

White paper **NBA** app

Децентрализованная платформа

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Миссия, видение и ценности	3
Проблема	4
Решение	5
Преимущества мобильных прокси	6
Стоимость и назначение	7
Задачи прокси-сервера	8
Аналитика	9
Аналитика поставок серверов	9
Аналитика трафика мобильных устройств	11
Динамика роста аудитории социальных сетей	13
Мобильные телефоны – приоритетные устройства	15
Глобальный рынок мобильных приложений	17
Цена за установку приложения	18
Арбитражникам трафика	19
Удержание	20
Удержание 1-го дня	20
Удержание 7-го дня	21
Удержание 28-го дня	22
Средняя длина сессии	23

МИССИЯ, ВИДЕНИЕ И ОСНОВНЫЕ ЦЕННОСТИ



МИССИЯ: создать независимую платформу с благоприятными условиями для пользователей мобильных приложений, разработчиков приложений и арбитражников трафика.



ВИДЕНИЕ: любое скачанное вами приложение, размещенное в Play Market или App Store разработчиками, являющимися партнерами платформы **NBA**, принесёт вам пассивный доход.



ОСНОВНЫЕ ЦЕННОСТИ:

любовь, совместное использование, сообщество.

ПРОБЛЕМА

Индустрия мобильных приложений ориентирована только в одну сторону. На рынке не распространены приложения, благодаря которым пользователь может получать доход за его использование.

98% пользователей не имеют возможности монетизировать свое время, потраченное в приложениях.



РЕШЕНИЕ

Каждый пользователь будет иметь возможность самостоятельно назначать стоимость услуг в **New Basic Alliance**.

Установка приложения New Basic Alliance позволяет получать оплату от пользователя, который использует ваш IP для доступа в сеть.

Получить вознаграждение от разработчика можно за *установку приложения для его тестирования* и дает возможность пользователю *монетизировать достижение* в приложении.

Оплата будет в токенах NBA.



ПРЕИМУЩЕСТВА МОБИЛЬНЫХ ПРОКСИ ПЕРЕД СЕРВЕРНЫМИ

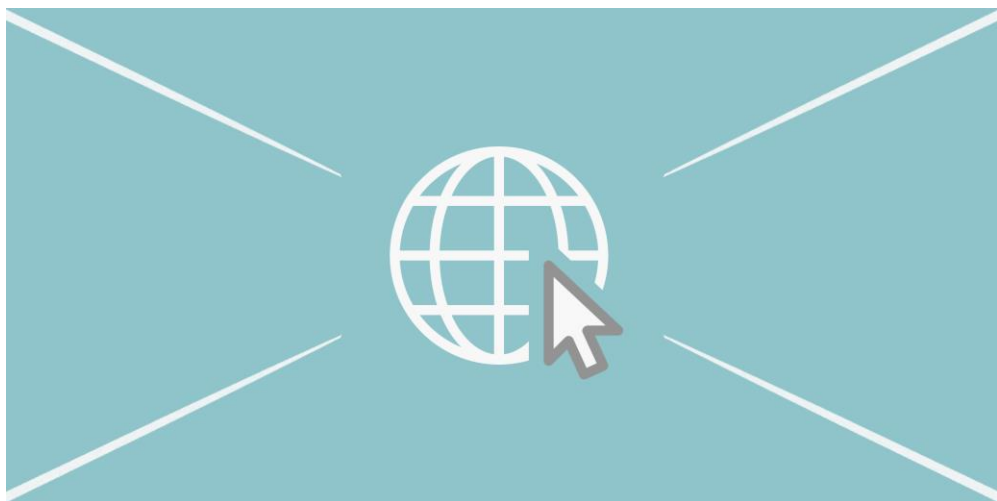
- 1. Отсутствие блокировок со стороны ресурса.** Адреса мобильных прокси сайты и социальные сети не блокируют, так как от таких действий пострадают тысячи пользователей, которые соблюдают правила площадки.
- 2. Удобство, экономия времени и надежность.** При покупке серверных прокси вы получаете один IP-адрес. Любая подозрительная активность с него = бан от площадки. С мобильными прокси вы получаете пул IP-адресов, которые автоматически меняются в заданном временном диапазоне.
- 3. IP-адреса.** Мобильные прокси предоставляют IP-адреса, которые используют обычные пользователи. Более того, помимо адреса, они показывают корректный часовой пояс и отпечаток ОС. У сервера площадки не возникает сомнений, что запрос делает обычный человек, а не робот.



