

1. 스마트 혁명과 스마트폰

- **스마트폰** 확산으로 한국사회 전반에 걸친 **스마트 혁명과 스마트** 생태계 확산.
- * KOSIS(국가통계자료)
- < 대한민국 휴대전화 가입자 회선 7000만개, 사업-산업용 가입자 회선 1290만개
인구수 5184만명 ,하루평균 5시간 사용 >
- 스마트폰은 상시접속의 시대를 열어 가면서 라이프스타일을 변화 시켜쓰며
전통적인 정보, 미디어 소비행태를 디지털 소비 행태로 급격히 바꾸어 가고있음
- * 전화,화상,게임,채팅,길찾기,건강관리,팩스,달력,녹음기,음악,영화,예매,
촬영,구인,독서,배달,주문 등

2. 스마트 비즈니스 환경

- 태블릿, 스마트 가전 등 다양한 산업에서 모바일과 연동되어 스마트 콘텐츠 생산으로
새로운 비즈니스 모델이 출현하게됨.
- * App Ani 기준 안드로이드, iOS 매출 1350억달러 , 1년 다운로드수 1400억
(1위 인도, 2위 미국, 3위 브라질)
- 2021년 12월기준 국내 콘텐츠 매출액은 133.6조 이며 지속 성장할예정

3. 모바일 생태계

(1) 생태계로서의 플랫폼

- 애플 앱스토어 시작되어 새로운 산업으로 자리잡은 앱 경제는 소비에 커다란 변화를
가져오고 안드로이드를 기반으로 하는 구글과 애플 앱스토어가 시장의 대부분을 차지

(2) 모바일 웹 2.0

- 모바일에서 기존 웹을 그대로 사용하는데 한계가 있었으나 모바일 애플리케이션
특성에 맞는 표준 웹서비스

(3) 모바일 플랫폼

- 모바일 통신환경의 지속적인 발전으로 더욱 생태계가 발전되고 있음

(4) 모바일 플랫폼 비교

- 스마트폰 운영체제에는 폐쇄적이지만 사용자 친화적인 iOS와 오픈소스 개방된 Andorid

4. 모바일 상거래

- E-Commerce라고하며 모바일 기기를 이용하여 지출처리가 가능한 전자상거래를 의미
- B2c, B2b에 활발히 적용되어 비즈니스 모델에 적용 확장되고 있음
- KTX 모바일 발권과 자동검표 시스템 도입 사례

5. 앱 스토어를 활용한 상거래

- 자유롭게 사고 팔 수 있는 온라인상의 모바일 콘텐츠 장터
- 개발자가 일정 금액을 지불하여 스토어 웹에 직접 등록하면 심사를 거쳐
마켓에 등록
- 스토어에 정책에 따라 수수료를 지불하고 개발자가 수익을 가져가는 구조
- 삼성이 판매는 높으나 영업이익은 낮은 이유는 고가모델 판매가 낮고
크레딧제공을 많이 하기 때문에 출혈경쟁이 이루어짐

참고자료

- * KOSIS(국가통계자료)
- 휴대폰 세계 가입자

1. 이동전화 가입자 수

모두 닫기

1) 이동전화 가입자 수

주석 참조(자료관리)

수록기간: 년 2000 ~ 2021 / 자료갱신일: 2022-09-29 / 주석정보

시점

증감(증감률)

행렬전환

열고정해제

새 탭 열기

화면복사

국가별	2019		2020		2021	
	가입자 수 (1,000 명)	인구 100명당 (명)	가입자 수 (1,000 명)	인구 100명당 (명)	가입자 수 (1,000 명)	인구 100명당 (명)
중국	1,746,238.0	122.8	1,718,411.0	120.6	1,732,661.4	121.5
인도	1,151,480.4	83.3	1,153,709.8	82.6	1,154,046.6	82.0
미국	355,763.0	106.4	352,522.0	104.9	361,617.0	107.3
인도네시아	341,277.5	126.6	355,620.4	130.8	365,872.6	133.7
러시아	239,795.9	164.4	238,722.2	163.6	246,569.0	169.0
브라질	202,009.2	95.4	205,834.8	96.5	219,660.5	102.5
일본	186,514.1	148.3	195,054.9	155.7	200,478.8	160.9
나이지리아	184,592.3	90.8	204,228.7	98.0	195,128.3	91.4
필리핀	167,322.4	151.6	149,579.4	133.3	163,345.2	143.4
방글라데시	165,572.0	100.0	176,279.5	105.3	181,021.2	106.9
파키스탄	165,405.8	74.1	175,624.4	77.3	188,711.5	81.6
베트남	136,230.4	142.2	138,934.6	143.8	135,349.5	138.9
태국	129,614.0	181.8	116,294.0	162.7	120,850.0	168.8
멕시코	122,035.2	97.6	122,898.4	97.5	123,920.8	97.8
이란	118,061.4	136.4	127,625.0	146.2	135,889.4	154.6
독일	107,200.0	128.9	107,400.0	128.9	106,400.0	127.6
남아프리카공화국	96,972.5	166.9	95,959.4	163.2	100,328.0	168.9
이집트	95,340.3	90.3	95,357.4	88.7	103,449.7	94.7
미얀마	81,945.5	154.5	78,548.3	147.0	67,930.1	126.3
튀르키예	80,790.9	96.8	82,128.1	97.6	86,288.8	101.8
영국	80,701.0	120.8	79,007.0	117.8	79,773.0	118.6
이탈리아	79,480.8	133.1	77,581.0	130.4	78,114.9	131.9
프랑스	72,040.0	111.9	72,751.0	112.8	-	-
대한민국	68,892.5	133.0	70,513.7	136.0	72,855.5	140.6

