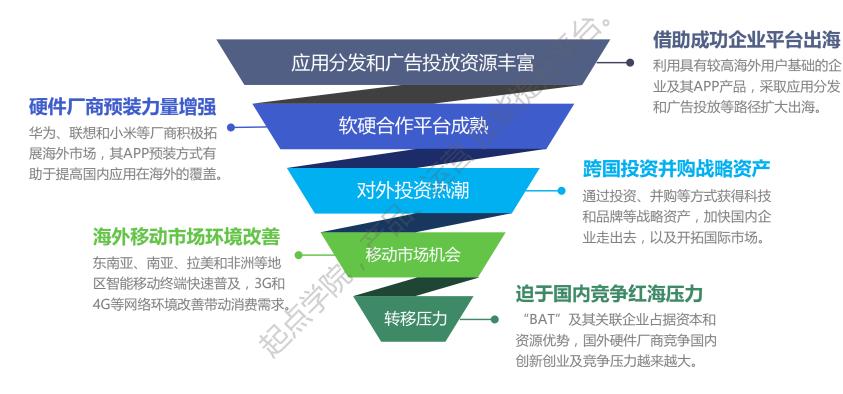


2016出海应用与手机热点分析

/ 出海热潮 /

TalkingData移动数据研究中心 2016年6月

全球移动空球网高速发展外国内应用及设备出海创造条件

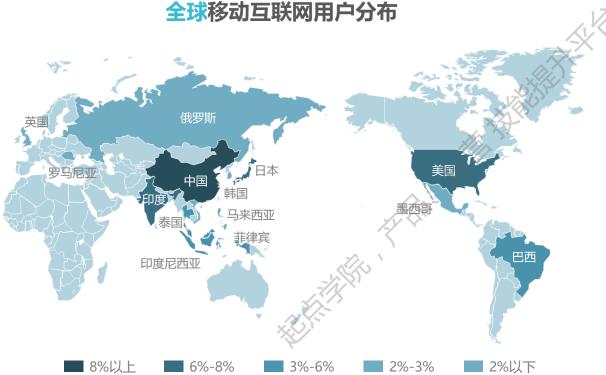


起点学院www.gidianla.com,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营课程



南美感觉现实等的地区移动互联网用户增速较快

海外移动端用户规模以中国、美国、日本、东南亚等地区相对领先,而增速较快地区则集中在南美、西亚、非洲等地区。



全球移动互联网用户增速TOP5

| 排名 | 国家 | 用户增速 |
|----|-------|-------|
| 1 | 墨西哥 | 22.9% |
| 2 | 丰亚那 | 12.8% |
| 3 | 巴西 | 12.2% |
| 4 | 巴基斯坦 | 12.2% |
| 5 | 阿尔及利亚 | 11.8% |

起点学院www.gidianla.com,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营课程

注:用户增速对比2015年4月同期



备注五起点学院学员收集资料于网络全版权为原作者所有。

海外用户使用的国内手机厂商品牌,以联想、华为、小米相对领先。



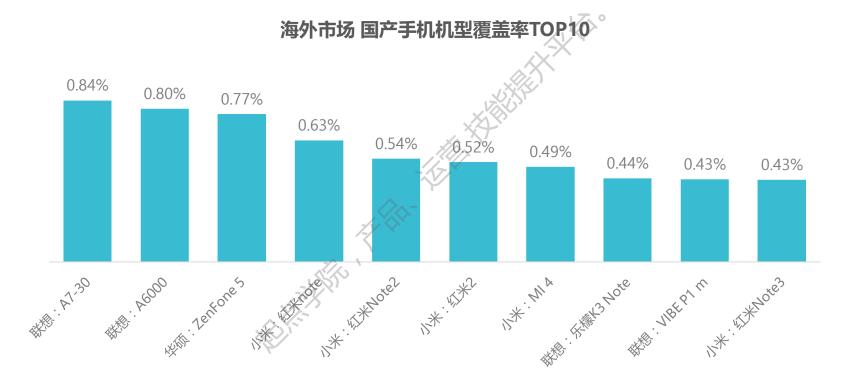
原:Talki起点学院www.gidianla.com,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营课程