СТОИМОСТЬ И НАЗНАЧЕНИЕ

Стоимость мобильного и серверного прокси. На мобильные прокси цена немного выше. Но в ракурсе предоставляемых преимуществ и более широких возможностей имеет смысл говорить о целесообразности перехода именно на динамические прокси-сервера.

Назначение прокси-серверов. С терминологической точки зрения ничего нового в понятии прокси-сервера не появилось. По-прежнему это посредник между пользователями и интернет-ресурсами.





ПРОКСИ-СЕРВЕР ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ РЕШЕНИЯ СЛЕДУЮЩИХ ЗАДАЧ

- 1. Повышение скорости доступа к ресурсам и экономия трафика с сохранением пропускной способности.** *Позволяет сжимать трафик и кэшировать данные. При обращении пользователя к какому-либо интернет-ресурсу прокси-сервер сохраняет копию просмотренных веб-страниц в локальном хранилище. При повторном обращении и после проверки отсутствия изменений на ресурсе, прокси-сервер предоставляет пользователю сохраненную копию из локального хранилища.*
- 2. Контроль доступа и использования интернет-ресурсов пользователями.** *Позволяет ограничить доступ к различным сайтам; установить квотирование трафика, полосы пропускания, временные интервалы доступа, выполнить контентную фильтрацию (например, рекламы).*
- 3. Обеспечение конфиденциальности пользователей для внешних ресурсов.** *Позволяет скрывать для внешних ресурсов сведения об истинном источнике запроса. Для внешнего ресурса в качестве источника запроса будет выступать прокси-сервер, а не конечный пользователь.*

АНАЛИТИКА ПОСТАВОК СЕРВЕРОВ

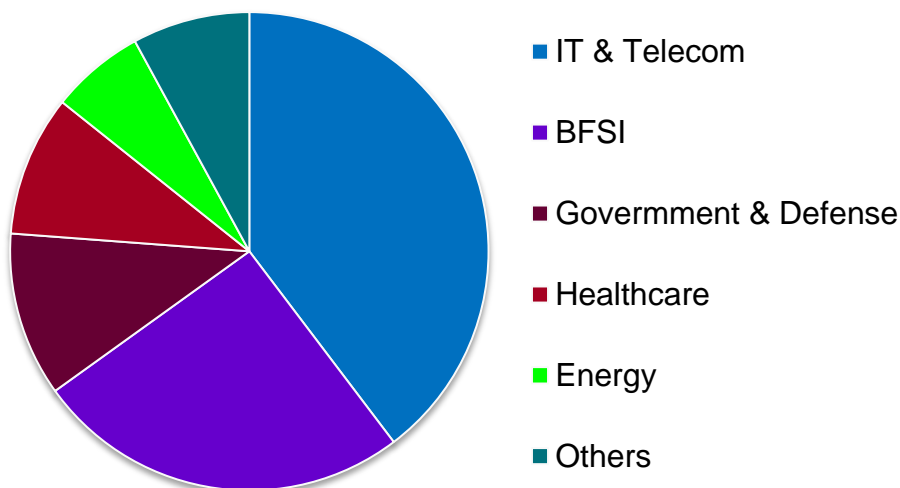
По оценкам аналитиков IDC, в первом квартале 2021 года в мире было продано почти 2,8 млн серверов всех уровней, что на 8,3% больше, чем в первом квартале прошлого года.

В денежном выражении продажи серверов выросли на 12% до 20,9 млрд долл. *Dell Technologies* удержала первое место среди производителей серверов — на долю компании приходится **17%** общего объема продаж. Второе место занимает *HPE/НЗС* (**15,9%**), а третье делят *Inspur* и *Lenovo* (**7,2%** и **6,9%**, соответственно).

26,3% продаж приходится на долю производителей, поставляющих продукцию непосредственно крупнейшим операторам центров обработки данных.

Компания	Объем продаж (млрд. долл.) I кв. 2021	Доля рынка (%), I кв. 2021	Объем продаж (млрд. долл.), I кв. 2020	Доля рынка (%), I кв. 2020	Рост (%), I кв. 2021/I кв. 2020
Dell Technologies	3,556	17,0	3,474	18,6	2,4
HPE/НЗС*	3,325	15,9	2,891	15,5	15,0
Inspur/Inspur Power Systems**	1,508	7,2	1,375	7,4	9,7
Lenovo	1,435	6,9	1,064	5,7	34,9
IBM	1,111	5,3	0,860	4,6	29,1
ODM Direct***	5,489	26,3	4,826	25,9	13,7
Другие	4,476	21,4	4,168	22,3	7,4
Всего	20,899	100,0	18,658	100,0	12,0

