

УДК 004.051

## ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ РАЗРАБОТКИ ПРИЛОЖЕНИЙ ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ ANDROID

М.А. ИВАНОВ

(Представлено: канд. техн. наук, доц. А.Ф. ОСЬКИН)

*Рассмотрена целесообразность разработки приложений для платформы Android, а также возможность заработка на приложениях.*

**Введение.** Мобильные телефоны, а сейчас уже и смартфоны настолько прочно вошли в повседневную жизнь, что сейчас уже сложно представить, как можно прожить неделю без интернета или телефона. Наверное, есть люди, не пользующиеся этим, но таких людей подавляющее меньшинство.

Разработчики программ и приложений для смартфонов, хорошо понимая существующую тенденцию, разрабатывают огромное количество программных средств.

Но существует множество операционных систем и их версий. Приложение, написанное для одной системы, не будет работать на другой, если не предусмотреть совместимость с ней. Поэтому, как правило, приложение пишется для какой-то определенной платформы, и, если оно приобрело популярность, портируется на остальные.

Поэтому есть смысл изучить популярность платформ и их версий перед тем, как заниматься разработкой, а также ознакомиться с возможными способами заработка от приложений.

**Основной раздел.** Согласно данным сайта [www.3dnews.ru](http://www.3dnews.ru) [3] по итогам 2014 года в целом поставки смартфонов достигли 1,30 млрд штук против 1,02 млрд в 2013-м. На Android-устройства пришлось 1,06 млрд в общем объеме поставок, что соответствует 81,5% рынка. Спрос на iOS-устройства достиг 192,7 млн единиц, доля iPhone составила 14,8%. То есть в годовом исчислении суммарная доля двух названных операционных систем (ОС) также достигла 96,3%. Платформа Windows Phone по итогам года заняла 2,7% мирового рынка, BlackBerry – 0,4%.

На рисунке 1 приведен график популярности мобильных операционных систем за отчетный период 2010 – 2014 гг.

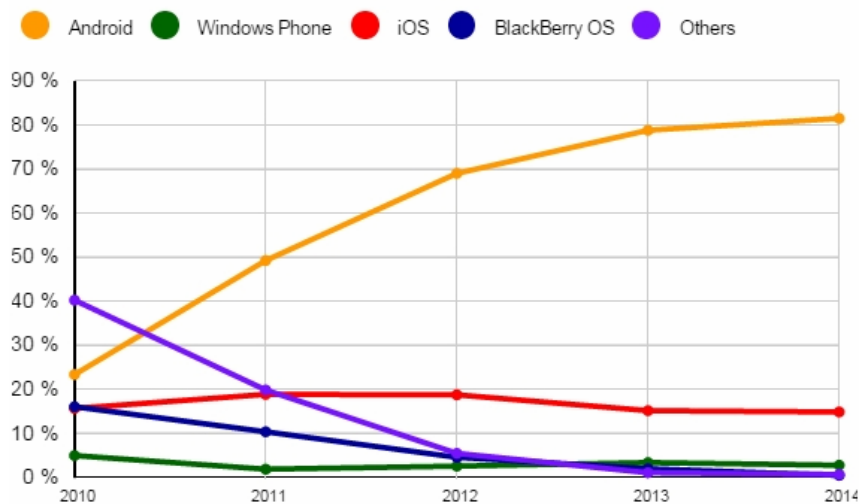


Рис. 1. График популярности мобильных ОС

Компания Google регулярно отслеживает информацию о том, насколько популярными являются различные версии операционной системы Android.

Круговая диаграмма на рисунке 2 демонстрирует, что наиболее популярной операционной системой этого семейства является Android 4.4 KitKat, которая установлена на 39,8% устройств. Месяцем ранее на долю этой версии ОС приходилось 41,4% устройств. Jelly Bean идет на втором месте с 39,2% (месяцем ранее у этой версии Android было 40,7%).

Данные собирались в течение недели, которая закончилась 4 мая 2015 г., учитывались все активные устройства, которые зашли за это время в Google Play [1].

