

گزارش صنعت برنامه‌ها و بازی‌های موبایل در ایران

اندازه، رشد و روندها

در سال ۱۳۹۹



cafebazaar.ir



مقدمه

بازار، گزارش صنعت برنامه‌ها و بازی‌های موبایل ایران در سال ۱۳۹۹ را با هدف ساختن تصویر روشن‌تر از صنعت برنامه‌ها و بازی‌های موبایلی تدوین کرده است.

بر اساس این گزارش در انتهای سال ۱۳۹۹، بازار به عنوان بستر توزیع و پخش برنامه، بازی و ویدیو، بیش از ۴۴ میلیون نصب فعال داشته است.

کاربران بازار در طول یک سال ۱/۶ میلیارد بار برنامه و بازی دانلود یا بروزرسانی کردند. بیش از ۲۸۵ میلیارد تومان درآمد نصیب توسعه‌دهنده‌های بازی و برنامه شده که در مقایسه با سال ۱۳۹۸، ۴۸ درصد افزایش داشته است.

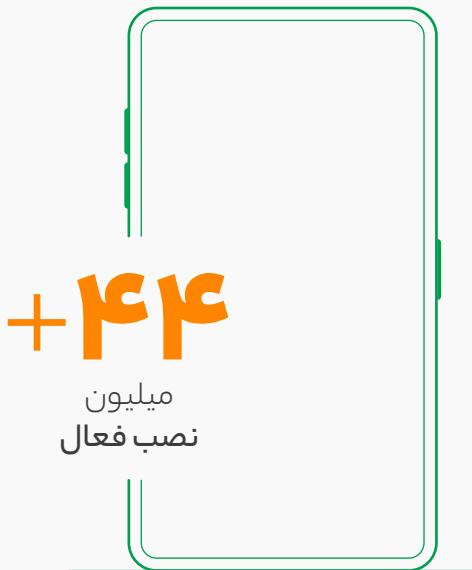
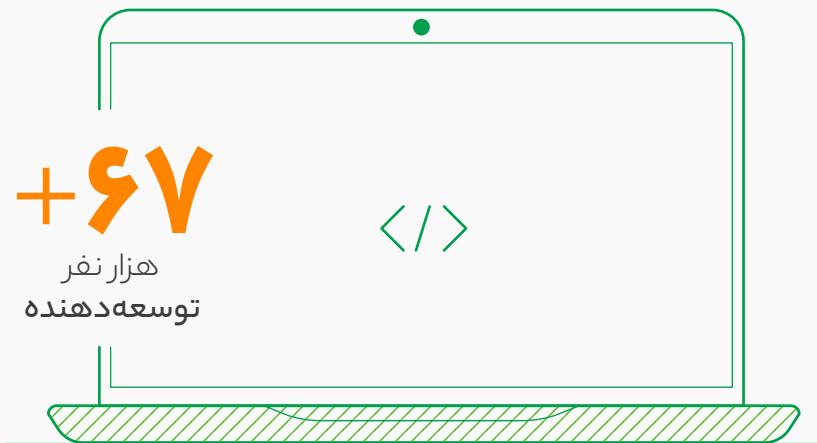
بازار در کنار انتشار این گزارش، با راه‌اندازی وبسایت «بینش بازار» شاخص‌های صنعت و روند تغییر آن را برای تمام بازیگران صنعت برنامه‌های موبایلی در دسترس قرار داده تا بتوانند با آگاهی عمیقتر و شناخت بهتر از گذشته تصمیمات درست‌تری برای دستیابی به آینده‌ای روشن‌تر بگیرند.



۱۴	بازار دریک نگاه
۱۵	بازار در سال ۱۳۹۹
۱۶	نصب فعال و کاربر ثبت‌نامی بازار
۱۷	درآمد توسعه‌دهندگان
۱۸	توزیع درآمد توسعه‌دهندگان در کشور
۱۹	تعداد تراکنش موفق
۲۰	توزیع خریداران در کشور
۲۱	سهم بازی‌های فروشندۀ از کل برنامه‌های هر دسته
۲۲	نقشه رقابت بازی‌ها در صنعت محصولات دیجیتال
۲۳	توزیع خریداران بازی در کشور
۲۴	درصد خریداران مشترک بین رقبای هر دسته از برنامه‌ها
۲۵	بیشترین و کمترین رشد در نصب فعال دسته‌های برنامه
۲۶	بیش از ۱ میلیارد نصب و بروزرسانی برنامه‌ها
۲۷	توزیع درآمد توسعه‌دهندگان بازی در کشور
۲۸	بازی فعال فروشندۀ ۶۷۰۰
۲۹	سهم بازی‌های فروشندۀ از کل برنامه‌های هر دسته
۳۰	نقشه رقابت بازی‌ها در صنعت محصولات دیجیتال
۳۱	توزیع خریداران بازی در کشور
۳۲	درصد خریداران مشترک بین رقبای هر دسته از بازی‌ها
۳۳	بیشترین و کمترین رشد در نصب فعال دسته‌های بازی
۳۴	بیش از ۶۷۰ میلیون بار نصب و بروزرسانی بازی‌ها
۳۵	بینش مرجع داده در صنعت برنامه‌ها و بازی‌های موبایلی ایران



