

# iPhone vs Android

---



- 목차

- Android란?
  - Android 장단점
- iPhone이란?
  - iPhone 장단점
- 유저들의 특성 차이
- 개발 환경
  - Android 개발 환경
  - iPhone 개발 환경
  - 파편화
- 시장 분석
  - 결론 및 전망
- 참고 자료

# • Android란?

---

- 2005년 안드로이드사를 인수하여 모바일 운영체제 개발(Android)
- 리눅스(Linux) 2.6 커널을 기반, 완전 개방형 플랫폼
- 2008년 최초의 안드로이드폰 HTC의 'G1'



# • Android 장점

---

- 다양한 제품에 따른 선택의 자유
- 사용적측면에서 높은 자유도
- 어플리케이션의 빠른 업데이트
- 간편한 파일 다운로드

- Android 단점

---

- 상대적으로 보안이 취약
- 호환의 문제(파편화)



# • iPhone이란?

---

- 애플의 자체개발 모바일 운영체제 적용(IOS)
- OS X를 기반,폐쇄형 플랫폼
- 2007년 최초의 아이폰 출시

# • iPhone 장점

---

- 규격화에 따른 좋은 호환성
- 완성도 높은 앱스토어
- 간편한 OS 업데이트
- 상대적으로 보안이 안정



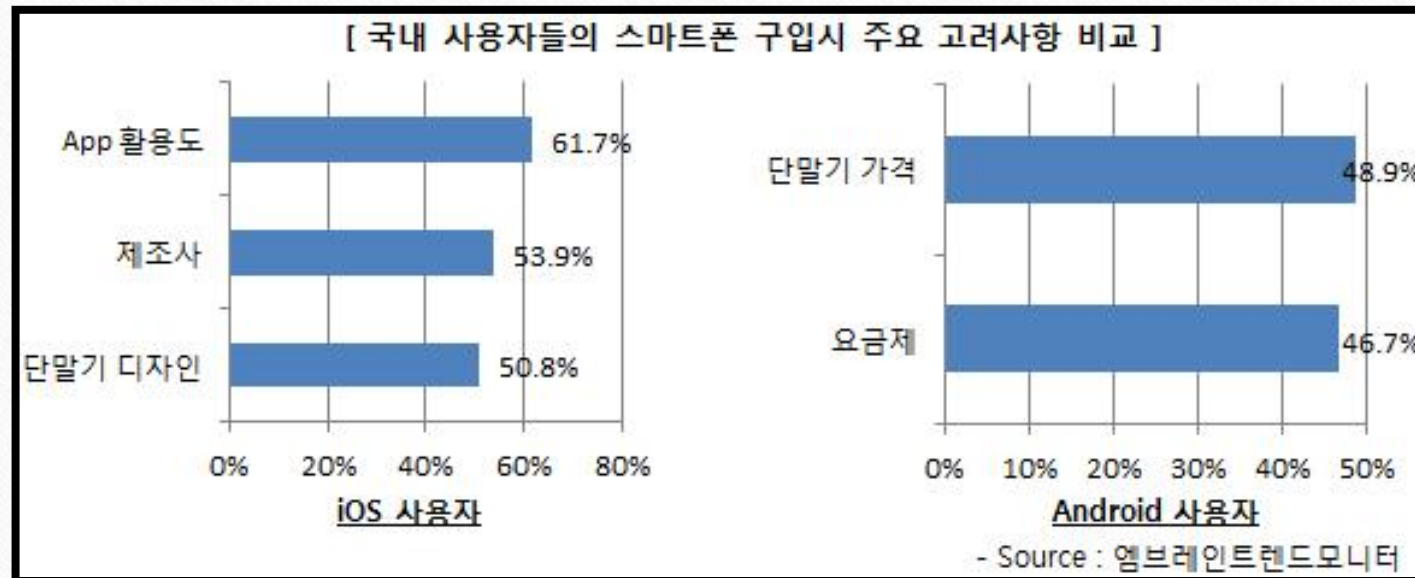
- iPhone 단점

---

- 덜 개방적인 OS
- 까다로운 앱스토어 심사



- 유저들의 특성 차이



- 유저들의 특성 차이

---

	Android	iPhone
충성도	낮음	높음
비용 지출	적음	많음
연령	10대, 40~50대	20~30대
웹 사용	SNS/커뮤니티	날씨, 지도 등 정보



