



#1 智能手机概述





内容提要

- 移动互联网趋势
- 我们的机遇
- 智能手机平台简介





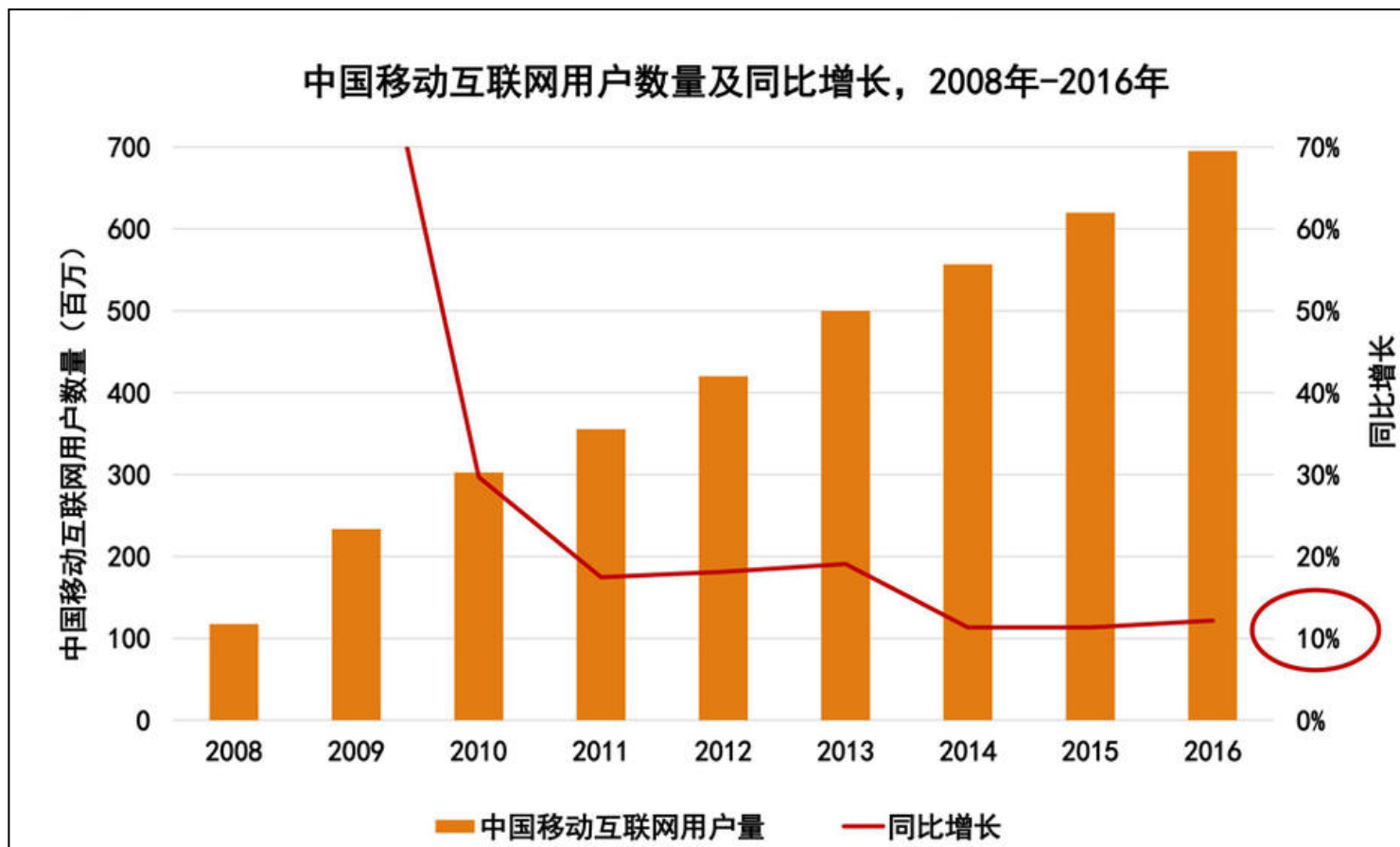
内容提要

- 移动互联网趋势
- 我们的机遇
- 智能手机平台简介





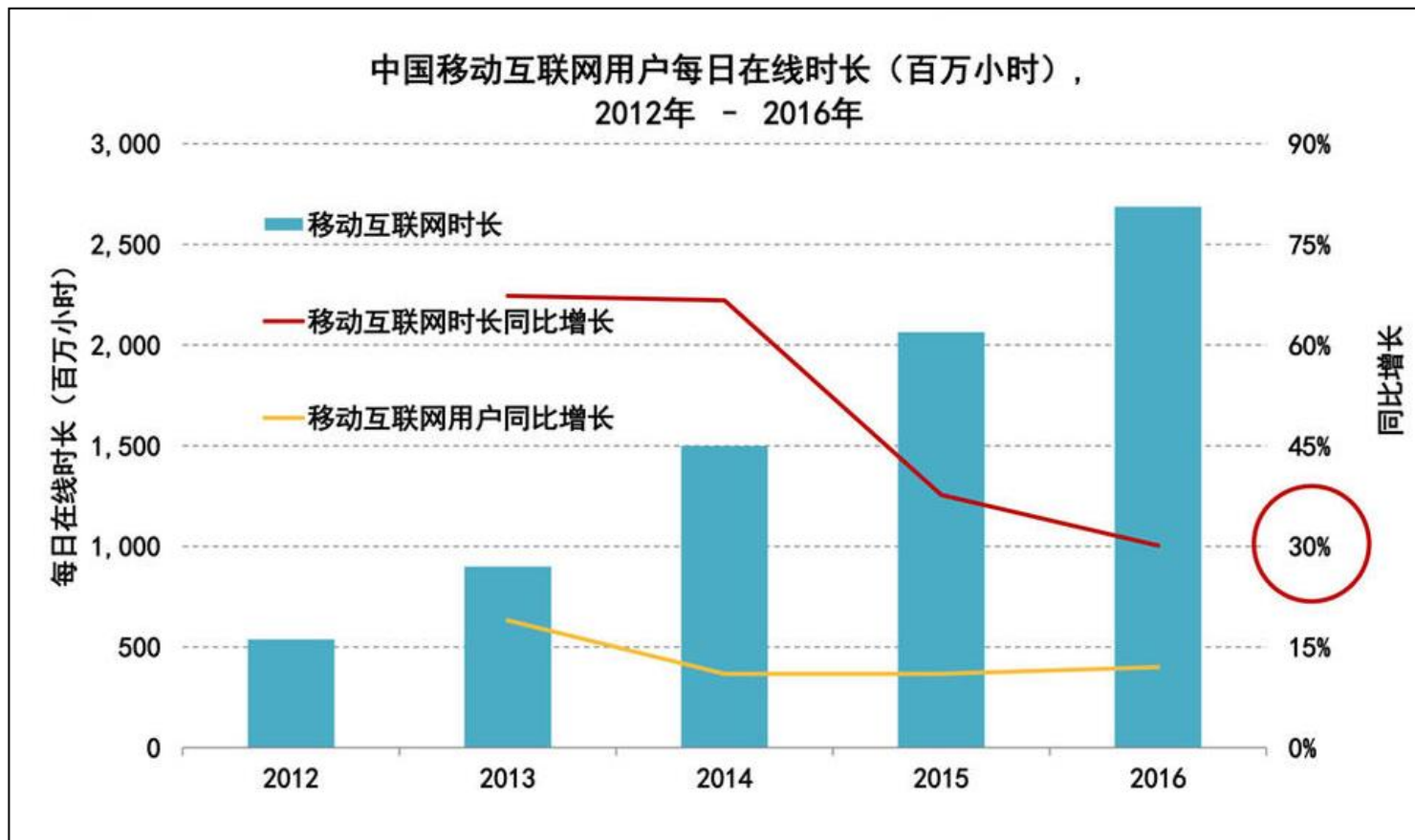
移动互联网趋势



2016年中国移动互联网用户数量突破7亿，同比增长12%，略高于2015年11%的同比增长。



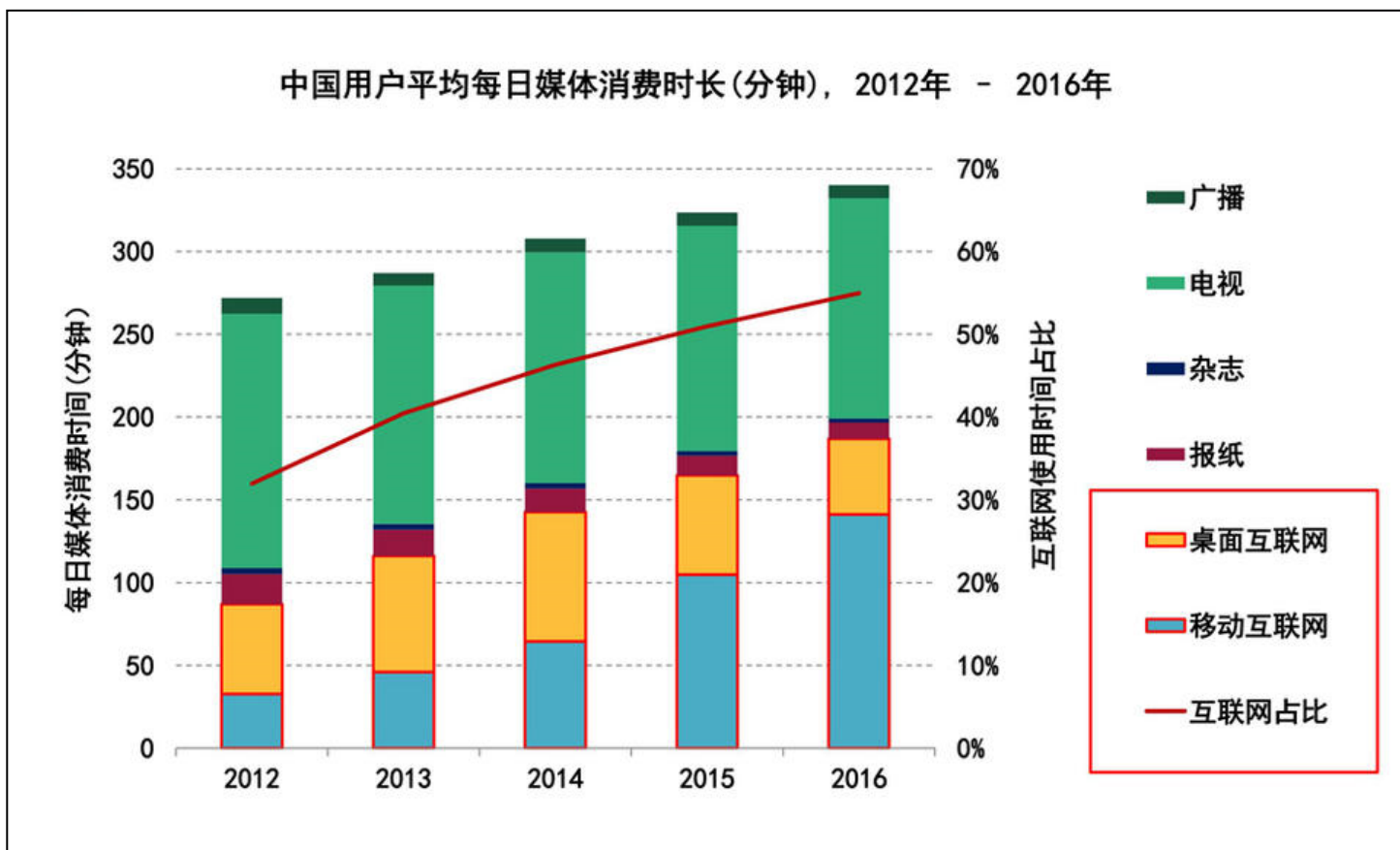
移动互联网趋势



中国移动互联网用户每日在线时长合计超过25亿小时，同比增长30%，远超网民数量12%的增速。



移动互联网趋势



2016年互联网占据了用户55%的媒体时间，互联网使用时长超过电视。



移动互联网趋势

2010-2018年中国移动广告平台市场整体规模及增长率



2016年中国移动广告平台市场整体规模达117.4亿元，较去年增长56.7%。预计未来两年内移动广告平台市场增长趋于平稳，增速放缓。



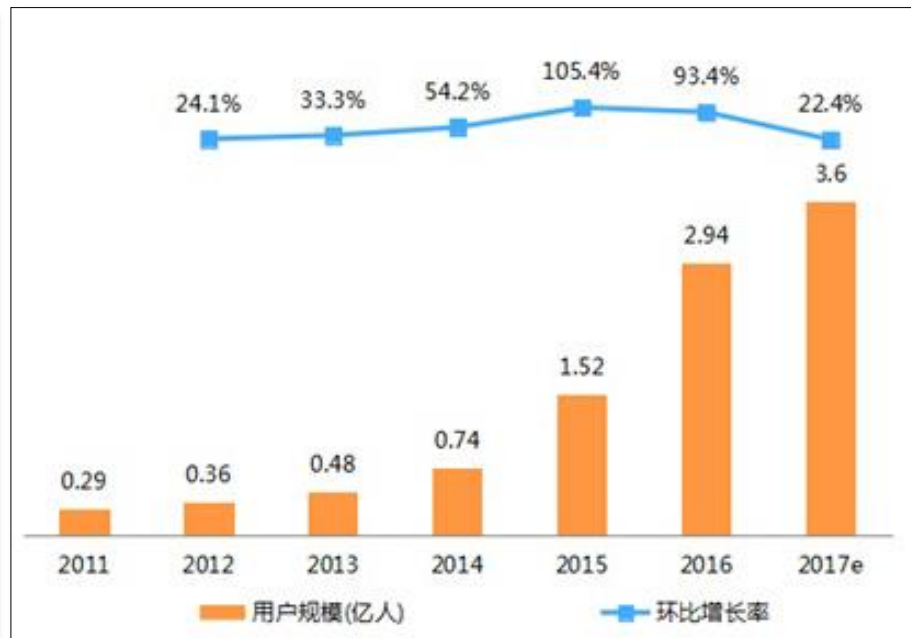


移动互联网趋势

中国移动医疗市场规模



中国移动医疗用户规模



2016年中国移动医疗市场规模达到103.5亿元，预计2017年将达到120亿元;2016年用户规模为2.94亿人，预计2017年将达到3.6亿人。





2017上半年四大新趋势

- **趋势一：内容成为流量来源**