Крупнейшие покупатели серверов (по отраслям), 2020 (%)

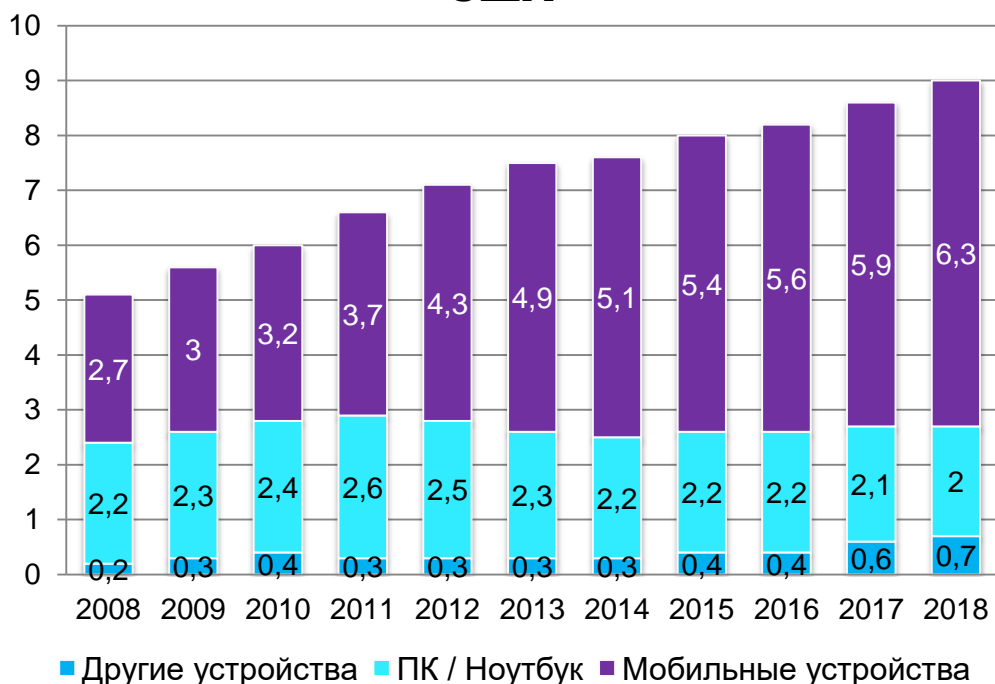


АНАЛИТИКА ТРАФИКА МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ

С каждым годом увеличивается разрыв между трафиком с десктопных и мобильных устройств.

Например, в **2018 году** американцы проводили в среднем **3.6 часов** в мобильном (что уже в 12 раз больше, чем показатель 2008 года) и всего 2 часа в день с компьютера (этот показатель стабилен).

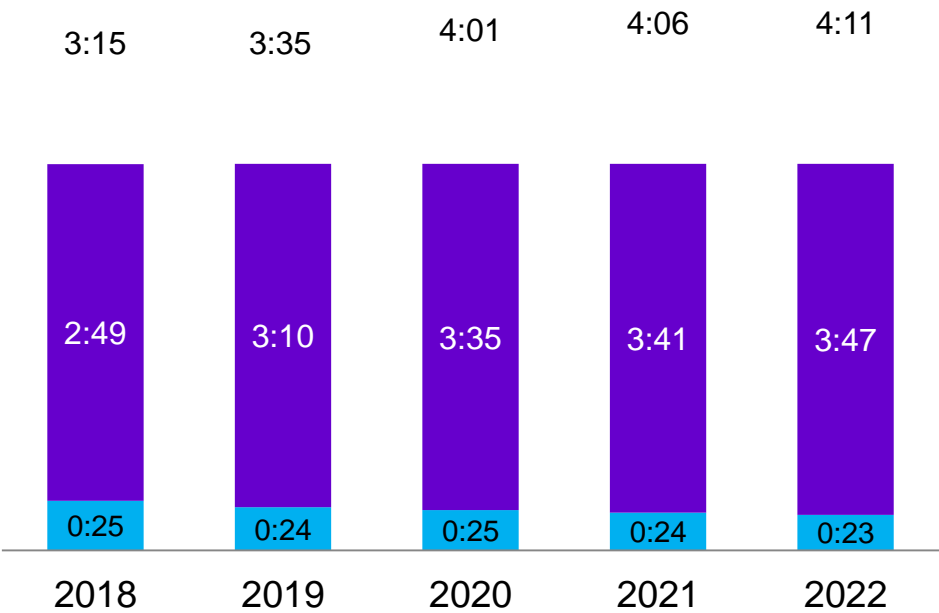
Количество потраченных в день часов, США



Кроме того, что люди все больше времени проводят в телефонах, растет разрыв между использованием мобильных браузеров и приложений.