# • Android 개발 환경(1)

---

- 개발장비:PC
- 개발언어:Java
- 개발 툴:Eclipse, Android Studio

# • Android 개발 환경(2)

---

- 등록 비용:25달러(첫 1회)
- 장비 비용:0원
- 수익 분배:구글 30%,개발자70%



# • iPhone 개발 환경(1)

---

- 개발장비:Mac OS가 설치된 PC
- 개발언어:Objective C,Swift
- 개발 툴:Xcode

# • iPhone 개발 환경(2)

---

- 등록 비용:99달러(연 갱신)
- 장비 비용:Mac mini(약 60,0000원)
- 수익 분배:애플 30%,개발자70%



# • 파편화

---

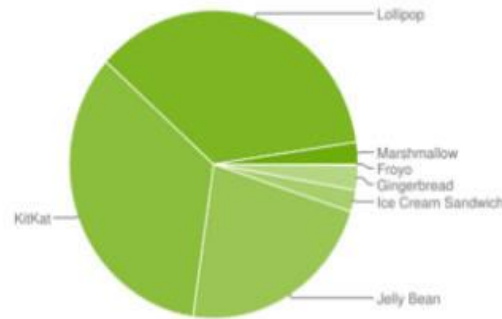
- 아이폰 : 단일 기기&단일 제조사
- 안드로이드 : 1300여 개 제조사, 2만 4천 가지 이상의 기기, 오픈 소스

- 파편화(버전별 사용률)

## ·안드로이드

Version	Codename	API	Distribution
2.2	Froyo	8	0.1%
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	10	2.6%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	2.3%
4.1.x	Jelly Bean	16	8.1%
4.2.x		17	11.0%
4.3		18	3.2%
4.4	KitKat	19	34.3%
5.0	Lollipop	21	16.9%
5.1		22	19.2%
6.0	Marshmallow	23	2.3%

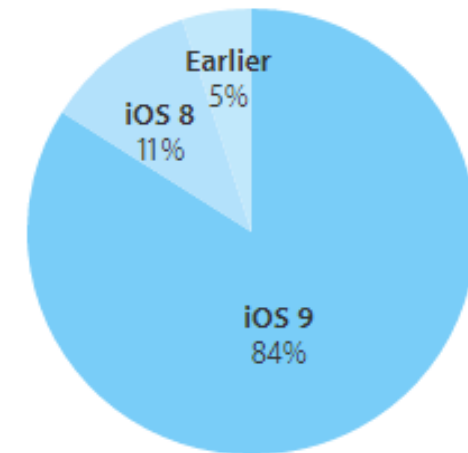
Data collected during a 7-day period ending on March 7, 2016.  
Any versions with less than 0.1% distribution are not shown.