注:计算国内品牌在海外安卓市场的覆盖率。



备注:起点学院学员收集资料于网络人版权为原作者所有。

TOP10机型中小米占据最多席位,达五款,其次是联想。



Talki起点学院www.gidianla.com,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营课程

注:计算国内机型在海外安卓市场的覆盖率。



条注,起点学院学员收集资料于网络人版权为原作者所有。

海外用户使用的手机价位集中在2000元以下价位区间。

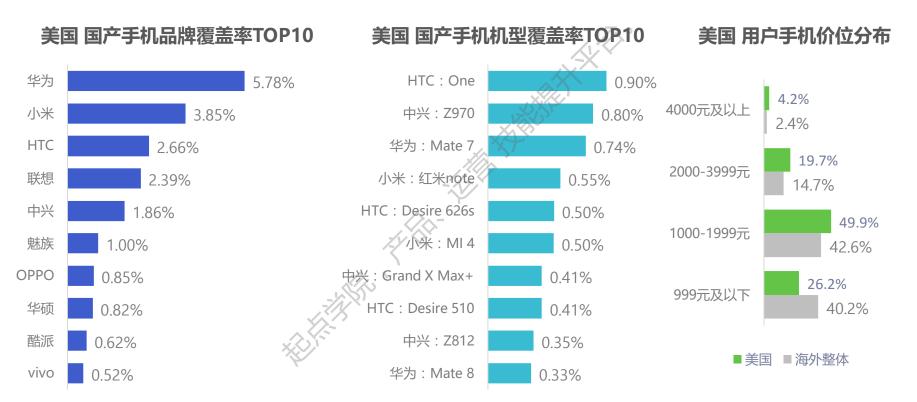


数据来源:Talkingbata 移动数据研究中心,2016年5月,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营课程