Судя по прогнозу **eMarketer**, в ближайшем будущем люди будут использовать мобильное устройство по 4 часа в день, а **88%** этого времени будет занимать активность в приложениях.

Мобильный трафик: средний показатель ежедневного использования приложений и браузеров (2018-2022, США)

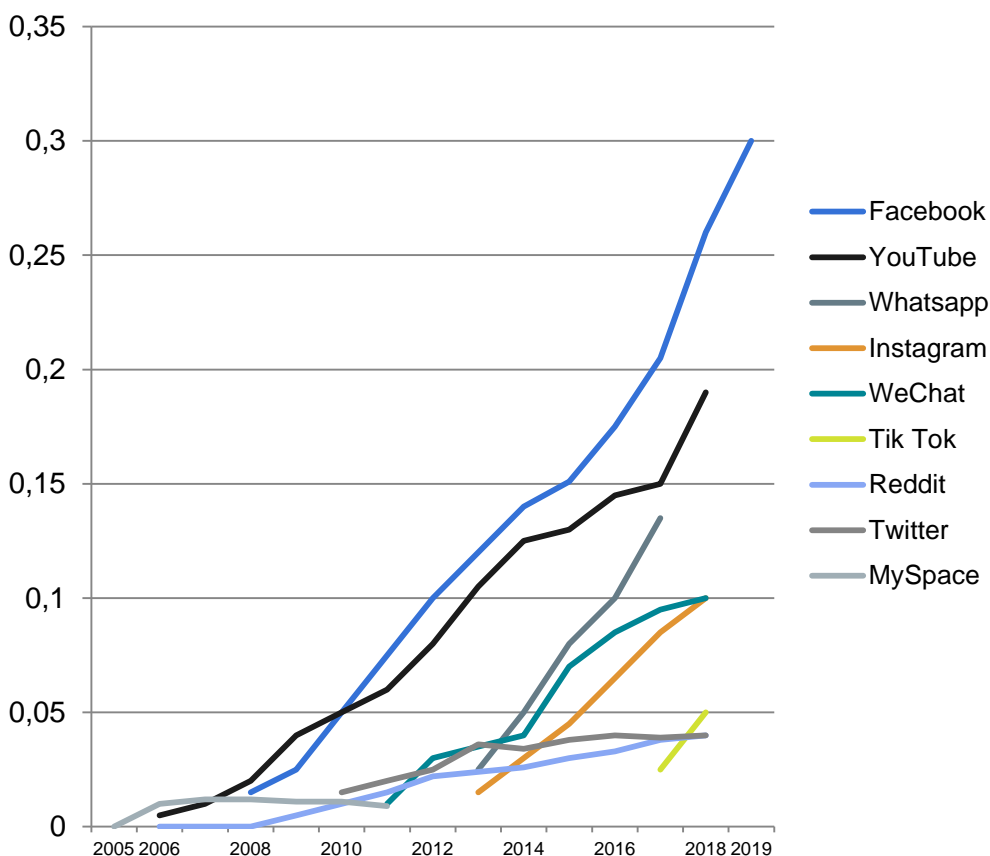


Примечание: исследование проводилось среди пользователей 18+; учитывалось время, которое было потрачено на любой вид мобильной интернет-деятельности.