在移动互联网新环境下，内容分发带动了生态流量崛起。

- **趋势二：超级APP横向扩张**

超级APP横向扩张，欲打破原有垂直行业现有格局；超级APP大都集中在BAT手里，而且这些超级APP已经到了一个最顶端，如果再继续扩张，必须要自我创新与革命，比如UC，去工具化，加强内容分发，已经转型为超级内容分发平台。

- **趋势三：短视频行业集中爆发**

今年上半年最大变化就是短视频平台的爆发，土豆网转型短视频，今日头条发布火山小视频、西瓜视频，360也发布新品，短视频成为当下最热门话题之一。

- **趋势四：出行行业话题火热**

共享单车，滴滴出行。





移动互联网APPTop30实力榜排行

序号	APP名称	月用户规模(万)	同比增长率	月度人均时长(分钟)	中高消费水平用户占比	汽车用户TGI
1	微信	87,164	16.3%	1,911	52.8%	103
2	QQ	58,980	-10.0%	806	58.1%	102
3	手机淘宝	44,885	10.4%	239	83.9%	114
4	腾讯视频	42,311	22.3%	473	61.7%	88
5	爱奇艺	42,186	35.4%	436	62.4%	88
6	手机百度	41,245	20.0%	341	54.1%	115
7	支付宝	38,734	23.4%	42	91.1%	130
8	新浪新闻*	36,981	—	—	74.0%	99
9	微博	36,506	16.9%	443	75.8%	92
10	百度地图	31,769	17.9%	55	67.2%	144