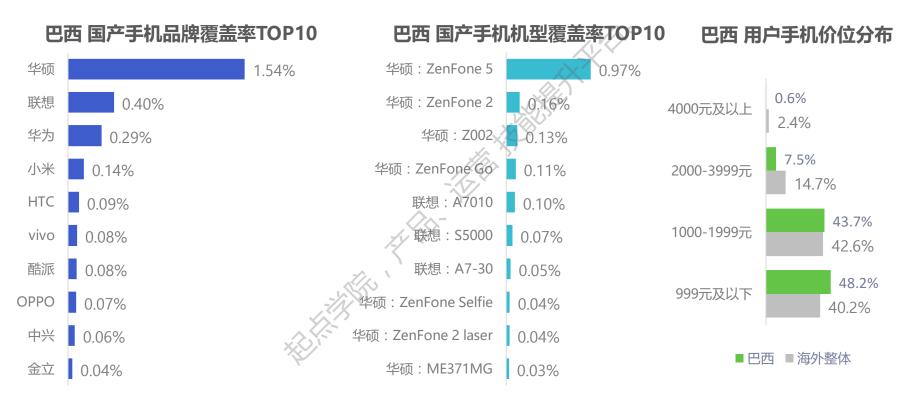
美国地医学和斯特斯姆、版料理等所价位分布

华为在美国地区的用户覆盖率领先其他国产品牌,小米在美国的用户覆盖率也较高。



起点学院www.gidianla.com,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营课程

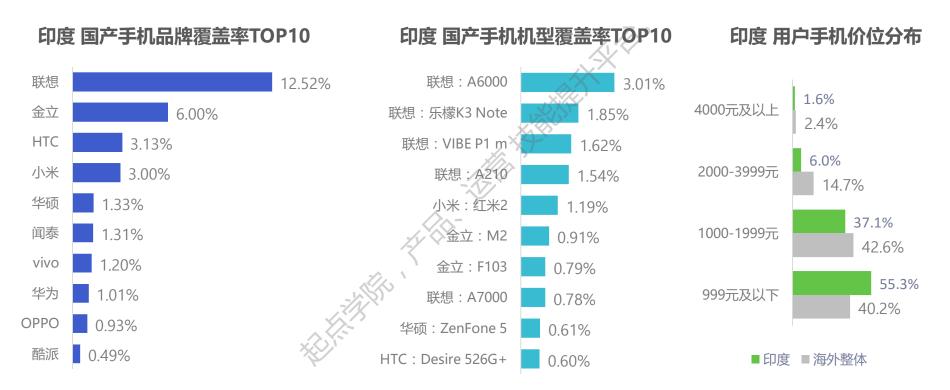
巴西用户使用国产品牌移动设备的比例均不高,华硕相对领先于其他国内品牌。



,起点学院www.gidianla.com,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营 课程

第15世纪医学到中期的日本,版料理性者所们位分布

联想在印度地区的覆盖率领先,金立与HTC也受印度用户喜爱。



,起点学院www.gidianla.com,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营 课程



条注 对现实地等资料工网络从版权为原作者则有。价位分布

联想在东南亚市场用户覆盖率领先,其次是小米与华为。

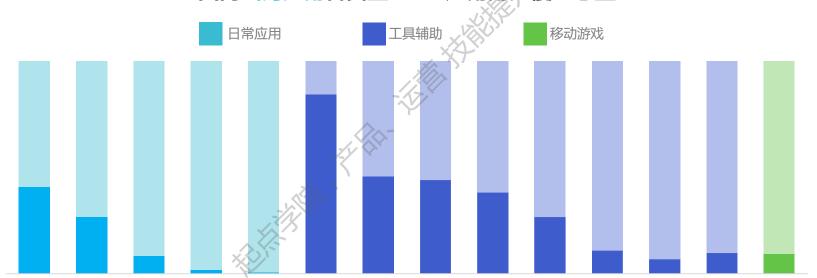


,起点学院www.gidianla.com,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营 课程

阿内部海边將牛門與獎M作用户覆盖量较高

工具类应用因受海外地域文化等因素的限制相对较少,较为容易吸引海外用户的大量安装和使用,其中,性能优化、文件传输和安全防护类应用的表现较为突出;另外,通讯社交、图片摄影和移动游戏类应用也获得一定增长。

国内出海应用各类型TOP5应用用户覆盖总量



通讯社交 图片摄影 音乐视频 旅游出行 教育阅读 性能优化 文件传输 安全防护 浏览搜索 生活办公 桌面美化 授权管理 输入表情 移动游戏

Talki 起点学院www.gidianla.com,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营课程