بازار دریک نگاه از ۱۳۸۹ تا ۱۳۹۹



cafebazaar.ir | ۱۳۹۹-سال بازار

|

|

|



بازار دریک نگاه از ۱۳۸۹ تا ۱۳۹۹



۱۵,۷

میلیون نفر
خریدار



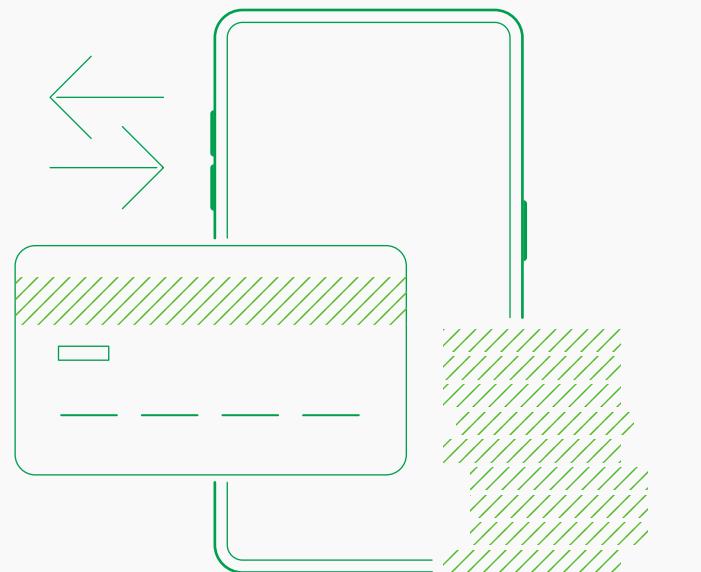
+۱۱۷

میلیون
تراکنش



+۷۵۶

میلیارد تومان
درآمد توسعه دهنده‌گان



cafebazaar.ir

|

گزارش سال بازار - ۱۳۹۹

|

۵

بازار در سال ۱۴۰۰



۱۶۱

هزار عدد
بازی و برنامه‌ی فعال



۱۶۲

میلیون بار
رکورد ماهانه‌ی
نصب و بروزرسانی



۱۲,۵

میلیون بار
رکورد روزانه‌ی
نصب و بروزرسانی



۱,۶

میلیارد بار
نصب
و بروزرسانی



+۱۴۴

میلیون عدد
نصب فعال
در انتهای سال ۹۹



cafebazaar.ir

|

گزارش سال بازار-۱۴۰۰ |

۶

بازار در سال ۱۴۰۰



میلیارد تومان
درآمد توسعه‌دهندگان

۲۸۰,۵



۲۰۳,۷

۷۶,۸

برنامه

بازی

میلیون عدد
تراکنش موفق

۲۷,۱



۲۱,۴

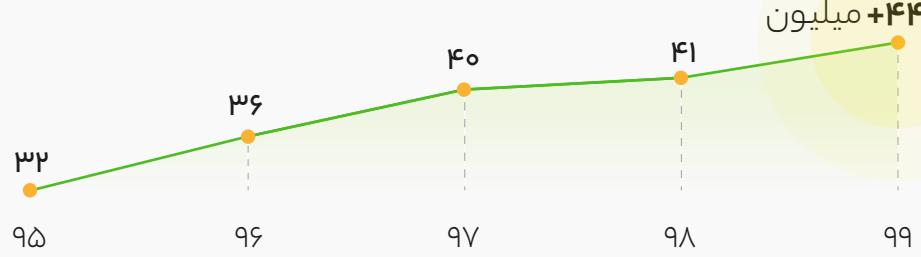
۵,۵

برنامه

بازی

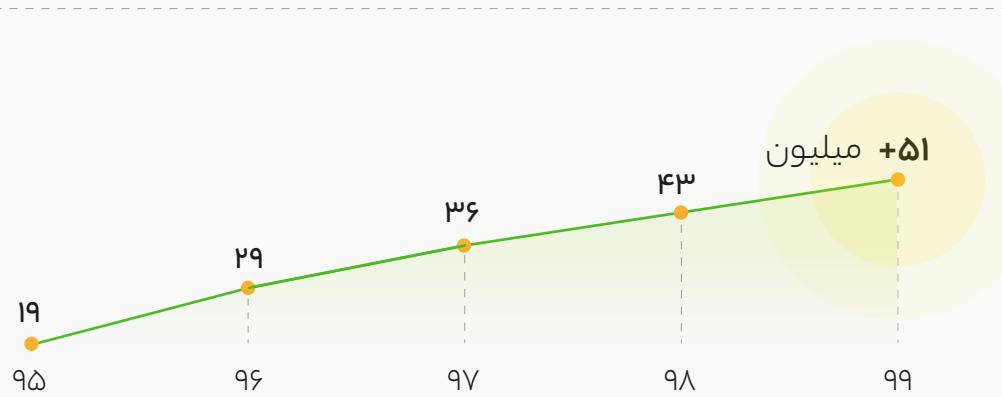


نصب فعال و کاربر ثبت‌نامی بازار



تعداد نصب فعال^۱

در سال ۱۳۹۹ تعداد کل نصب فعال بازار به بیش از ۱۴۴ میلیون رسید. بازار در این مدت نسبت به سال گذشته بیش از ۷ درصد رشد داشته است.

