59%**的开发者倾向于**Android**系统，而**35%**选择了**iOS**。
- 苹果的应用商店和简洁的硬件让**iOS**出类拔萃，但是开发者更喜欢**Android**平台的开放性。
- 从长远来看，**Android**不只会移动领域取得成功。开发者同样对**Android**平台的电视和苹果平台的电视感兴趣。**44%**的人说他们对**Google TV**十分感兴趣，**40%**的人对**Apple TV**十分感兴趣。

Android 应用成功案例

- 教育行业应用案例1:
 - 教育学习平板电脑（ePAD终端）



□ 教育行业应用案例2:

- 针对儿童开发适用于移动设备的益智类应用程序。
- 目前有声电子书和智力游戏，我们挑选了世界上最受欢迎的童话和寓言故事，配合精美的插图及音乐，让儿童随时随地阅读有趣的故事。

Android 应用成功案例



Android 应用成功案例

– 应用案例3：Android应用市场



枪之荣耀 v1.5.4



艾露西亚 v1.0.0



游戏发展国



击倒铝罐2 v1.01



空中打击高清完整



展翅冲天 v1.7.2



Flash播放器



3G看门狗 v1.2.0



Winamp播放器



2.2rom专用App



猎曲奇兵完整版



KiKi聊天 v1.0

Android安卓手机游戏下载

最新上线

最热下载

五星推荐

最多好评

益智 | 动作 | 赛车 | 棋牌 |

最新更新



机器人秀 v1.01

机器人秀Androidify是一款Android平台虚拟形象软件，

最新更新



爆竹娃 v1.0build 800

Squibble小章鱼历险记，这是一款能让iphone用户羡慕的游



看谁吃的快 v1.12

不同的食物会不断从天上掉下来，你必须选择的动物，以正

最新更新



凯勒姆撞球 v1.7.7

台球源于英国，它是一项在国际上广泛流行的高雅室内体育

最新更新



特斯拉小球 v1.0.2.1

游戏的画面看起来非常简单，无非就是一些方块组成的一个



极限方程式 v1.0

准备好开始挑战极限方程式了吗？那就来试试这款Extreme

最新更新



太空的士 v1.1.1

用有限的燃料将乘客从A星球搭载到B星球即可过关，途中要满

最新更新



会说话的小猫 v1.1

会说话的猫，背景是狗。



旋转宝石 v1.15

玩法和宝石迷情一样，但是需要4个才能消除，旋转每层的宝

<http://android.d.cn/> 安卓市场

Android 应用成功案例

– 应用案例3：Android应用市场



– 应用案例4 - 旅游行业应用



– 应用案例5：餐饮行业应用



饭店相关图



北京旺顺阁餐饮文化集团

旺顺阁成立于1999年7月，注册资本1000万元人民币。北京主营餐饮娱乐，兼营康体休闲。至2010年8月，在职员工1500人，总餐位达2800个。下属机构有：旺顺阁海鲜广场、旺顺阁商务会馆、旺顺阁鱼头泡饼奥体东门店、东直门店、大望路店、天通苑店、魏公村店、财富中心店、旺顺阁经典时尚涮肉坊亚运村店。旺顺阁公司是餐饮业A级卫生达标单位、北京奥组委推介餐饮服务企业、诚信企业、4C认证单位、中国烹协理事会员，北京市文明单位、京城十大时尚品牌。

联系方式：010-88888888,9999999

[视频介绍](#)