<u>海洋,起西学院学员收集资料于网络启版权为原作者所有。</u>

海外用户最常使用的应用是游戏,其次为工具、社交、个性化及网购应用。



物据来源:公共起点学院www.qidianla.com,人人都是产品经理旗下品牌,打造最专业最系统的产品、运营课程

注:按不同类型安装量计算占比。

美国起点学院详觉权集资料采网络,规模为原作者所有。

美国用户偏好社交、网购、及影音播放类应用,游戏则偏爱休闲益智、体育竞技和策略类游戏。

2016年6月 美国应用和游戏TOP10榜单

| | | | | | | 0 | | |
|----|------|--------------------|---------|----------|----|---------------------------|--------------------------|------------|
| 排名 | 类别 | 应用名称 | 图标 | | 排名 | 类别 | 游戏名称 | 图标 |
| 1 | 社交通讯 | Facebook Messenger | | | 1 | 休闲益智 | Candy Crush Saga | |
| 2 | 社交通讯 | Facebook | f | | 2 | 休闲益智 | Candy Crush Soda Saga | SODA |
| 3 | 影音播放 | Pandora Radio | P | | 3 | 其它 | Google Play Games | + • |
| 4 | 社交通讯 | Instagram | O | -47 | 4 | 休闲益智 | Subway Surfers | |
| 5 | 社交通讯 | WhatsApp Messenger | | <u></u> | 5 | 体育竞技 | 8 Ball Pool | |
| 6 | 购物 | еВау | ebay | | 6 | 策略 | Clash of Clans | 18 |
| 7 | 购物 | Amazon Shopping | amazon | | 7 | 休闲益智 | Cookie Jam | |
| 8 | 影音播放 | Netflix | NETFLIX | | 8 | 休闲益智 | Panda Pop | (0,0) |
| 9 | 购物 | Wish | W | | 9 | 休闲益智 | Candy Crush Jelly Saga | 100 |
| 10 | 工具 | APUS Launcher | ADUS | コルスエ田ナ缶コ | 10 | 棋牌 生甲<i>去</i>小月 | Solitaire 表统的产品。运营 课程 | |

数据来源:公开资料及企业的设

金注:起点学院详完收集资料式网络,版权为原作者所有。

巴西用户偏好社交应用和休闲益智类游戏。

2016年6月 巴西应用和游戏TOP10榜单

| 排名 | 类别 | 应用名称 | 图标 | | 排名 | 类别 | 游戏名称 | 图标 |
|----|------|----------------------------------|---------------|------------------|----|------|---|-----------|
| 1 | 社交通讯 | WhatsApp Messenger | <u>Q</u> | | 1 | 休闲益智 | Pou | · |
| 2 | 社交通讯 | Facebook Messenger | | | 2 | 休闲益智 | Subway Surfers | |
| 3 | 社交通讯 | Facebook | • | | 3 | 策略 | Minecraft: Pocket Edition | AND ENGLY |
| 4 | 社交通讯 | Instagram | | | 4 | 休闲益智 | Candy Crush Saga | |
| 5 | 工具 | Chrome Browser | | | 5 | 休闲益智 | Farm Heroes Saga | |
| 6 | 社交通讯 | Snapchat | | | 6 | 休闲益智 | My Talking Angela | |
| 7 | 购物 | MercadoLibre | | | 7 | 休闲益智 | Candy Crush Soda Saga | SODA |
| 8 | 影音播放 | Palco MP3 | Pal/CO Eqm | | 8 | 休闲益智 | slither.io | |
| 9 | 便捷生活 | OLX Brasil - Comprar e Vender | OLX | | 9 | 休闲益智 | My Talking Tom | (A) |
| 10 | 影音播放 | YouTube | | D } / | 10 | 体育竞技 | Dream League Soccer 2016 多体的杂中。运营调理 | Society 6 |

数据来源:公开资料及企业协议

备注之起点学院学员收集资料采网络,版权为原作者所有...

印度用户对社交及工具类应用需求高,偏好的游戏多为休闲益智类游戏。

2016年6月 印度应用和游戏TOP10榜单

| | | | | | 1/^0 | | |
|----|------|-----------------------------------|------------------|----|--------------------------------------|---------------------------------|--|
| 排名 | 类别 | 应用名称 | 图标 | 排名 | 类别 | 游戏名称 | 图标 |
| 1 | 社交通讯 | WhatsApp Messenger | | 1 | 休闲益智 | Candy Crush Saga | |
| 2 | 影音播放 | MX Player | | 2 | 休闲益智 | Subway Surfers | |
| 3 | 社交通讯 | Facebook | f | 3 | 休闲益智 | Hill Climb Racing | Contract of the contract of th |
| 4 | 社交通讯 | Facebook Messenger | | 4 | 休闲益智 | Temple Run: Oz | |
| 5 | 购物 | Flipkart Online Shopping App | | 5 | 休闲益智 | Candy Crush Soda Saga | SODA |
| 6 | 工具 | APUS Launcher | | 6 | 休闲益智 | Dr. Driving | |
| 7 | 趣味休闲 | Hotstar TV Movies Live Cricket | \$ | 7 | 策略 | Doodle Army 2 : Mini Militia | |
| 8 | 工具 | SHAREit | | 8 | 棋牌 | Call Break Multiplayer | A V |
| 9 | 新闻阅读 | Dailyhunt News | dailyhunt | 9 | 休闲益智 | Clash of Clans | 1 |
| 10 | 工具 | Truecaller | true 都是产品经理链下 | 10 | 休闲益智 | Racing Moto S统的产品。运营 運程 | |