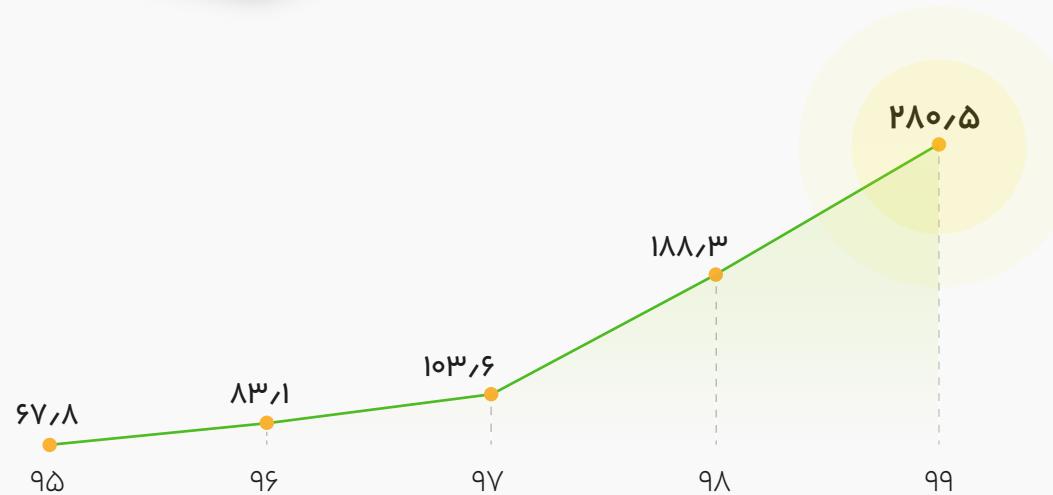


تعداد کاربر ثبت‌نامی^۲

در سال ۱۳۹۹ با ثبت‌نام بیش از ۷ میلیون کاربر جدید، کل کاربران ثبت‌نامی بازار از مرز ۱۴۵ میلیون گذشت.



درآمد توسعه‌دهندگان



در سال ۹۹، درآمد توسعه‌دهندگان نسبت به سال قبل ۴۸ درصد رشد داشته است. از طرفی دیگر سال ۹۹ را می‌توان سال رشد تعداد تراکنش در صنعت محصولات دیجیتال نامید؛ به طوری که از کل ۱۱۷ میلیون تراکنش موفق انجام شده در طول عمر بازار، ۲۷,۱ میلیون تراکنش در سال ۹۹ انجام شده است. این تعداد تراکنش توسط ۳/۷۳ میلیون خریدار صورت گرفته است.