VS

## ·iOS

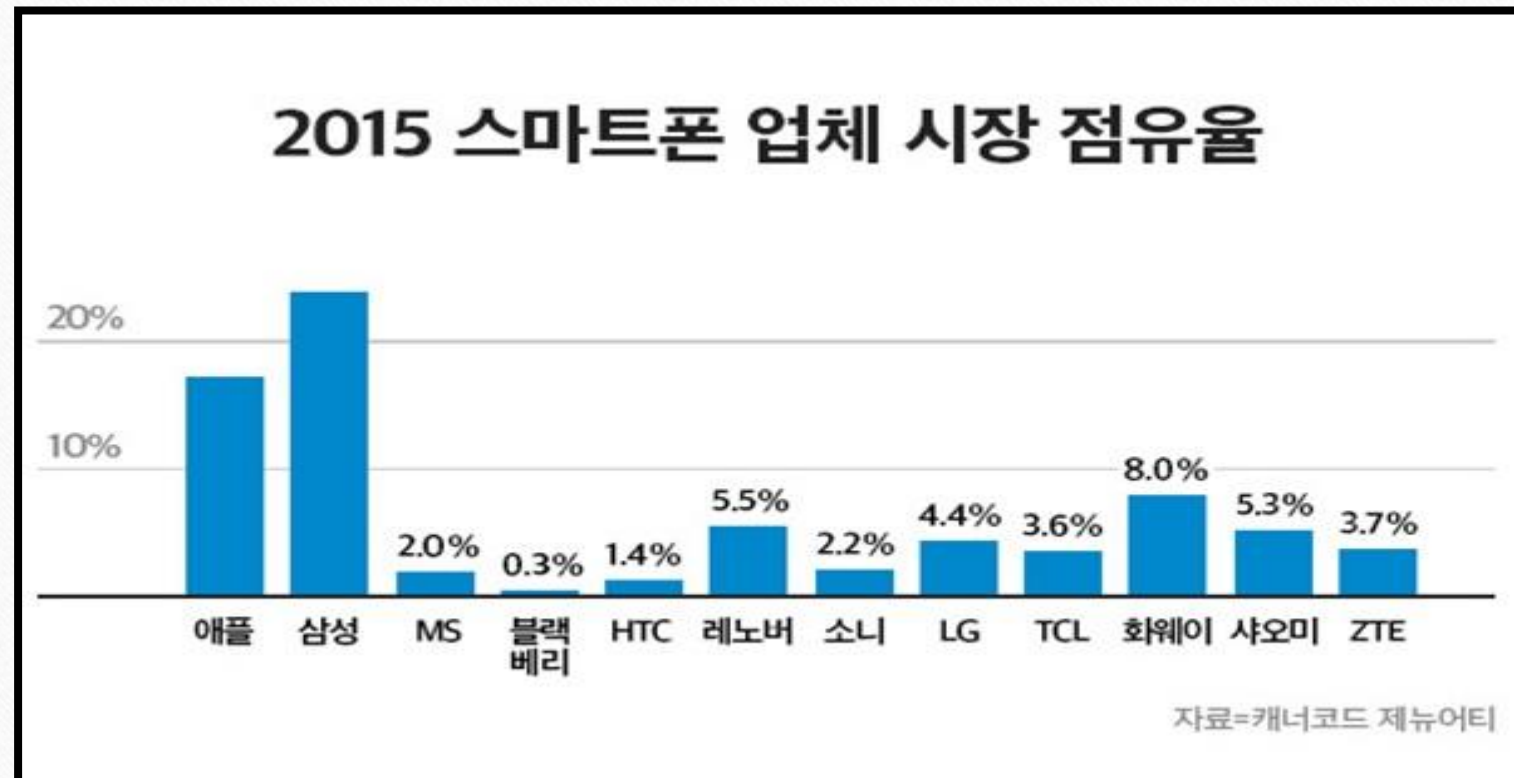
84% of devices are using iOS 9.