数据来源:公开资料及企业的设

备进;起点学院学员收集资料采网络,版权为原作者所有。

印尼用户除爱用社交应用外,对摄影美化应用需求也较高;游戏偏好集中在休闲益智与棋牌类。

2016年6月 印尼应用和游戏TOP10榜单

| | | | | | | 170 | | |
|----|------|------------------------------|------|-----------------------------------|----|------|---------------------|-----------------|
| 排名 | 类别 | 应用名称 | 图标 | | 排名 | 类别 | 游戏名称 | 图标 |
| 1 | 社交通讯 | ввм | === | | 1 | 休闲益智 | Subway Surfers | |
| 2 | 社交通讯 | Facebook | f | | 2 | 休闲益智 | Pou | |
| 3 | 社交通讯 | WhatsApp Messenger | | | 3 | 休闲益智 | Candy Crush Saga | |
| 4 | 社交通讯 | Facebook Messenger | | -47 | 4 | 策略 | Clash Royale | |
| 5 | 社交通讯 | Instagram | | <u></u> | 5 | 棋牌 | Tebak Gambar | TEBAK GAMBAR |
| 6 | 社交通讯 | LINE | LINE | | 6 | 休闲益智 | Hill Climb Racing | |
| 7 | 购物 | Tokopedia | | | 7 | 体育竞技 | Pool Billiards Pro | |
| 8 | 工具 | APUS Launcher | E | | 8 | 棋牌 | LINE Let's Get Rich | |
| 9 | 摄影美化 | B612 - Selfie from the heart | B612 | | 9 | 休闲益智 | Criminal Case | |
| 10 | 摄影美化 | Camera360 | | ┐╭⋝т⊞ ҂ ст | 10 | 休闲益智 | Piano Tiles 2 | 2 |

数据来源:公开资料及企业协议

<u> 条注 国际学院学员收集资料采购物,板权为原作者所有。</u>

泰国用户对摄影美化类应用的需求较其他地区更高,除休闲益智游戏外,对策略类游戏也有较高兴趣。

2016年6月 泰国应用和游戏TOP10榜单

| | | | | | | 1,30 | | |
|----|------|-------------------------------|----------------------------|--------------------|----|--------------------------|-------------------------------|--|
| 排名 | 类别 | 应用名称 | 图标 | | 排名 | 类别 | 游戏名称 | 图标 |
| 1 | 社交通讯 | Facebook | • | | 1 | 休闲益智 | Candy Crush Saga | |
| 2 | 社交通讯 | Facebook Messenger | | | 2 | 棋牌 | LINE Let's Get Rich | |
| 3 | 社交通讯 | LINE | LINE | | 3 | 休闲益智 | Subway Surfers | |
| 4 | 购物 | Lazada | | V | 4 | 休闲益智 | Farm Heroes Saga | |
| 5 | 社交通讯 | Instagram | | | 5 | 休闲益智 | Candy Crush Soda Saga | SODA |
| 6 | 购物 | Kaidee | Kaldee | | 6 | 休闲益智 | LINE Cookie Run | S CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH |
| 7 | 摄影美化 | B612 - Selfie from the heart | B612 | | 7 | 策略 | Minecraft: Pocket Edition | MINET BIREY |
| 8 | 摄影美化 | BeautyPlus: Selfie Editor | | | 8 | 休闲益智 | Hill Climb Racing | |
| 9 | 摄影美化 | Camera360 - Funny Stickers | | | 9 | 策略 | Hay Day | |
| 10 | 趣味休闲 | PrimeTime | P P P P P P P P P P | r⊞ } ⊊⊤ | 10 | ┃ ┃ 休闲益智 ★ 및 ★ 및 ■ | LINE Bubble 2 - 조 纳 | |