سهم بازی و برنامه از درآمد توسعه‌دهندگان

میلیارد تومان
درآمد توسعه‌دهندگان

۲۸۰,۵



رشد تعداد تراکنش
نسبت به سال ۹۸

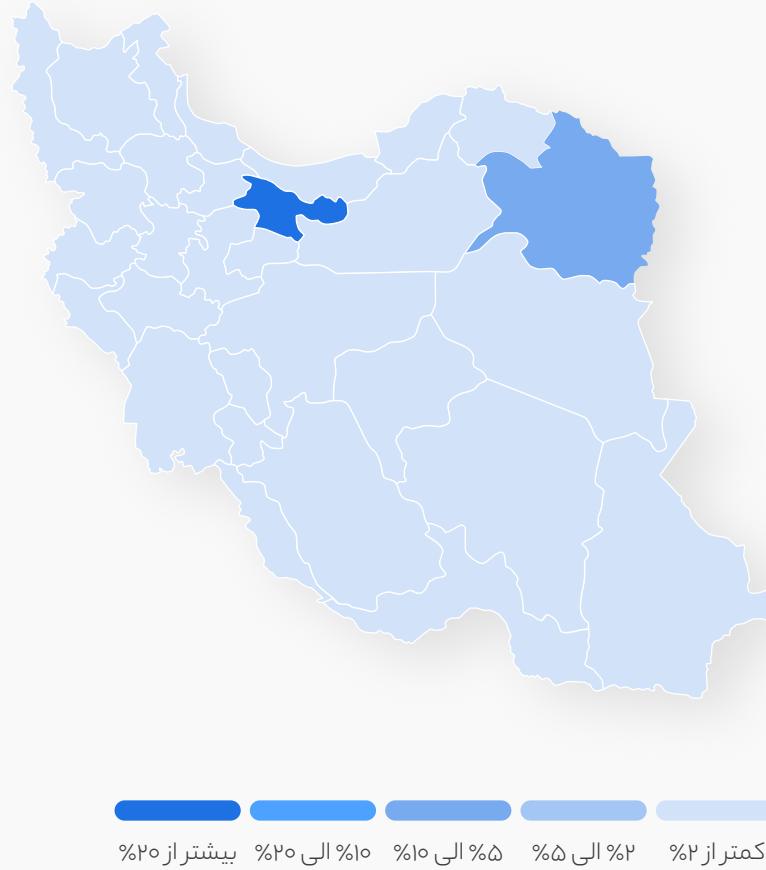
%۱۳





توزيع درآمد توسعه‌دهندگان در کشور

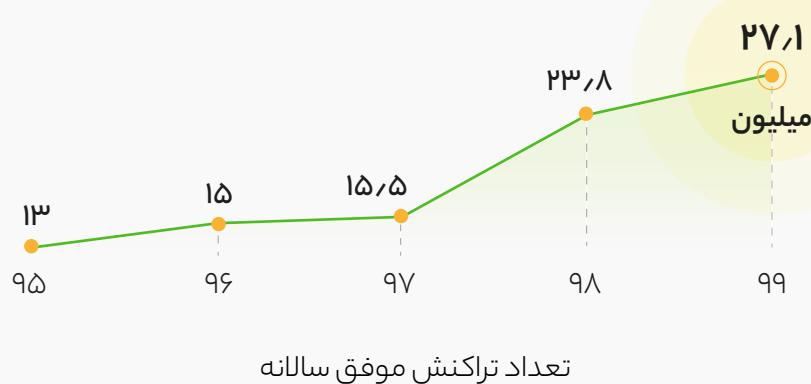
- چهارمحال و بختیاری
- خراسان شمالی
- قزوین
- ایلام
- کوهکیلویه و بویراحمد
- زنجان
- بوشهر
- اردبیل
- همدان
- خراسان جنوبی
- کرمانشاه
- سیستان و بلوچستان
- مرکزی
- کرمان
- یزد
- کردستان
- لرستان
- قم
- گلستان
- هرمزگان
- سمنان
- مازندران
- خوزستان
- آذربایجان شرقی
- اصفهان
- آذربایجان غربی
- فارس
- گیلان
- البرز
- خراسان رضوی
- تهران



۸۸٪ درصد درآمد کل توسعه‌دهندگان در اختیار توسعه‌دهندگان استان تهران است. استان خراسان رضوی با ۵٪ در جایگاه دوم قرار دارد و سایر استان‌ها در مجموع فقط ۷٪ درآمد را دارند.



تعداد تراکنش موفق



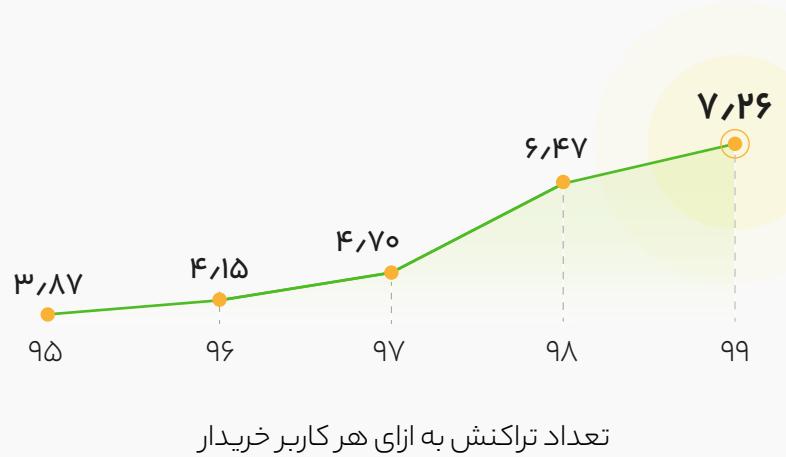
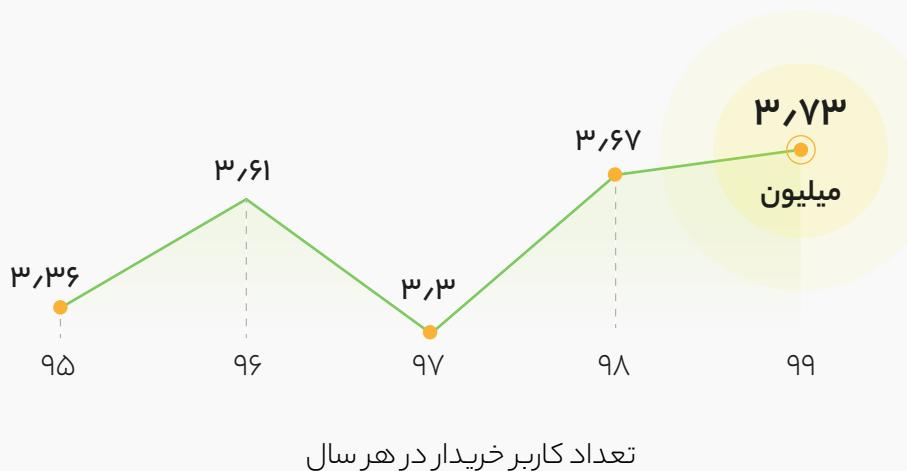
میلیون
تعداد تراکنش
در سال ۱۳۹۹