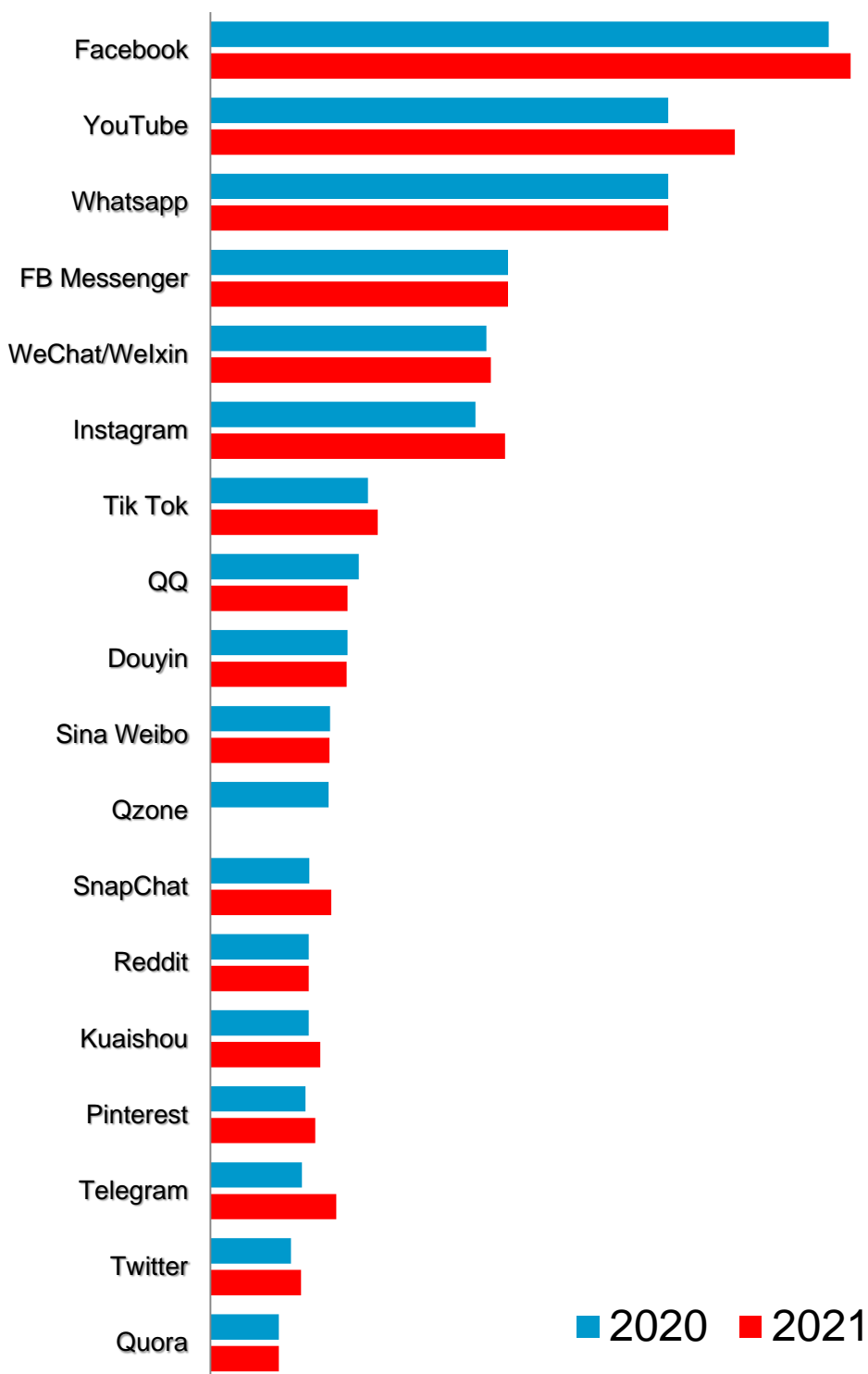
ДИНАМИКА РОСТА АУДИТОРИИ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ

В апреле 2021 года в пятерку самых популярных социальных гигантов мира вошли:

1. **Facebook** — 2,797 млрд пользователей;
2. **YouTube** — пользуются 2,291 миллиарда человек;
3. **WhatsApp** — аудитория в 2 млрд пользователей;
4. **Facebook Messenger** — 1,3 млрд людей;
5. **Instagram** — 1,287 миллиарда пользователей.



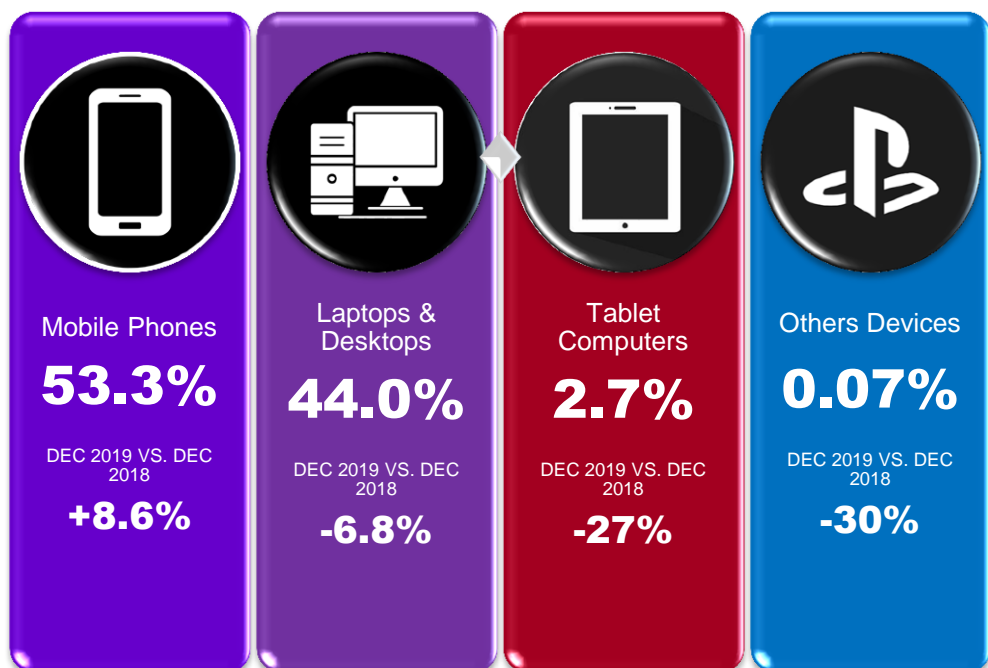
ДИНАМИКА РОСТА АУДИТОРИИ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ 2020-2021



МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ СТАЛИ ПРИОРИТЕТНЫМ УСТРОЙСТВОМ

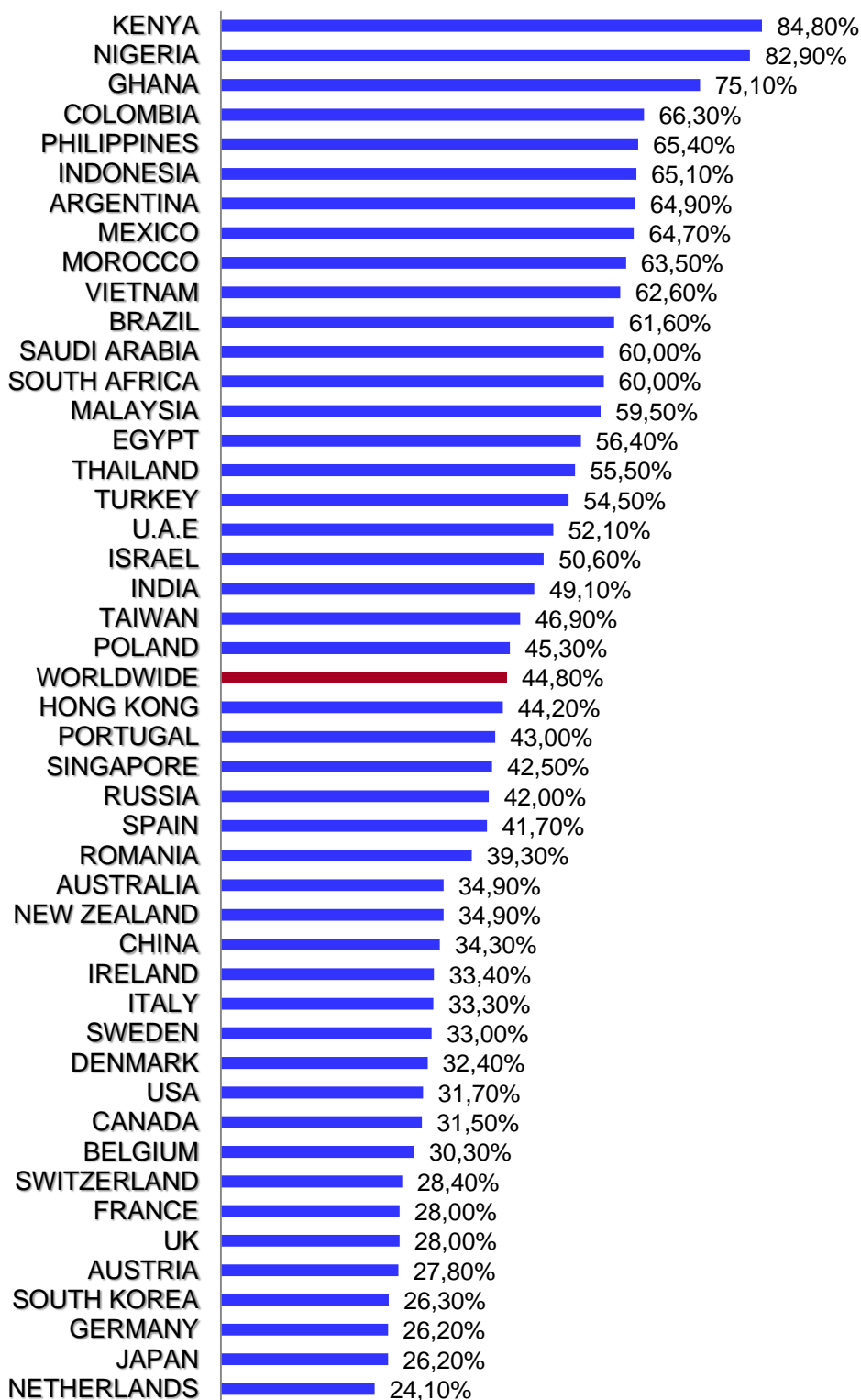
2/3 мирового населения используют мобильные телефоны каждый день. По данным [App Annie](#) пользователи Android за 12 месяцев 2020 года провели в телефонах более 3,5 триллиона часов.