11	搜狗输入法	31,580	11.8%	486	58.5%	100
12	QQ浏览器	30,958	13.7%	532	57.4%	125
13	高德地图	28,769	52.5%	72	70.5%	199
14	秒拍*	28,628	—	—	67.5%	92
15	优酷	27,659	29.0%	265	65.9%	103
16	WiFi万能钥匙	26,824	24.0%	65	57.5%	93
17	UC	25,181	10.8%	619	60.1%	131
18	酷狗音乐	21,656	-1.7%	234	58.4%	127
19	腾讯新闻	20,838	19.5%	644	57.7%	125
20	QQ音乐	20,184	11.0%	170	65.3%	73
21	腾讯手机管家	19,294	9.2%	32	54.1%	95
22	手机京东	19,014	13.6%	63	93.4%	178
23	应用宝	18,771	2.1%	14	60.9%	123
24	王者荣耀	18,227	148.7%	942	65.5%	71
25	一点资讯*	18,093	—	—	48.3%	115
26	今日头条	17,826	85.0%	992	53.0%	119
27	美团	17,104	14.0%	70	89.6%	127
28	360手机卫士	17,052	19.5%	82	51.1%	118
29	百度手机助手	14,503	-5.2%	7	48.9%	123
30	墨迹天气	13,350	24.5%	80	62.1%	166