۲۷,۱



رشد تعداد تراکنش
نسبت به سال ۹۸

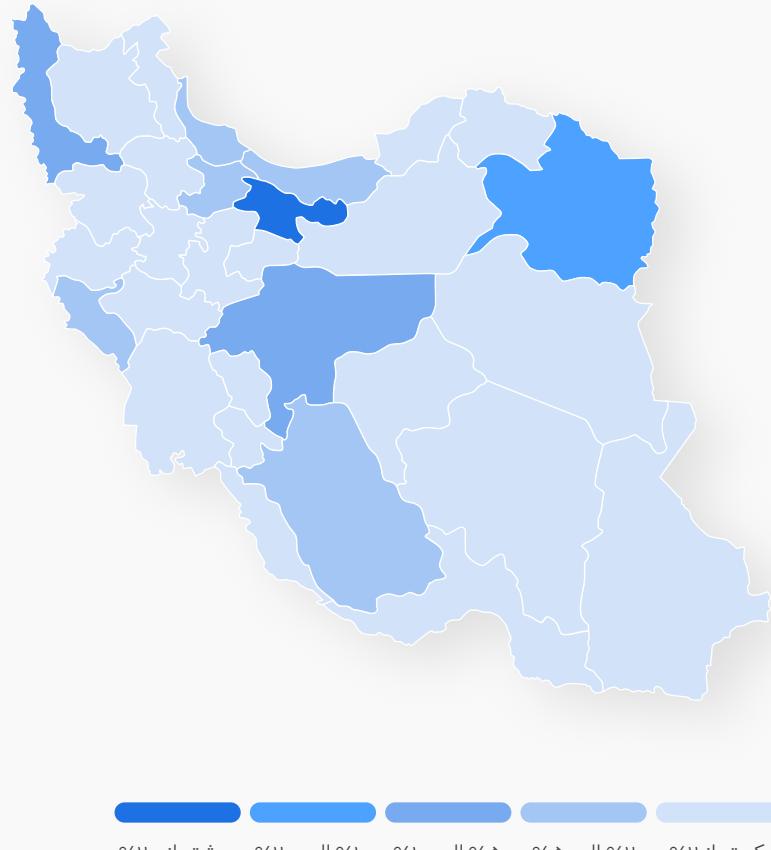
%۱۳



توزيع خریداران در کشور



- خراسان شمالی
- چهارمحال و بختیاری
- کهگیلویه و بویراحمد
- سیستان و بلوچستان
- خراسان جنوبی
- زنجان
- مرکزی
- سمنان
- کردستان
- اردبیل
- همدان
- بوشهر
- قزوین
- کرمان
- یزد
- کرمانشاه
- گلستان
- خوزستان
- قم
- هرمزگان
- آذربایجان شرقی
- لرستان
- مازندران
- فارس
- ایلام
- گیلان
- البرز
- اصفهان
- آذربایجان غربی
- خراسان رضوی
- تهران



بیش از نیمی از خریداران از سه استان تهران، آذربایجان غربی و خراسان رضوی هستند. ۳۲ درصد خریداران محتوای دیجیتال در استان تهران هستند. خراسان شمالی کمترین خرید محتوای دیجیتال را داشته است.