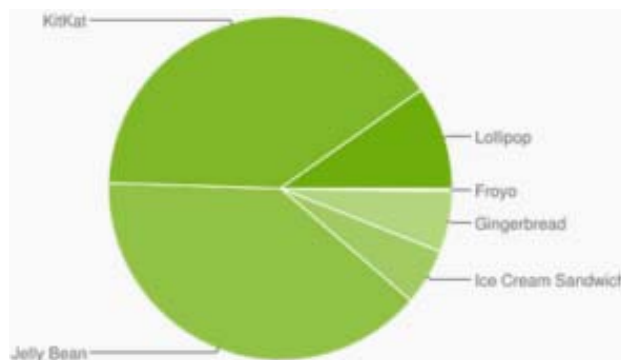


Рис. 2. Диаграмма популярности ОС семейства Android

Приложение, разработанное под Android, всегда найдет своего пользователя. И чем проще, актуальнее оно будет, чем меньше рекламы будет в приложении, тем выше вероятность того, что им будут пользоваться больший процент людей.

В сервисе Google Play заработать можно тремя способами:

- рекламные баннеры в бесплатном приложении;
- продажа приложений пользователям (основной вид заработка);
- реализация платных функций в бесплатных приложениях [2].

Наличие рекламы в приложении очень влияет на его популярность, количество скачиваний, и соответственно на окупаемость приложения, т.к. чем больше людей будет им пользоваться, тем больше прибыли оно будет приносить.

Как и любая реклама, реклама в Android-приложениях показывается ради прибыли. Разработчики бесплатных игр и приложений встраивают специальный код, который отвечает за показ рекламы. Иными словами: встраивая рекламу – разработчики получают прибыль.

Но иногда реклама бывает слишком агрессивной (показывается каждые несколько секунд или после каждого уровня игры). Порой кнопка закрытия рекламы намеренно скрыта, что вынуждает пользователя нажимать на рекламу, и, соответственно, пользователь после этого перенаправляется на сайт рекламодателя. Именно из-за таких способов и ухищрений реклама отталкивает пользовательскую аудиторию.

Для того чтобы приложение имело спрос и покупалось пользователями, оно должно быть уникальным в своем роде. Также, если пользователь готов платить за него деньги, то приложение должно быть реализовано на довольно высоком уровне, не содержать дефектов, полностью выполнять поставленные перед ним задачи. Как правило, стоимость приложений относительно невысокая, что привлекает пользователей. С каждой продажи приложения в сервис Google Play идет процент от стоимости приложения.

Платные функции в бесплатных приложениях – также довольно популярный способ заработка на приложении. Обычно в таких случаях приложение выполняет поставленную перед ним задачу бесплатно, но требует внесения денежных средств за дополнительную функциональность. Особенно часто такая ситуация наблюдается в мобильных играх. В качестве примера можно рассмотреть системы по учету финансов. Например, здесь бесплатными функциями могут быть добавление, редактирование, удаление, отображение записей о доходах и расходах. Но функции построения графиков, анализа данных могут стоить денег.

**Заключение.** Таким образом, разработка приложений для платформы Android целесообразна, т.к. платформа занимает ведущие позиции на рынке мобильных приложений. При создании приложения нужно учитывать также популярность версий данной операционной системы. Если есть желание получать доход от приложения, то есть смысл размещать в нем небольшие, ненавязчивые рекламные баннеры.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Специализированный российский информационно-аналитический сайт с самыми актуальными новостями из сферы IT [Электронный ресурс] / Статистика Google о популярности различных версий Android. – Режим доступа: <http://www.ixbt.com/news/it/188256>. – Дата доступа: 29.09.2015.
2. Способы заработка в Интернете [Электронный ресурс] / Как зарабатывать тысячи долларов на Android Market. – Режим доступа: <http://max1net.com/kak-zarabatyvat-tysyachi-dollarov-na-android-market/>. – Дата доступа: 29.09.2015.
3. Новости IT-индустрии [Электронный ресурс] / Суммарная доля Android и iOS на рынке смартфонов. Режим доступа: <http://www.3dnews.ru/910000/>. – Дата доступа: 29.09.2015.