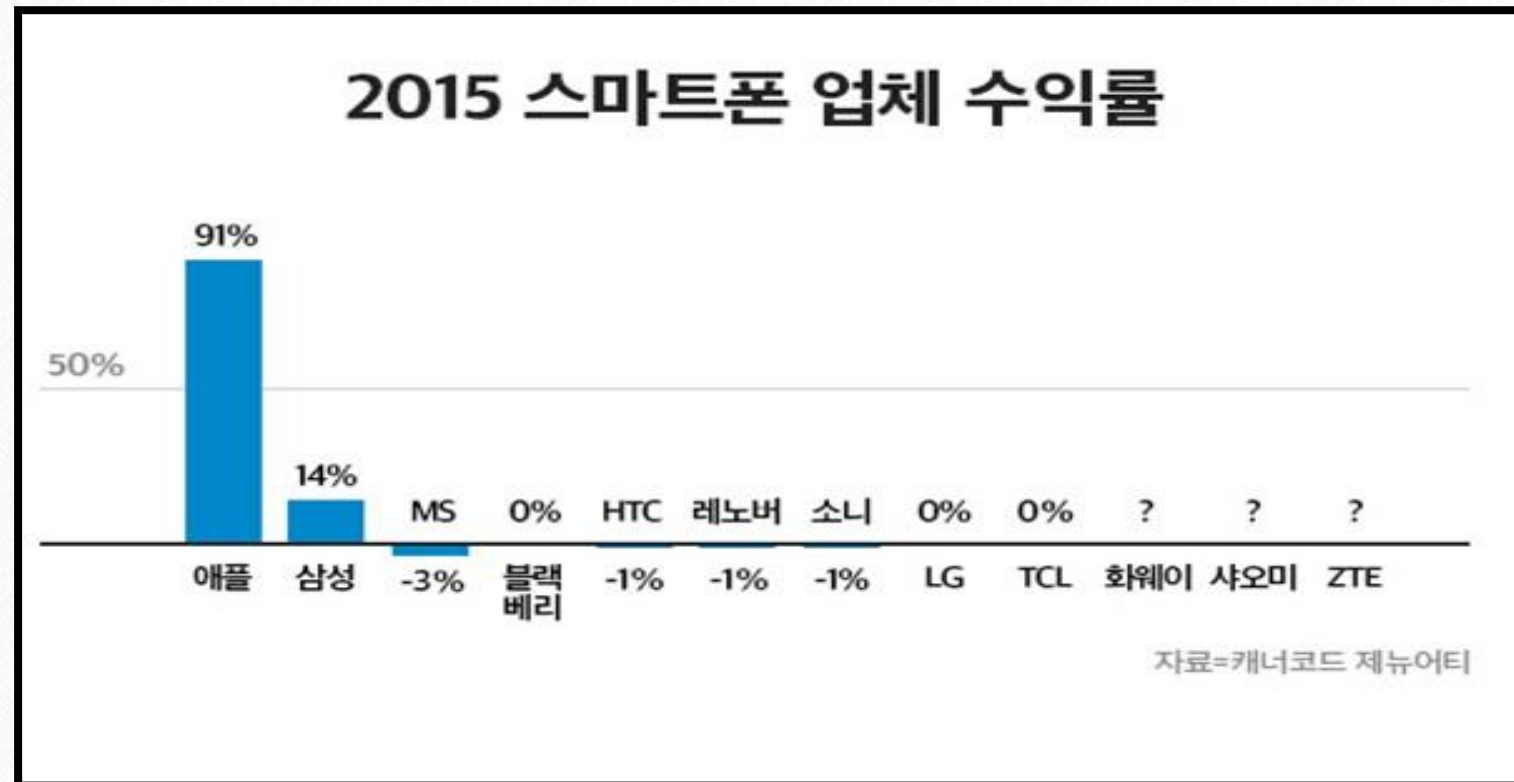
As measured by the App Store on May 9, 2016.