روند نصب و بروزرسانی برنامه و بازی

میلیون بار
نصب و بروزرسانی
در بهمن ماه سال ۱۳۹۹

۱۶۲

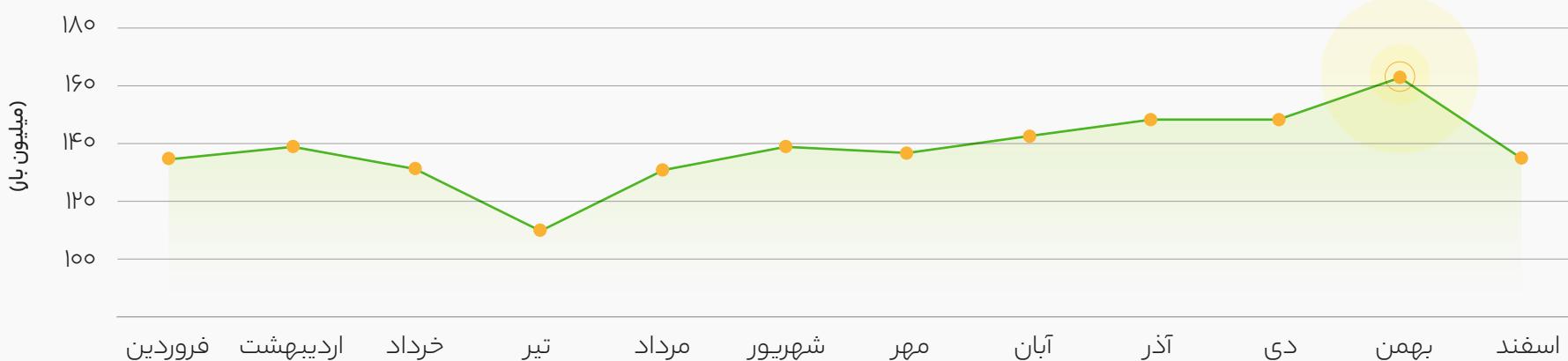


میلیارد بار
نصب و بروزرسانی در بازار
در سال ۱۳۹۹

۱,۶۷



روند نصب بازی و برنامه در سال ۱۳۹۹



تعداد و روند ماهانه جستجو



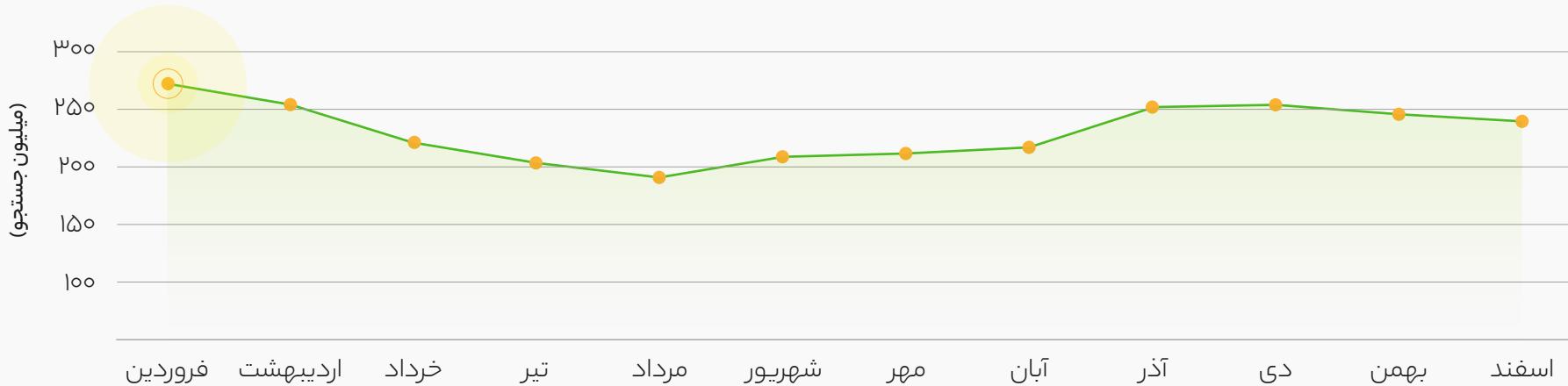
میلیارد بار
تعداد کل جستجوی انجام شده
در بازار در سال ۱۳۹۹

۲۰۸



جستجو در بازار یکی از مهم‌ترین روش‌های پیدا کردن برنامه و بازی دلخواه است. بازار با بهبود الگوریتم‌های جستجو، سعی در بهبود نتایج نمایش داده شده به کاربران دارد.

تعداد جستجوی ماهانه در سال ۱۳۹۹





عبارة و بزندھا پرجستجو در بازار

((اینستاگرام)) و ((بازی))

بیشترین جستجوی یک عبارت و بزند



در این جدول عبارت و بزند پرجستجو در هر ماه نمایش داده شده است. جستجوی پیام‌رسان‌ها شناخته شده در کنار بازی ویژگی مهم عادت کاربران در جستجو است.

عبارة پرجستجو در سال ۱۳۹۹

اسفند	بهمن	دی	آذر	آبان	مهر	شهریور	مرداد	تیر	خرداد	اردیبهشت	فروردین
بازی											
بازی جدید دخترانه											
ماشین بازی											

