

スマートフォン比較

iOS/Android/WindowsPhone

スマートデバイス研修 Group A

2013/03/26

グループメンバー

赤堀 哲生(鈴木システムテクノロジー)

夜野 正紀(T&Tコミュニケーションズ)

別府 功一(ユニテック)

森 啓明(ティージェイエス)

白井 五三雄(T&Tコミュニケーションズ)

目次

- 1.スマートフォンとは？
- 2.端末の種類
- 3.スマートフォン比較
- 4.課金状況について
5. スマートフォンアプリの現状

1.スマートフォンとは？

1.スマートフォンとは？



スマートフォンとは、**携帯電話とパソコンのどちらの機能も併せ持った携帯端末**です。これまでの携帯電話のようなメールや電話といった機能はもちろん、それらに加えパソコン上でしか操作できなかったソフトも扱うことができます。

以前まではパソコンでしか出来なかった、**ワードやエクセルの編集**といった仕事でよく活用するツールをはじめ、**パソコン用のフルブラウザ機能**が、スマートフォンには標準で搭載されています。

これにより、わざわざノートパソコンを持ち歩かなくてもスマートフォン1つで表計算やワープロ機能が使えるので、出先での迅速な対応も可能になります。

さらに、定額通信制であれば、無線LANが使えるホットスポットで無線LAN内蔵のスマートフォンを使うことで、**無制限にウェブサイト閲覧**することができます。

携帯端末でこのような機能が扱えるようになったことで、**いつでもどこでも好きなときに利用できる**便利さがあります。

2. 端末の種類

2. 端末の種類

▪ iOS



iOSは2008年7月にiPhone3Gが国内でも発売され、その後3GS、4、4S、5と年1ペースで端末が発売されOSバージョンも上がっている。

iPad、iPad2、新型iPad等のタブレットや元々iPod touchにもiOSが搭載されており、AppleTV等の電化製品もある。最新OSバージョンはiOS6。

▪ Android



Androidは2009年7月にHTCからHT-03Aがdocomoより発売され、その後は半年に1度のハイペースでOSバージョンアップされ、オープンソースであるため端末の多様化が進む。TV、腕時計、ウォークマン、電腦メガネ等の組み込みAndroid製品やウェアラブルコンピューティングも多い。

▪ WindowsPhone



WindowsPhoneは2011年8月に東芝のIS12Tが発売され、国内ではこの1端末のみ。しかしWindowsPhone7→8の発表で大きな進化が。コアOSもWindowsCE系からNT系に変わり、Windows8との資産共用が期待されている。

3.スマートフォン比較

3.スマートフォン比較

・iOS



開発について

MAC端末で開発可能

開発者が**多い**

サポート体制は**充実**

専用言語で開発を行う

画面サイズ

縦に長く、横は同じ！

機種・OSが変わっても
横幅は同じ為、開発が
行いやすい。

互換性◎

出荷台数

2012年第4四半期における出
荷台数は4780万台。

前年同期比**29%増加**。

出荷台数シェアは22%。

前年同期の**23.6%から低下**。

・Android



MAC端末で開発可能

Windows端末で開発可能

開発者が**多い**

サポート体制は**充実**

JAVAで開発を行う

縦に長く、横に長く！

機種・OS毎に画面サイ
ズが異なる。最近は大
画面化が進む。

互換性△

2012年第4四半期における出
荷台数は**1億5210万台**。

前年同期の8060万台から

89%増加。

出荷台数シェアは**70.1%**。

前年同期の**51.3%から増加**。

・WindowsPhone



Windows端末で開発可能

開発者は**まだ少ない**

サポート体制は**不十分**

MS系言語で開発を行う

機種数が少なく、**未知数**・・

出荷台数シェアは**11.4%**

フィンランドNokiaや台湾HTC、
Samsung、中国ZTE、中国

Huaweiなど採用メーカーが増
え、**シェア拡大の見込み**。年平
均成長率(CAGR)が**71.3%**と
なり、**ほかのどのOSよりも高**

い。

4.課金状況について

4.課金状況について

アプリについては有料・無料のアプリがある。
最近ではダウンロードは無料でアプリ内での課金となる
アプリが増加している。

スマートフォン課金の種類

- ・無料
- ・有料の買い切り
- ・アプリ内課金

・消費型

アプリの利用のたびに購入するパターンの課金方式です。
例)ゲームアプリの通貨やアイテムです。

・非消費型

一度だけ課金が必要な方式です。
例)広告を表示しないようにする、機能制限を解除するなどです。

・購読型

定期的に何度も購入できる場合の課金方式です。
例)ファンクラブアプリの月額課金や月刊誌アプリなどの課金方式です。

最近では似ているアプリも多く、開発をしてもダウンロード数が増加しない・・・

5.スマートフォンアプリの現状

5.スマートフォンアプリの現状

	GooglePlay	AppStore
売上1~5位	4000万円~1億円	6000万円~2億円
売上6~10位	2000万円~4000万円	3000万円~6000万円
売上11~15位	1000万円~2000万円	1500万円~3000万円
売上15位以下	1000万円以下	1500万円以下

月商で1000万円以上の売上のあるアプリは**AppStore・GooglePlay合わせて40個程度**しかない。実際には両OSに提供し1社が複数ランクインしている場合が多いため、国内で1000万円以上の課金売上があるアプリ開発者は**25社**くらい。
(※広告売上は除く。)

初月で日商100万円まで達成できたアプリの概要

	内容	備考
アプリのジャンル	ゲーム	男性がメインターゲット
無料/有料	無料	会員登録なし、アプリ起動時にユーザの手間をかけさせないように工夫
ビジネスモデル	アプリ内課金+リワード広告	アプリ内でアイテムや仮想通貨を販売する仕組み
SNSプラットフォーム連携	無し	自社でユーザを持つ形式
システム	ハイブリット開発	基本はWEBベースで、一部だけネイティブ