Согласно последним исследованиям GWI, средний пользователь интернета теперь проводит *3 часа 39 минут каждый день* в интернете со своего мобильного. Это означает, что средний пользователь интернета теперь тратит примерно на 7 % больше времени, пользуясь приложениями, требующими подключения к интернету, на телефоне, чем за просмотром телевизора. В целом средний пользователь теперь проводит почти 7 часов в день в интернете со всех устройств — больше 48 часов в неделю, 2 полных дня из 7.



ДОЛЯ ТРАФИКА НА РАЗНЫХ ТИПАХ УСТРОЙСТВ

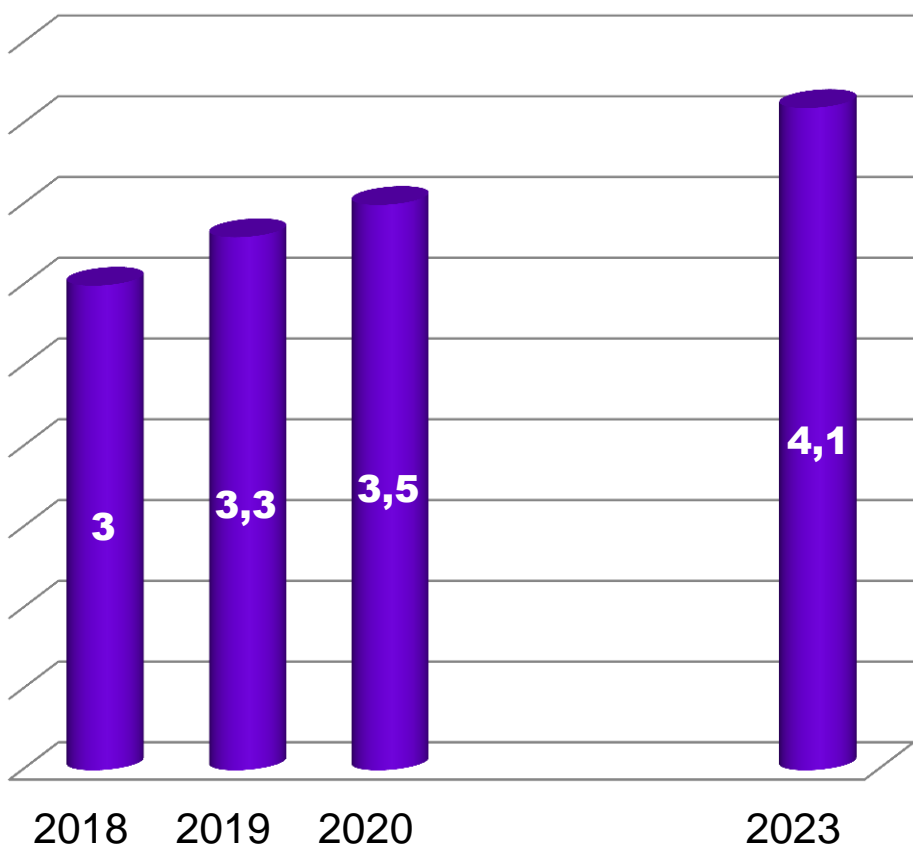
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ



ГЛОБАЛЬНЫЙ РЫНОК МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

В 2020 году общее число пользователей смартфонов во всем мире достигнет 3,5 миллиарда, что представляет собой рост в годовом исчислении на +6,7%.

К 2023 году в мире будет 4,1 миллиарда пользователей смартфонов, что в среднем на 2018-2023 годы составит +6,2%. Значительная часть роста будет обусловлена развивающимися регионами.