- ۱
- ۲
- ۳

بزندھا پرجستجو در سال ۱۳۹۹

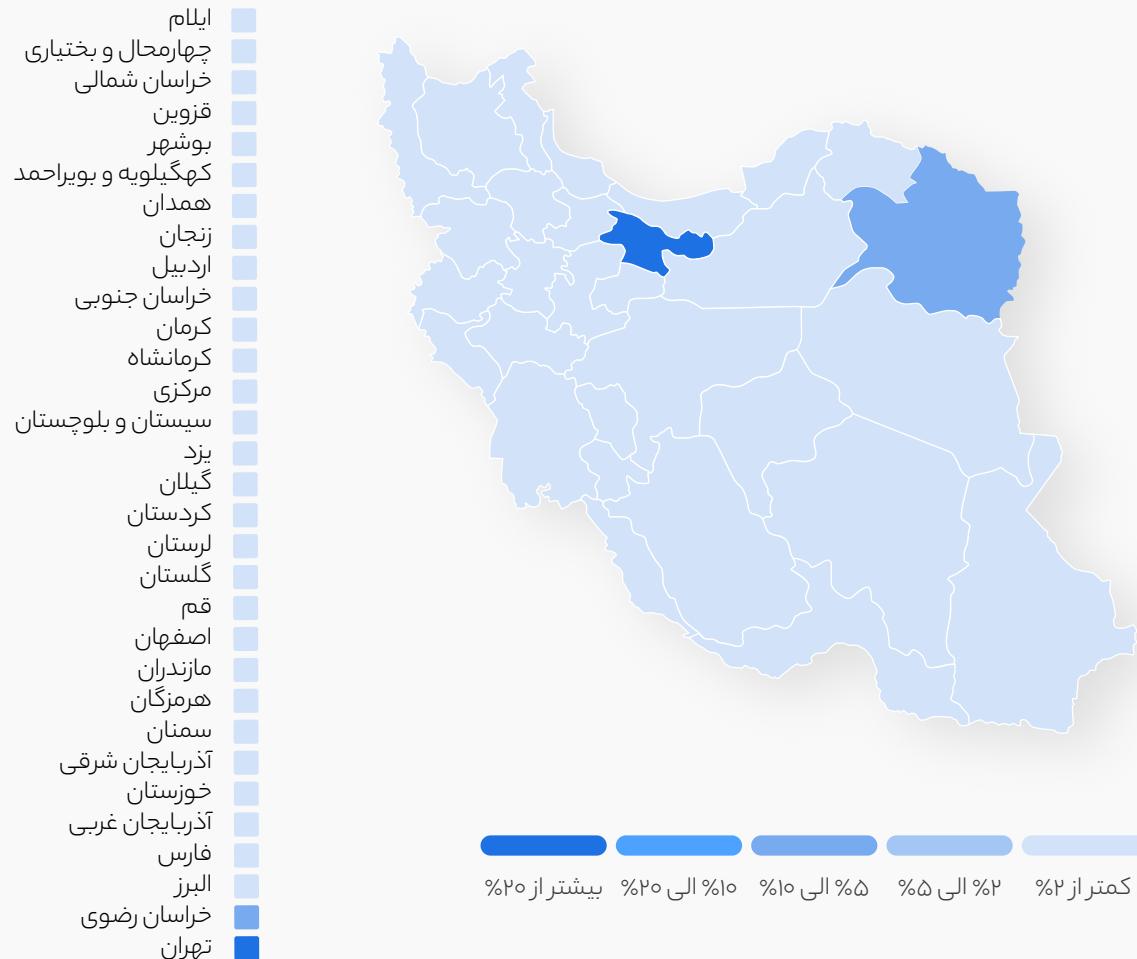
اسفند	بهمن	دی	آذر	آبان	مهر	شهریور	مرداد	تیر	خرداد	اردیبهشت	فروردین
اینستاگرام											
واتس‌اپ											

- ۱
- ۲





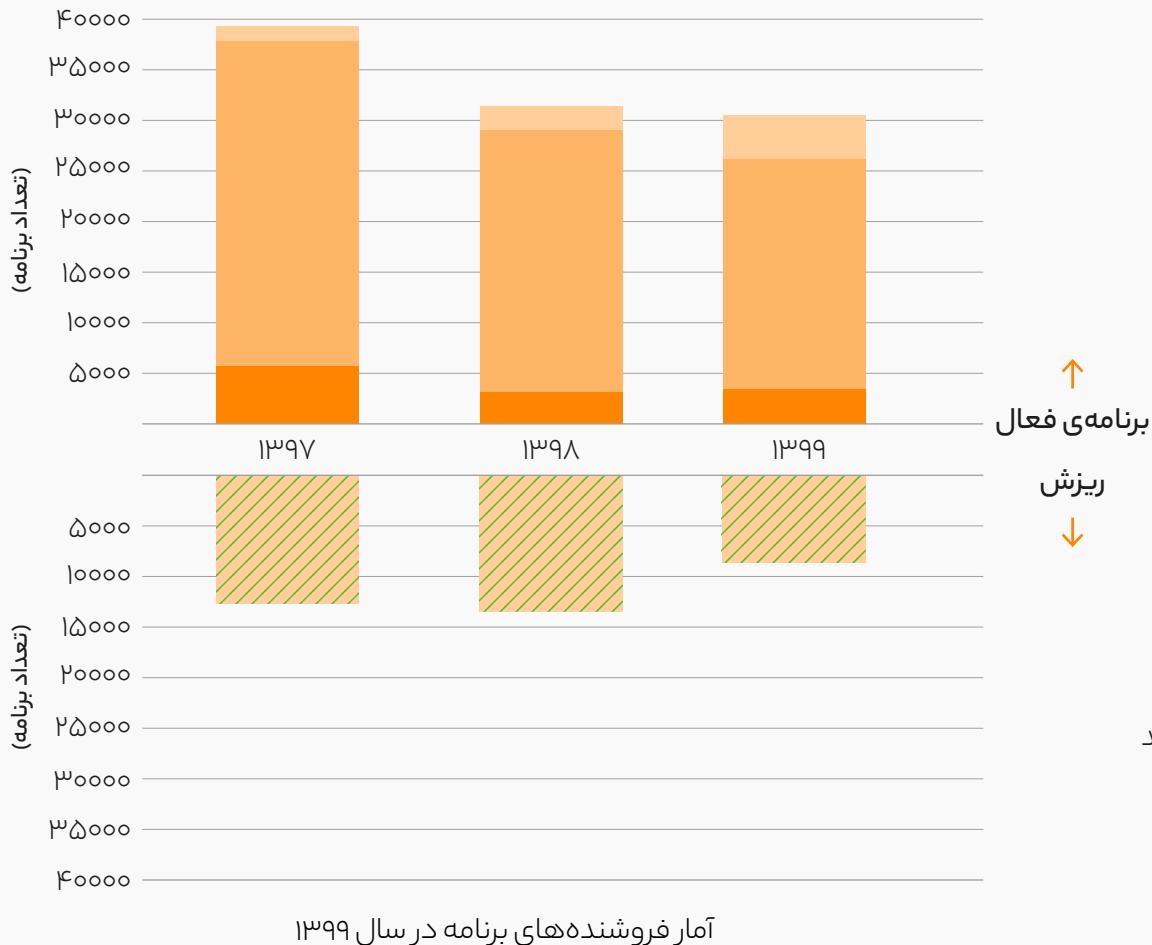
توزيع درآمد توسعه‌دهندگان برنامه در کشور