- 세계 스마트폰 시장 점유율

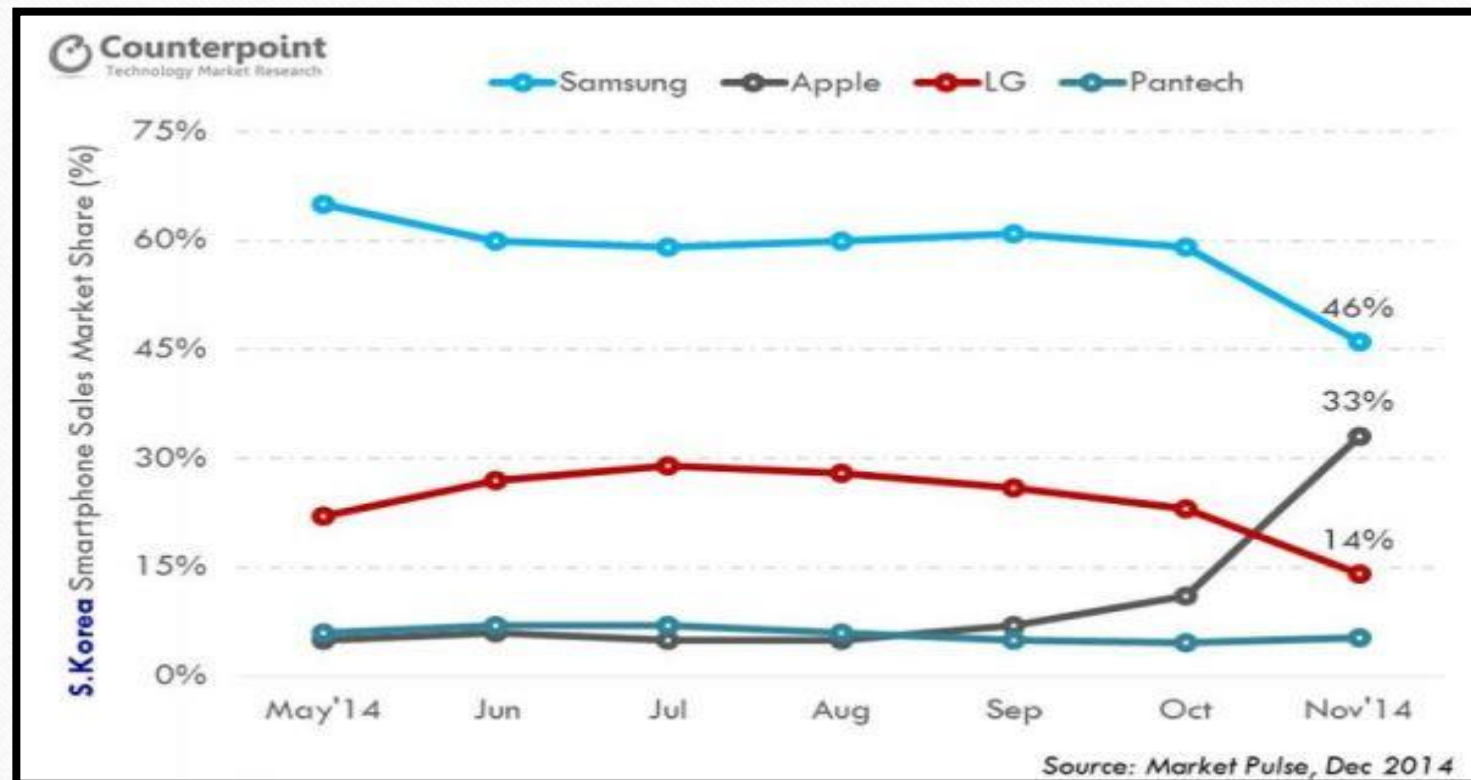


- 세계 스마트폰 시장 수익률





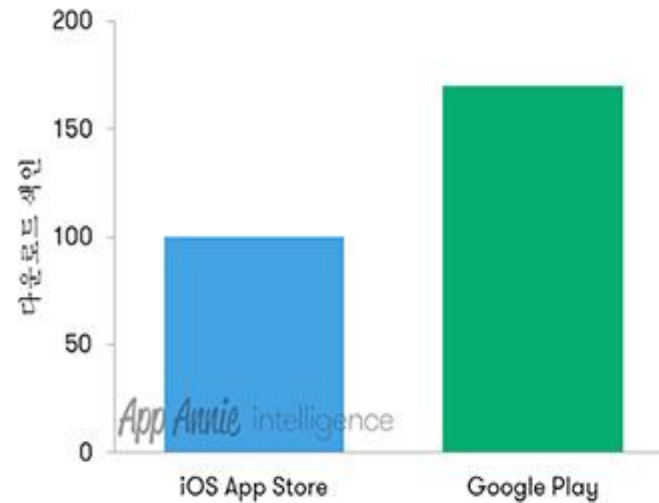
- 국내 스마트폰 시장 점유율



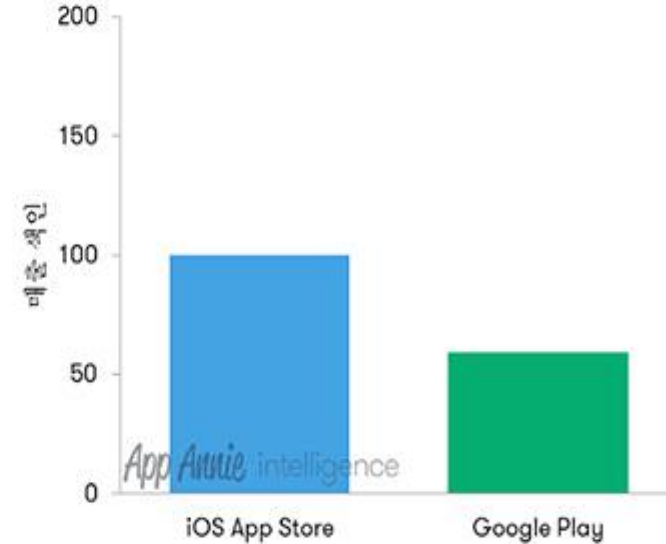
- 세계 앱 다운/매출 비교

서로 다른 길을 걷는 Google Play와 iOS

2015년 1분기 스토어별 앱 다운로드