内容提要

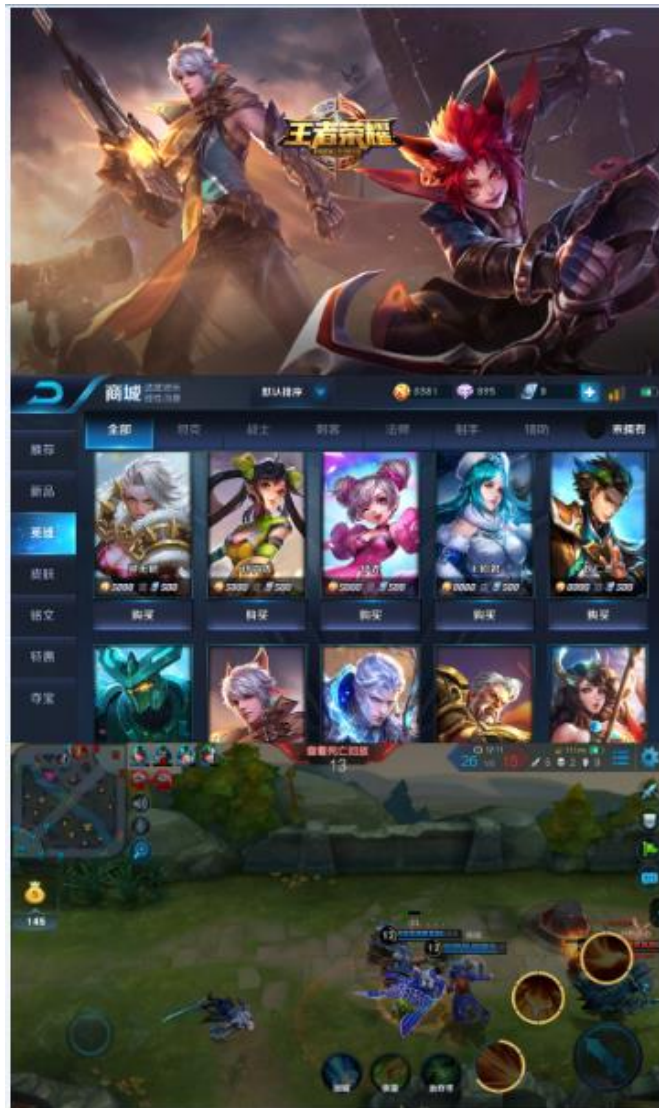
- 移动互联网趋势
- 我们的机遇
- 智能手机平台简介





移动互联传奇故事

- 《王者荣耀》是由腾讯游戏开发并运行的一款运营在Android、IOS平台上的MOBA类手游，于2015年11月26日正式公测。
- 累积注册用户超2亿，日活跃用户数达8000万。2017第二季度，《王者荣耀》为腾讯带来148亿元的收入，占腾讯总收入的26%。





移动互联传奇故事



- 微信（WeChat）是腾讯公司于2011年1月21日推出的一个为智能终端提供即时通讯服务的免费应用程序。
- 截止2017年6月底，月活跃账户数达到9.63亿，50%的用户每天使用微信时长达90分钟。



移动互联传奇故事

- 今日头条由国内互联网创业者张一鸣于2012年3月创建，于2012年8月发布第一个版本。
- 截止2017年5月，今日头条激活用户数超过7亿，月活跃用户数超过1.5亿，单用户日均使用时长达到76分钟，超过Facebook，日均启动次数约9次。





移动互联网传奇故事

- 诞生551天的Instagram值10亿美元，被Facebook收购。
因为12 million users in 12 months
- Instagram 团队只有13名员工。
- CEO非科班出身！
- 业余作品





例: Instagram的飞速上传



大多数应用到这里才开始上载

我们到这里就开始上传图片





内容提要

- 移动互联网趋势
- 我们的机遇
- 智能手机平台简介



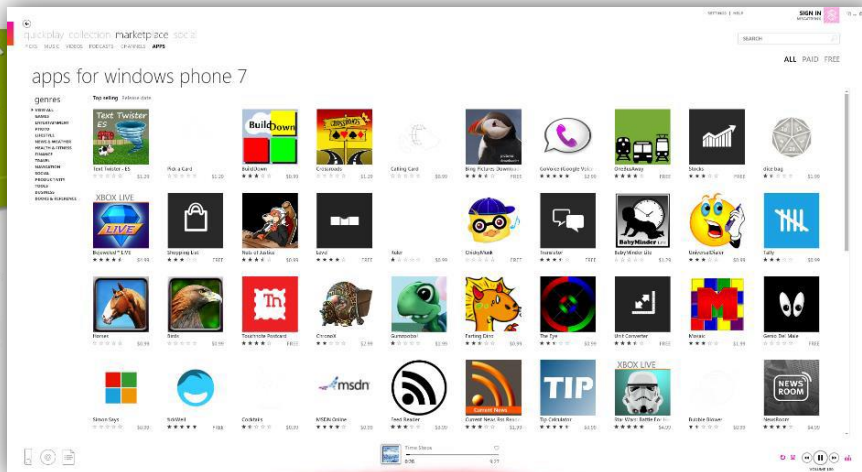
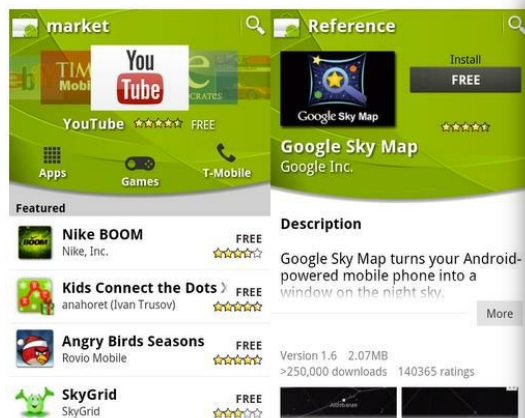