数据来源:公开资料及企业协议

备注:起点学院学员收集资料采网络,版权为原作者所有。

越南用户应用偏好较广泛,社交、购物、工具类应用均有较高需求;游戏偏好以休闲益智类为主。

2016年6月 越南应用和游戏TOP10榜单

| 排名 | 类别 | 应用名称 | 图标 | 排名 | 类别 | 游戏名称 | 图标 | | |
|----|------|-----------------------------------|----------------------|----|----------------------|-------------------------------|-------------|--|--|
| 1 | 社交通讯 | Messenger | | 1 | 其它 | Zalo | Zalo | | |
| 2 | 影音播放 | Zing MP3 | | 2 | 休闲益智 | Candy Crush Saga | | | |
| 3 | 社交通讯 | Facebook | f | 3 | 休闲益智 | Zombie Tsunami | | | |
| 4 | 购物 | Lazada | | 4 | 休闲益智 | Piano Tiles 2 | 2 | | |
| 5 | 社交通讯 | Viber | | 5 | 休闲益智 | Subway Surfers | | | |
| 6 | 便捷生活 | Lich Van Nien | Field in | 6 | 休闲益智 | My Talking Angela | | | |
| 7 | 购物 | The gioi di dong | | 7 | 休闲益智 | Temple Run 2 | | | |
| 8 | 购物 | iCheck- Barcode Scanner QRCode | | 8 | 棋牌 | Tien Len | II. II. II. | | |
| 9 | 工具 | APUS Launcher | | 9 | 休闲益智 | Onet Connect Animal | | | |
| 10 | 工具 | UC Browser | 数 数量至只经理链】 | 10 | 策略 ⊭ = ≠₩= | Clash of Clans 系统的产品 运营 课程 | | | |

金子主意学院学员收集资料于网络,版权为原作者所有。

■ 数据来源

TalkingData数据中心数据来自TalkingData AppAnalytics、TalkingData GameAnalytics、TalkingData Ad Tracking 的行业数据采集,以及诸多合作伙伴的数据交换,如应用市场、渠道、运营商等多种不同来源的数据复合而成。

■ 数据周期

2016年4月-5月;2015年4月-5月

■ 概念定义

国内出海应用:指中国开发者或发行单位通过Google Play Store、Apple App Store、第三方渠道商店以及硬件厂商 ROM系统预装等方式,向中国以外地区用户发布的包括但不限于工具、游戏等类型的移动应用程序。

覆盖率:指当月中国以外地区安装过某个国内出海应用的设备数量/当月监测中国以外地区的移动设备数量*100%。

ABOUT TD

关于TalkingData

- ▶ **TalkingData**(北京腾云天下科技有限公司)成立于2011年9月,2013年完成千万美元A轮融资(北极光领投),2014年完成数千万美元的B轮融资(MileStone和软银领投),总部位于北京,在美国硅谷,日本东京,上海都设有分公司。
- ▶ 经过近四年的高速发展,**TalkingData**逐步打造了由开发者服务平台,数据服务平台,数据商业化平台为中心的数据生态体系,覆盖超过32亿独立智能设备,服务超过12万款移动应用,以及10万多应用开发者。
- ▶ 公司服务的客户既有如:腾讯,百度,网易,搜狐,360,Google, Yahoo,Zynga,宝开,聚美,唯品会,滴滴打车等知名互联网企业,又有中国银联,招商银行,兴业银行,中信银行,平安集团,国信证券,海通证券,Orchirly,碧桂园,亨得利,全城热恋等传统行业巨头。我们在移动互联网发展过程中创造数据价值,并帮助传统行业积极拥抱未来。

www.talkingdata.com 扫二维码立即访问



备注:起点学院 学员收集资料于网络,版权为原作者所有。





Thanks!

关注TalkingData官方微信获取最新移动数据资讯 www.talkingdata.com