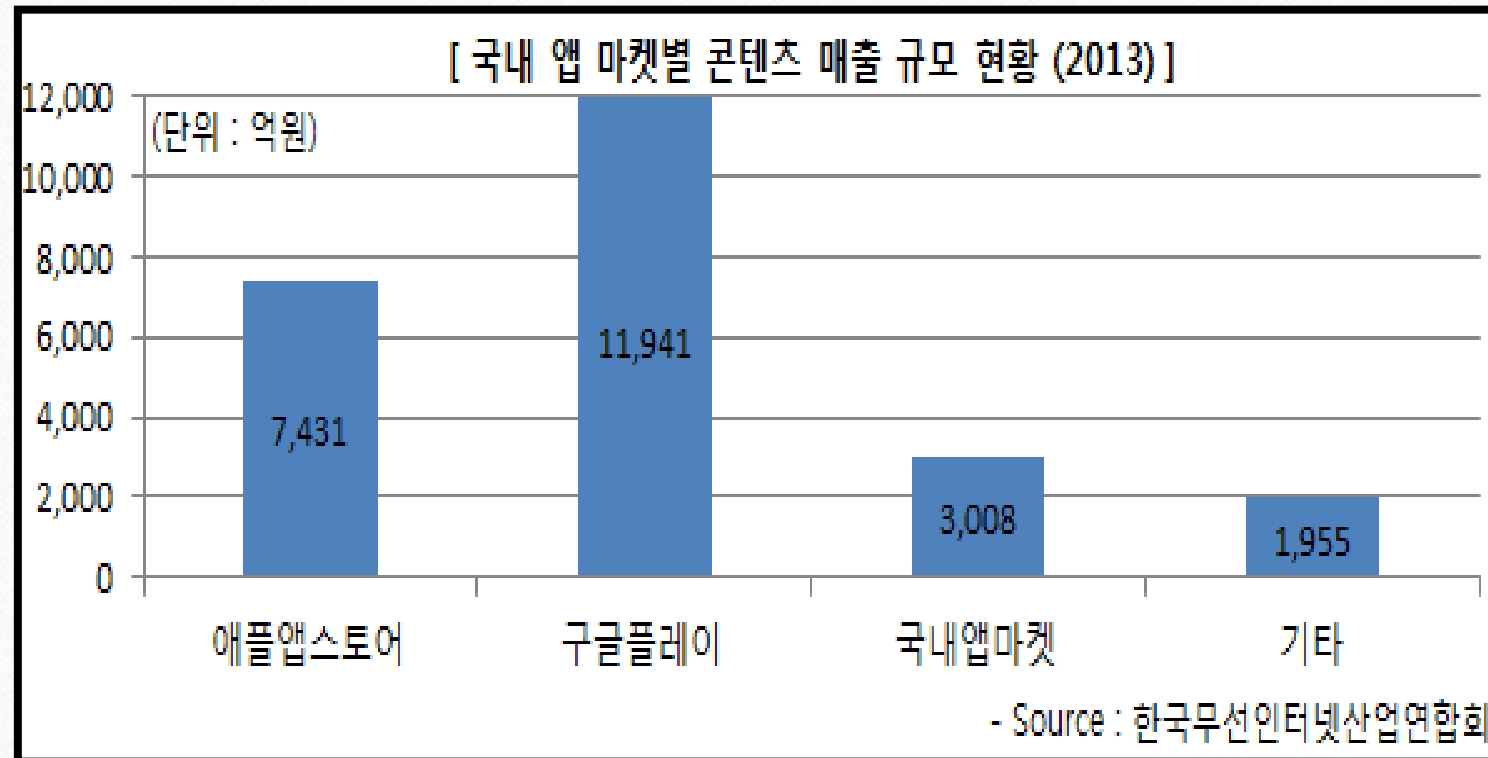


2015년 1분기 스토어별 앱 매출

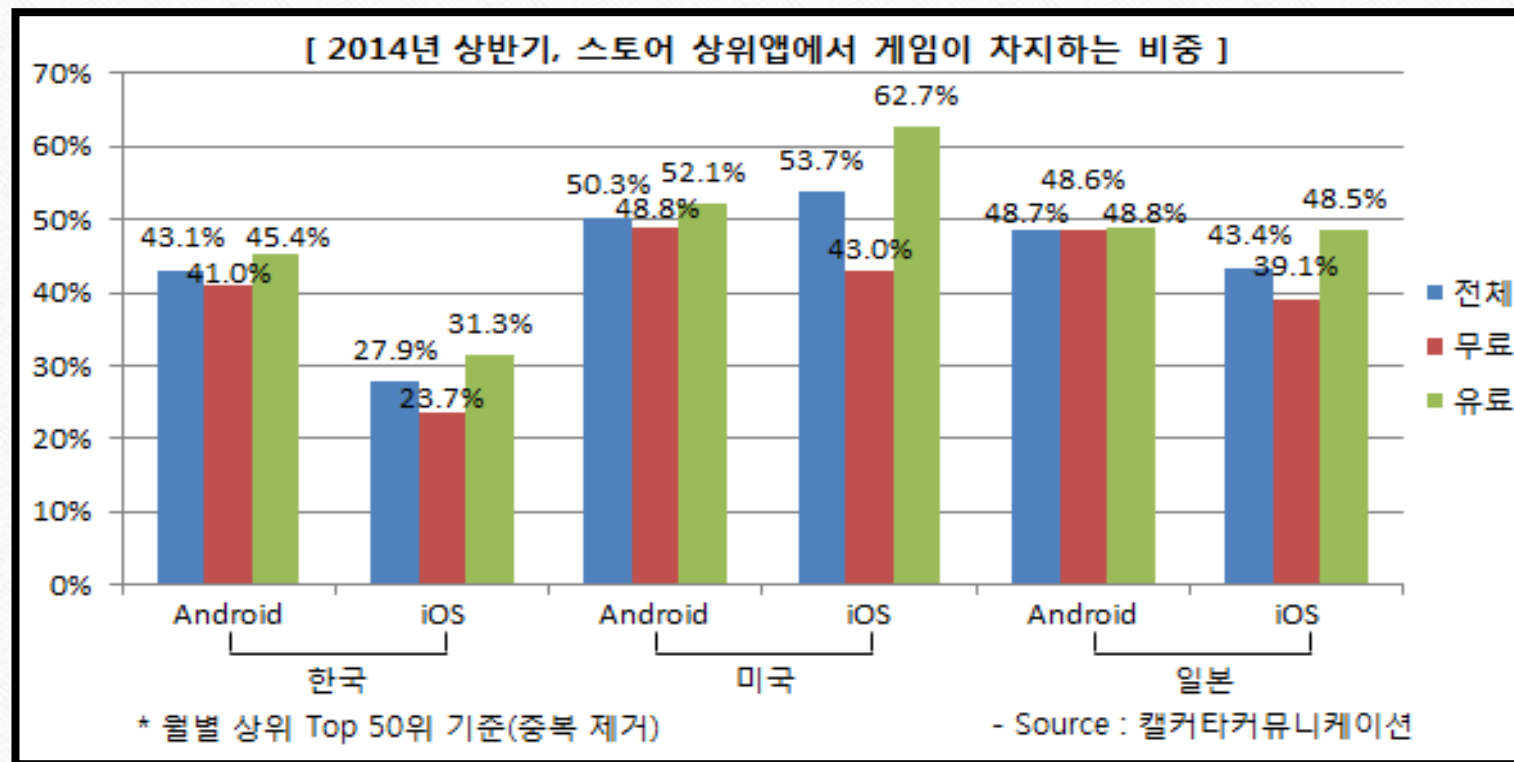




- 국내 앱마켓별 매출 규모

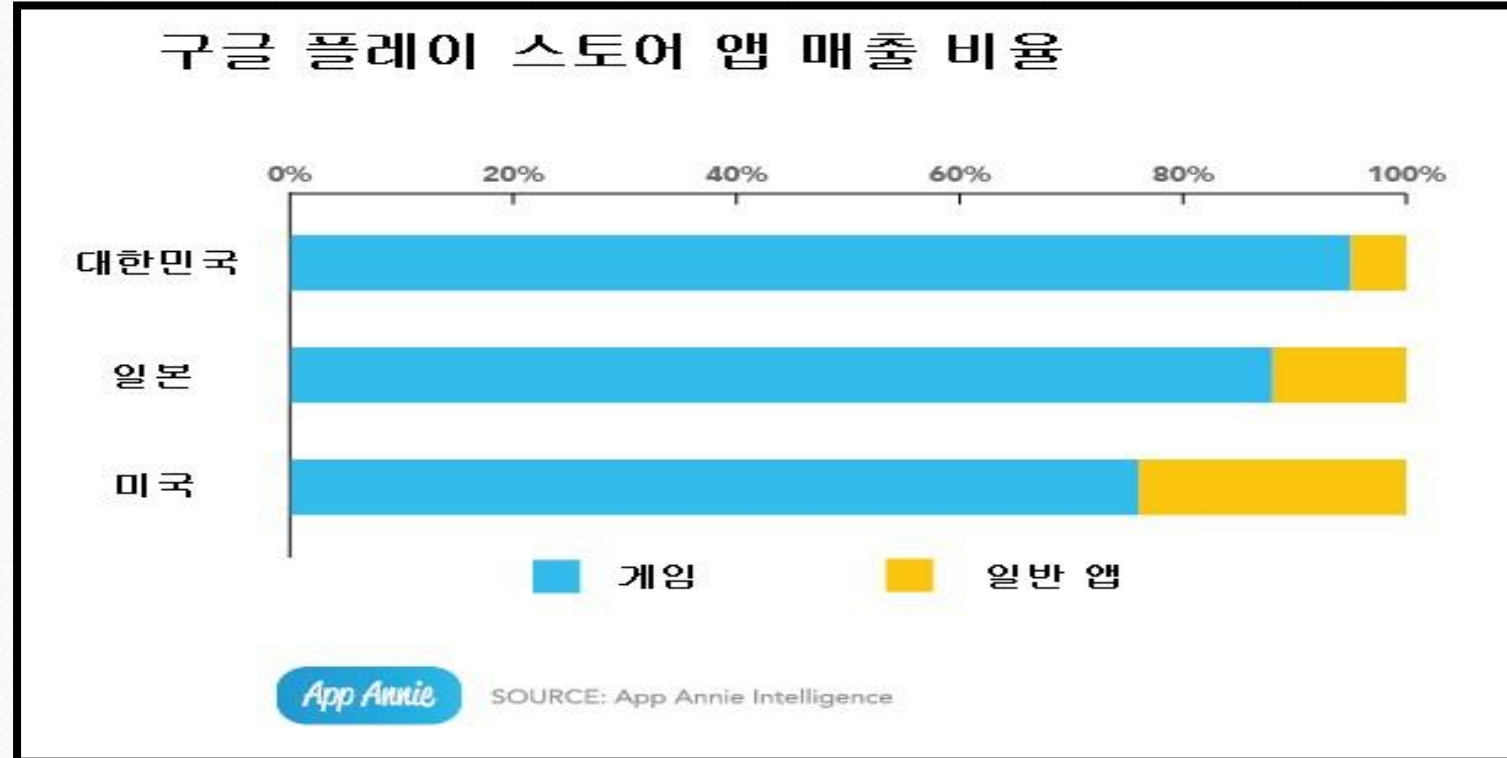


- 앱 마켓별 상위앱에서 게임 비중





- 안드로이드 앱 매출에서 게임 비율



# • 시장 분석 결론 및 전망

---

- 국내에서 아이폰이 디스플레이 크기를 키우기 시작하고, 단통법의 영향에 힘입어 아이폰의 점유율이 급증하였음.
- 아이폰과 안드로이드의 양강 구도는 지속될 것이나, 비교적 라이트 유저가 많은 안드로이드에 비해 헤비 유저들을 가진 아이폰이 계속해서 상승세일 것으로 전망됨.



## • 참고 자료

---

- <http://www.mobizen.pe.kr/1140> - 9p 그림
- <http://www.etnews.com/20160310000177> - 16p 그림
- <https://developer.apple.com/support/app-store> - 16p 그림
- <http://www.etnews.com/20160215000007> - 17p, 18p 그림
- <http://windwaker.net/1875> - 19p, 20p 그림
- <http://www.mobizen.pe.kr/tag/1991> - 21p, 22p 그림
- <http://it.donga.com/12981/> - 23p 그림

# Q&A



감사합니다.