双雄争霸





移动平台应用程序商店

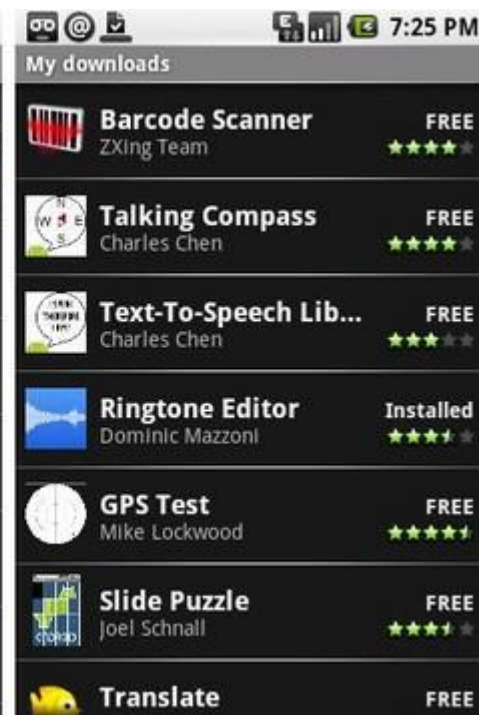
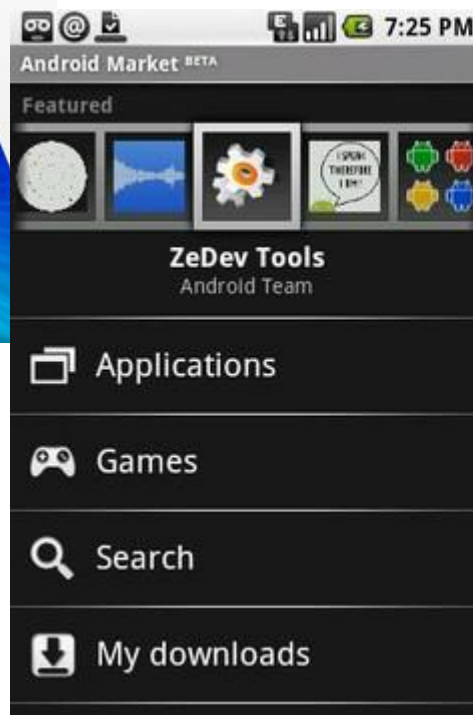