- 하루 앱 평균 사용시간

5

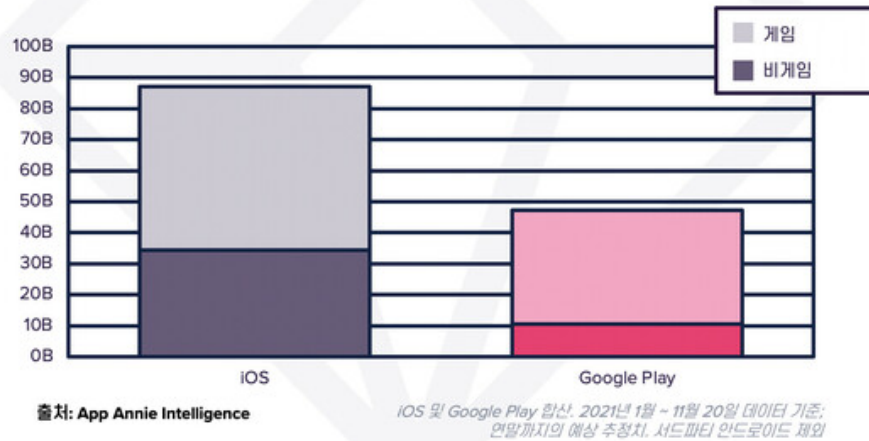
하루 평균 앱 사용 시간

(자료: 데이터에이아이, 단위: 시간)

국가	2019년 1분기	2022년 1분기
인도네시아	4.5 ➡	5.7(27% ↑)
브라질	4.6 ➡	5.5(20% ↑)
한국	4.7 ➡	5.2(11% ↑)
멕시코	4.2 ➡	5(19% ↑)
싱가포르	3.7 ➡	4.9(32% ↑)

- 스토어 매출

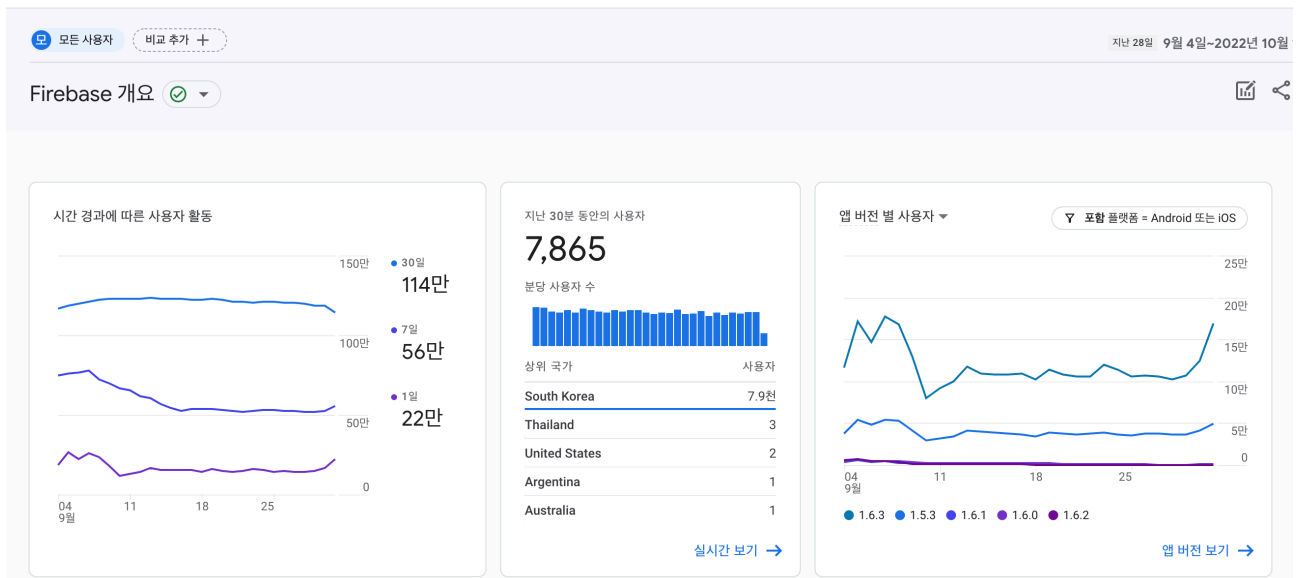
앱 스토어별 전 세계 앱 총 소비자 지출 2021 예상



- 앱 사용 분석 (Firebase)