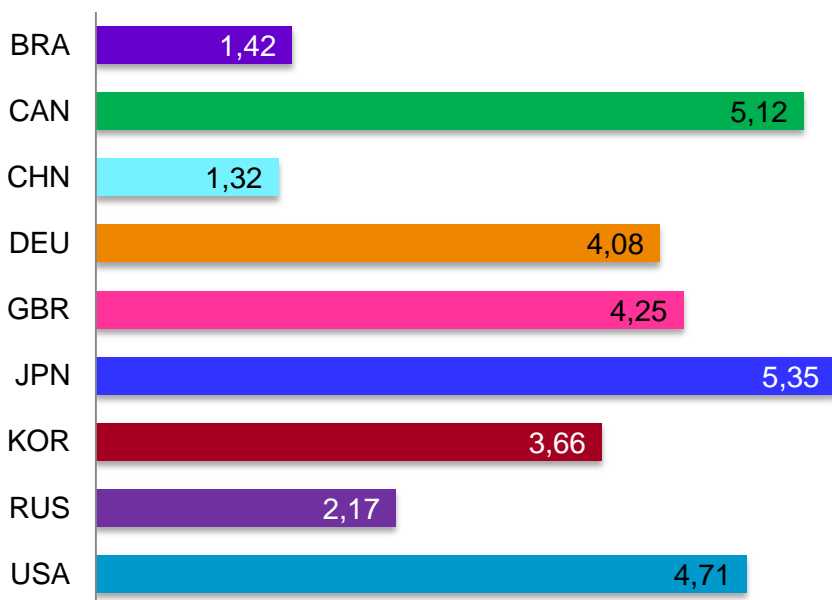


СРЕДНЯЯ ЦЕНА ЗА УСТАНОВКУ iOS/Android ПРИЛОЖЕНИЯ ПРИ ПРО- ДВИЖЕНИИ ЧЕРЕЗ РЕКЛАМНУЮ ПЛОЩАДКУ

Что такое покупка инсталлов? Накрутка работает с помощью мотива – реальные пользователи за плату устанавливают ваше приложение. Это самый эффективный и безопасный метод вывода в ТОП, если ваш продукт пока недостаточно популярен, чтобы его скачивали тысячи людей. Накрутка одинаково подходит для App Store (iOS) и Google Play (Android).

Накруткой инсталлов пользуются все разработчики известных игр и приложений. Конечно, со временем их продукт обретает стабильный поток естественного трафика, но первоначально выйти в ТОП помогают именно мотивированные инсталлы.

Gaming Apps Install Costs by Country



АРБИТРАЖНИКАМ ТРАФИКА

В таблице ниже показаны 50 рынков по всему миру с наибольшим количеством активных пользователей смартфонов. На сегодняшний день в *Китае* самые активные пользователи *смартфонов* - *874,4 миллиона человек* к концу 2020 года. Он останется рынком № 1 для пользователей смартфонов к 2023 году; *Индия* занимает 2-е место с *442,7 миллионами пользователей* смартфонов в 2020 году, за ней следуют США с 270,0 миллионами.

Region	Global Rank	Population	Online Population	Smartphone Users	Active Smartphones	Smartphone Penetration
China	1	1.439.3M	907.5M	874.4M	1.062.8M	60.8%
India	2	1.380.0M	649.4M	442.7M	538.1M	32.1%
United States	3	331.0M	283.9M	270.0M	308.3M	81.6%
Indonesia	4	273.5M	174.1M	158.7M	192.8M	58.0%
Brazil	5	212.6M	152.2M	107.7M	127.3M	50.7%
Russia	6	145.9M	119.7M	99.0M	113.9M	67.8%
Mexico	7	128.9M	93.5M	69.2M	81.7M	53.6%
Japan	8	126.5M	101.5M	67.0M	81.4M	52.9%
Germany	9	83.8M	75.5M	65.0M	74.2M	77.6%
UK	10	67.9M	61.8M	53.2M	60.8M	78.4%

Удержание 1-го дня

Показатель удержания 1-го дня считается отличным, если он составляет 40% и выше. Медианное значение удержания 1-го дня составляет около 25%. В рамках каждого жанра диапазон удержания 1-го дня сильно разнится.

Удержание 7-го дня

Данная метрика отражает процент пользователей, которые вернулись в игру неделю спустя после первой игровой сессии. По статистике Game Analytics, хорошим показателем удержания 7-го дня считаются 14%. Медианное значение удержания 7-го дня составляет 5%. Проекты немногих жанров попадают в диапазон удержания 7-го дня 15-25%.

Удержание 28-го дня

Показатель отражает, какой процент пользователей пришел в игру спустя месяц после первой сессии. Только у 15% игр этот показатель составляет 5-6%. При этом в 2019 году наблюдается падение. Медианное значение удержания 28-го дня находится в районе 1-1,5%. Игры большинства жанров не могут преодолеть планку в 10%.

Диапазон удержания 1-го, 7-го и 28-го дня в топовых жанрах игр