移动平台应用程序商店



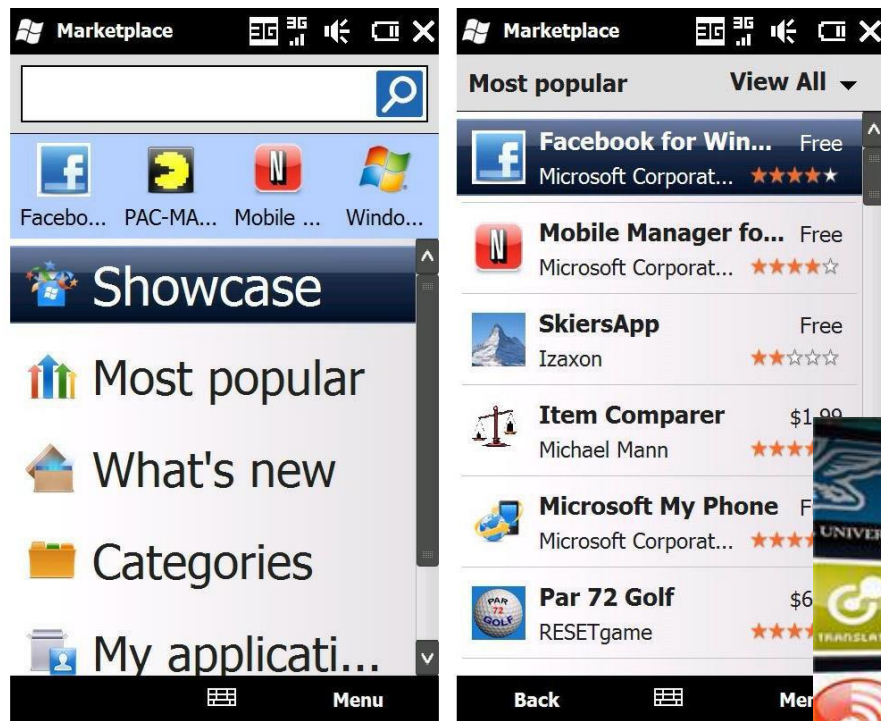
苹果App Store



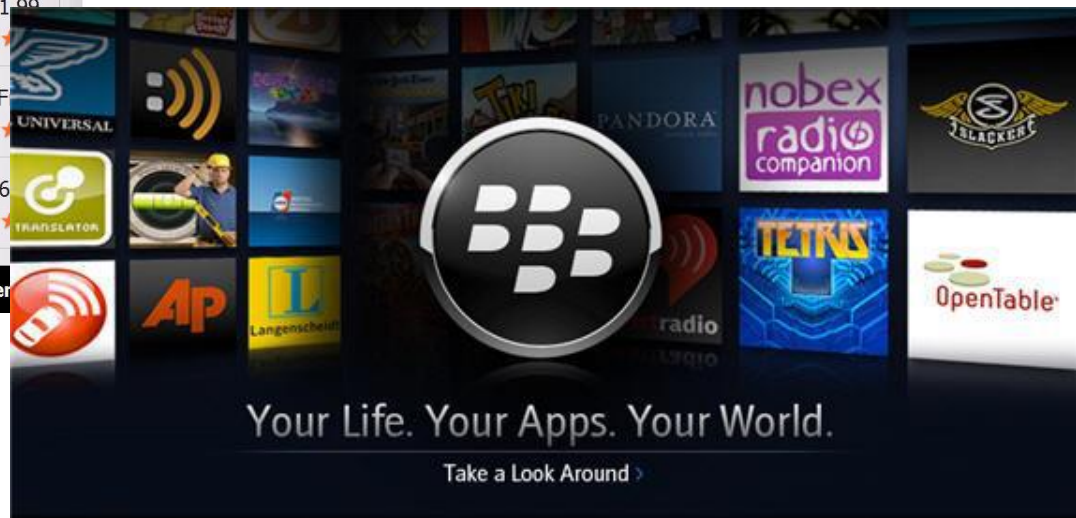
谷歌Android Market



移动平台应用程序商店



微软Windows Marketplace



黑莓BlackBerry App World





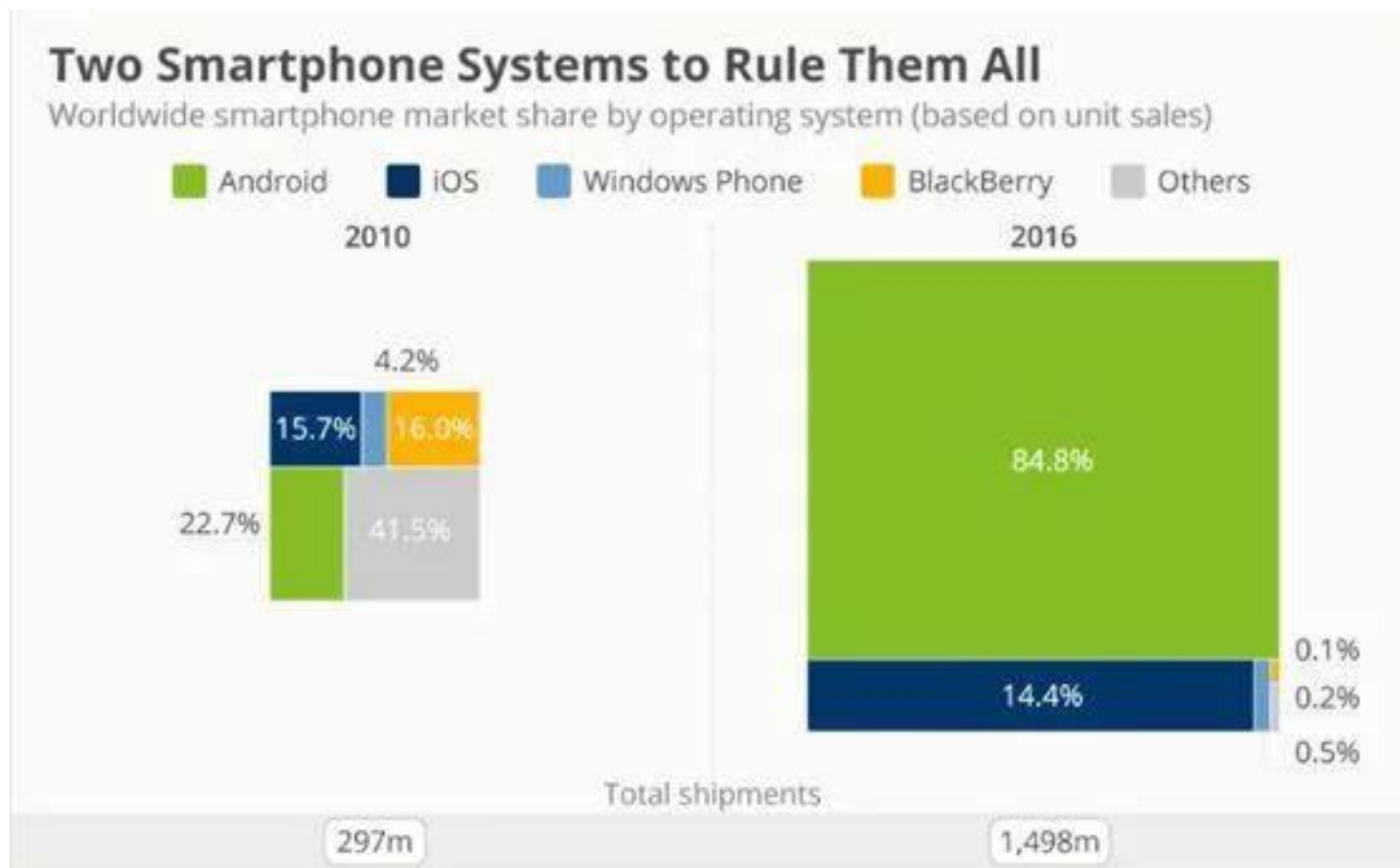
主流移动平台OS对比

- 苹果iOS
- 谷歌Android
- 未来的Web OS





移动平台OS销量对比

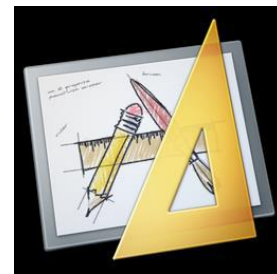


2016年安卓和iOS设备占全球智能手机销量的99%以上。所有其他平台，包括前市场领导者黑莓和微软的Windows Phone都已经变得无关紧要了。



苹果iOS

- 源于OSX (UNIX系统, 10年历史)
 - 内核操作系统层 (the Core OS layer)
 - 内核服务层 (the Core Services layer)
 - 媒体层 (the Media layer)
 - 可轻触层 (the Cocoa Touch layer)
- 源码模式: 封闭源码+开放源码组件
- 基于Objective-C, Swift, OO
- 开发工具: Xcode, Interface, Builder, SDK
- 开发机OS: Mac, OSX
- 框架: Cocoa, MVC