Analytics | Dashboard

[Google 애널리틱스에서 더보기](#)



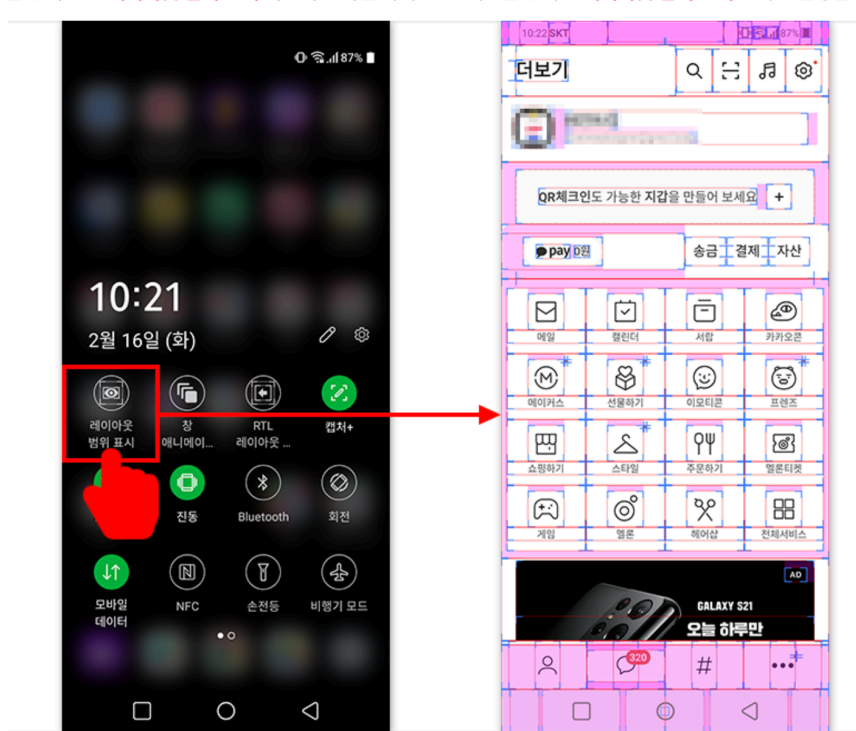
MAU(Monthly Activity User) : 월별 활동 이용자

DAU(Daily Activity User) : 일별 활동 이용자

MCU(Maximum Current User) : 순간 동시 접속자

- 앱이 네이티브인지 웹인지 구별방법

안드로이드 폰- 개발자옵션- 레이아웃 범위표시 선택



개발자 등록 비용

- 구글 : 등록 수수료는 미화 25달러 (최초 한번만 내면됨)
- 애플 : 연회비는 미화 99달러이며 매년 갱신형 멤버십 형태임.

앱 심사 정책

구글 : <https://play.google.com/about/developer-content-policy/?hl=ko>

애플 : <https://developer.apple.com/kr/app-store/review/guidelines/>

<구글>

Google Play 정책 업데이트

정책 변경사항 예고

시행일	변경사항 공지일
2022년 10월 3일	2022년 5월 11일
변경사항 요약 시행 예정인 새 정책 <ul style="list-style-type: none"> • 시행일: 2022년 10월 3일 <ul style="list-style-type: none"> • Health Connect by Android 권한 정책을 도입합니다. An 하게 저장하고, 이 데이터를 즐겨 사용하는 앱에 데이터를 간 자세히 알아보기 정책 업데이트 <ul style="list-style-type: none"> • 시행일: 2022년 10월 3일 <ul style="list-style-type: none"> • Health Connect by Android 데이터를 개인 정보 및 민감 을 업데이트합니다. 	

<애플>

4.2 최소한의 기능

앱에는 웹 사이트를 단순히 바꾼 수준을 넘어서는 기능, 콘텐츠, UI가 있어야 합니다. 특
갈지 않은' 앱은 App Store에 등록할 수 없습니다. 지속적인 오락적 가치 또는 적절한
거부될 수 있습니다. 단순히 노래 한 곡이나 동영상 한 편을 담은 앱은 iTunes Store
설명서는 Apple Books Store에 제출해야 합니다.

4.2.1 ARKit을 사용하는 앱은 다양하면서도 통합된 증강 현실 서비스를 제공해야
놓거나, 애니메이션을 반복 재생하는 것만으로는 충분하지 않습니다.

4.2.2 카탈로그가 아닌 경우, 앱의 주요 내용이 마케팅 자료, 광고, 웹 클리핑, 콘텐츠
됩니다.

4.2.3

- (i) 앱은 다른 앱을 설치할 필요 없이 단독으로 작동할 수 있어야 합니다.
- (ii) 초기 실행 시 작동하기 위해 추가 리소스를 다운로드해야 하는 앱은 리소스 3
사용자에게 승인을 요청해야 합니다.