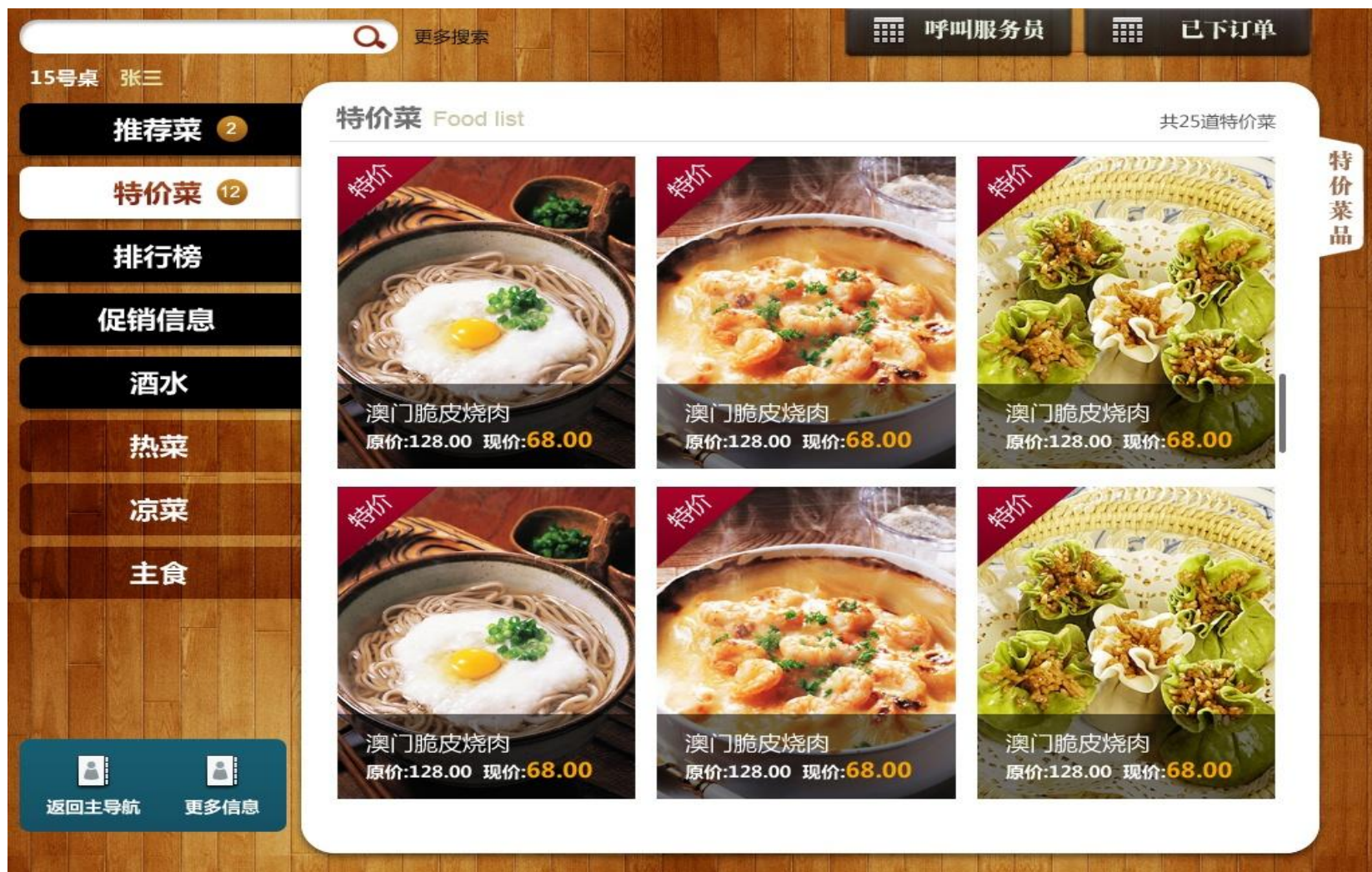
[我要点菜](#) [饭店介绍](#) [调查问卷](#) [娱乐游戏](#)

[返回](#) 会员名 密码 [登录](#)

简介
厨师介绍
分店信息
饭店地图

Android 应用成功案例

— 应用案例5：餐饮行业应用



Android 应用成功案例

— 应用案例6：社交游戏 — 胡莱三国



谢谢