苹果iOS

- 优势

- 开发框架成熟，与MAC桌面OS通用
- 无虚拟机，性能好
- 设备集成度高
- 应用丰富，精品多
- 竞争激烈管理有序，开发者也容易挣钱

- 劣势

- Must have a MAC! A iPhone, an iPad! 贵!
- 发者账号99美元/年!
- Objective C 另类，学习门槛高!
- 官方开发者支持度低!





谷歌Android

- 基于JAVA的系统，运行在 Linux 2.6内核上(非Linux)
- 开源、无缝移动互联网支持
- 众多厂商支持：HTC、MOTO、DELL、Samsung..
- Android在中国
 - 运营商支持：
 - 中国移动OPhone、中国联通UniPlus
 - 国产手机厂商新选择
 - 山寨的力量：价格优势1k – 1.5k
- 开发工具：开源Eclipse IDE，SDK
- 开发机OS
 - Windows/Mac OSX (Intel)/Linux (i386)
- 框架：Java SE





谷歌Android

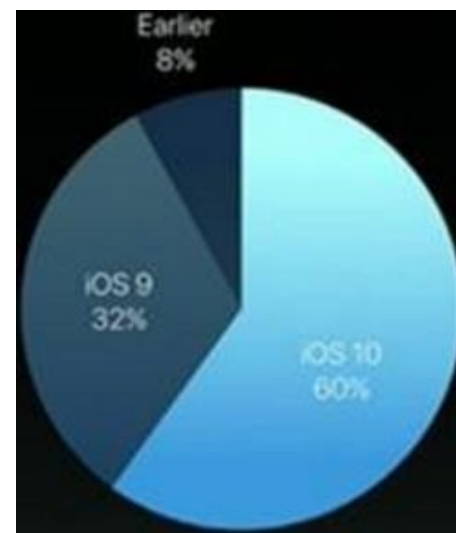
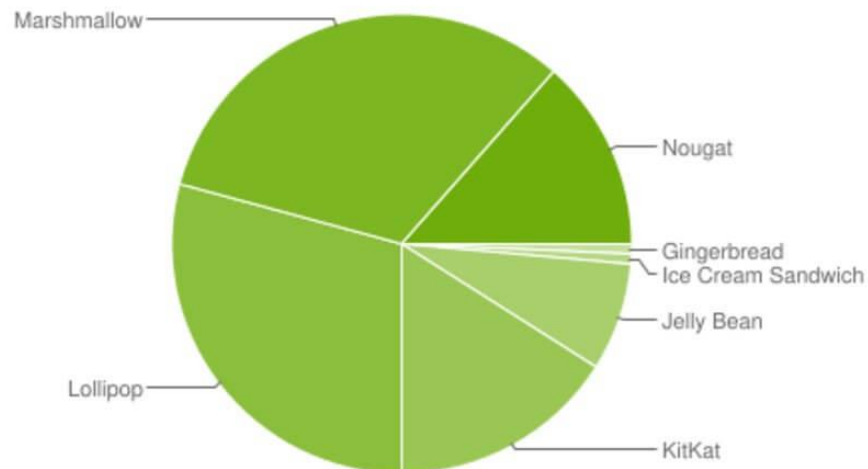
- 优势
 - 源代码完全开放
 - 应用丰富
 - 开发门槛低，强大社区支持
- 劣势
 - Java阵营、厂商版本分裂！
 - 开发者不容易赚钱





2017八月安卓版本份额报告

Version	Codename	API	Distribution
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	10	0.7%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	0.7%
4.1.x	Jelly Bean	16	2.7%
4.2.x		17	3.8%
4.3		18	1.1%
4.4	KitKat	19	16.0%
5.0	Lollipop	21	7.4%
5.1		22	21.8%
6.0	Marshmallow	23	32.3%
7.0	Nougat	24	12.3%
7.1		25	1.2%



IOS





Android 版本分裂严重，过于“碎片化”

Android一些SDK比较分裂，为此Google官方提供了Android Support Library package 系列的包来保证高版本sdk开发的向下兼容性，所以可能经常看到v4，v7，v13这些数字。

- support-v4用在API lever 4(即Android 1.6)或者更高版本之上。它包含了相对更多的内容，而且用的更为广泛。
- support-v7用在API level 7(即Android 2.1)或者更高版本之上，但是v7是要依赖v4这个包的，v7支持了Action Bar以及一些Theme的兼容。
- support-v13这个包的设计是为了API level 13(即Android 3.2)及更高版本的，一般都不常用，平板开发中能用到的。
- v17 Preference Support Library for TV
主要是为了TV设备而设计。





由Android发展看智能终端的未来

- ◆ Android为网络而生，通过TCP/IP网络，一头连着终端设备，一头连着云。终端主要是进行数据的输入和输出，而逻辑处理则主要由云来完成。如果说云是大脑的话，那么终端就是神经元





由Android发展看智能终端的未来

◆ 数字家庭

1. 电视经历了这些阶段：无线电视、有线电视、数字电视，对应的云分别是公共云、私有云、TCP/IP云，无线和有线的区别是云的传输通道不一样，模拟和数字的区别是云的传输格式不一样，并且从单向传输变成双向传输。
2. 在数字电视中，机顶盒是一个非常关键的因素，它起着这两个重要的作用：解析数字信号、连接TCP/IP云。现在我们看到已经出现了不少采用ANDROID操作系统的机顶盒。
3. 未来电视的趋势当然是智能化。GOOGLE通过内置CHROME的GOOGLETV进行布局，而CHROME就起着机顶盒的作用，但是它用GOOGLE帐号取代了智能卡，将用户从运营商私人云中转移到GOOGLE云中。





由Android发展看智能终端的未来

◆ 数字家庭

智能化的重点是遥控器，类似KINECT的体验将是遥控器未来的方向。

设想一下以下场景：从GOOGLE网上商场订购了一台ANDROID遥控器。把它靠近GOOGLETV，遥控器自动下载这款电视的触摸屏主题。这样你把它切换到电视模式将可以用来遥控这台电视机。还可以坐在沙发上用声音遥控，当发出遥控语音后，遥控器先后做了这些事：

- 1.录制控制语音。
- 2.将语音信号发送到GOOGLE的云。
- 3.等待GOOGLE云的处理。
- 4.接收GOOGLE编译过的的遥控指令。
- 5.将遥控指令发送给电视机（通过WIFI/RFID/NFC）。



从这里可以看出，遥控器作为智能终端，并非终端本身的强大，而是它所连接的云的强大。



Web OS

- 互联网操作系统，最新型的嵌入式操作系统
 - 基于网络 (Web) 的操作系统
 - Web operating system 或者Web-based Operating System
- 内涵
 - 运行在浏览器中的虚拟OS，是基于Web的服务的开放式集合
 - 提供了Web OS API，能够根据Web OS API进行编程
 - 能够在Web OS中打开应用程序
- 外延
 - 用户通过浏览器运行基于Web的在线应用
 - 能实现PC操作系统上的各种操作
 - 程序语言以PHP, XML, JS等Web语言为主，尽可能消灭高级语言





Web OS

- 优势

- 基于Web的标准化程度高，不同程序和服务方便对接，免下载，免受病毒木马的骚扰
- 免安装，免去维护，对硬件的要求低
- 软件的扩展性好，无缝升级
- 解决盗版/收费难问题
- 终端随意选择：不同浏览器、不同的OS运行程序

- 劣势

- 执行效率低
- 网络依赖,带宽瓶颈
- 开发难度大:js调试困难
- 隐私问题:操作在网上，数据在服务器上





Native APP和Web APP





Native APP

Native App开发即我们所称的传统APP开发模式（原生APP开发模式），该开发针对IOS、Android等不同的手机操作系统要采用不同的语言和框架进行开发，该模式通常是由“云服务器数据+APP应用客户端”两部份构成，APP应用所有的UI元素、数据内容、逻辑框架均安装在手机终端上。





Native APP

- **特点**

- 每次获取最新的APP功能，需要升级APP应用；
- 原生型APP应用的安装包相对较大，包含UI元素、数据内容、逻辑框架；
- 手机用户无法上网也可访问APP应用中以前下载的数据。
- 原生型的APP可以调用手机终端的硬件设备（语音、摄像头、短信、GPS、蓝牙、重力感应等）
- APP应用更新新功能，涉及到每次要向各个应用商店进行提交审核。

- **适用企业**

- 游戏、电子杂志、管理应用、物联网等无需经常更新程序框架的APP应用。





Web APP

Web App开发即是一种框架型APP开发模式（HTML5 APP 框架开发模式），该开发具有跨平台的优势，该模式通常由“HTML5云网站+APP应用客户端”两部份构成，APP应用客户端只需安装应用的框架部份，而应用的数据则是每次打开APP的时候，去云端取数据呈现给手机用户。





Web APP

- **特点**

- 每次打开APP，都要通过APP框架向云网站取UI及数据；
- 手机用户无法上网则无法访问APP应用中的数据。
- 框架型的APP无法调用手机终端的硬件设备（语音、摄像头、短信、GPS、蓝牙、重力感应等）
- 框架型APP的访问速度受手机终端上网的限制，每次使用均会消耗一定的手机上网流量；
- 框架型APP应用的安装包小巧，只包含框架文件，而大量的UI元素、数据内容则存放在云端；
- APP用户每次都可以访问到实时的最新的云端数据；
- APP用户无须频繁更新APP应用，与云端实现的是实时数据交互；

- **适用企业**

- 电子商务、金融、新闻资讯、企业集团需经常更新内容的APP应用。





Native APP和Web APP

- Native APP优势

- 不同平台，体验不同。
- 打开速度快，访问本地资源。
- 用户体验好。

- Native APP劣势

- 开发的成本比较大。
- 移植到不同平台上比较麻烦。
- 维持多个版本的成本比较高。

- Web APP优势

- 开发成本低。
- 无需安装成本，不用提醒客户升级。
- 跨平台兼容

- Web APP劣势

- 无法调用手机终端的硬件设备（语音、摄像头等）
- 用户体验不如原生好。





移动应用特点





移动 vs 非移动

- Mashup能力
 - 整合不同服务创造新应用
 - 例如：相机+GPS = 位置自动显示在照片上
- 触摸屏：手指 vs. 鼠标！
 - 鼠标右键怎么实现？长按！
 - 优势：自然；多个手指！手势！





移动应用五要点

手机服务
Phone Services

导航与结构
Navigation and
Structure

输入Input

输出Output

存储Storage



A large crowd of white, 3D human figures is shown in a perspective view, receding into the background. In the foreground, a single red 3D human figure stands out, with its right arm raised high, as if asking a question or volunteering. The scene is brightly lit, creating soft shadows on the ground.

Questions?