۸۹٪ درآمد توسعه‌دهندگان در اختیار توسعه‌دهندگان استان تهران است. استان خراسان رضوی با ۶٪ در جایگاه دوم قرار دارد. توسعه‌دهندگان در سایر استان‌ها در مجموع ۵٪ درآمد کل را دارند.



۳۰ هزار برنامه‌ی فعال فروشنده



سال ۹۹ در بازار، ۳۰ هزار برنامه‌ی فروشنده فعال بوده‌اند. از این تعداد، ۳۳۰۰ برنامه‌ی فروشنده، جدید هستند. ۲۲ هزار برنامه علاوه بر سال ۹۹ در سال ۹۸ نیز فروشنده بوده و محتوای دیجیتال فروخته‌اند. تعداد برنامه که در سال ۹۸ فروش داشتند و در سال ۹۹ دیگر فروش نداشتند ۸ هزار برنامه بوده که نسبت به سال‌های قبل ریزش کمتری ثبت شده است.

برنامه‌هایی که حداقل یک سال غیرفعال بودند



برنامه‌هایی که در سال‌های ۹۸ و ۹۹ فروشنده بودند



فروشندگی جدید



ریزش^۱





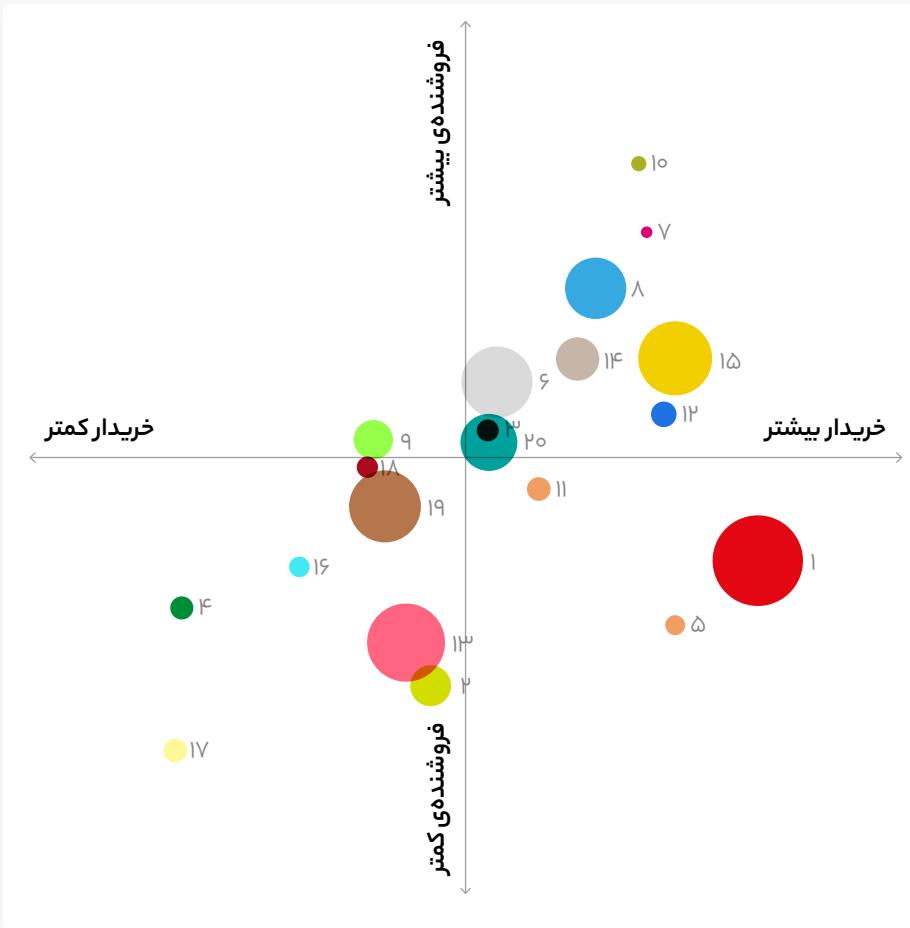
سهم برنامه‌های فروشنده از کل برنامه‌های هر دسته





نقشه‌ی رقابت برنامه‌ها در صنعت محصولات دیجیتال

- ۱ خرید
- ۲ رفت و آمد
- ۳ موسیقی
- ۴ آشپزی و رستوران
- ۵ مذهبی
- ۶ پزشکی
- ۷ ابزارها
- ۸ کتاب
- ۹ سبک زندگی
- ۱۰ آموزش
- ۱۱ امور مالی
- ۱۲ شبکه
- ۱۳ کودک
- ۱۴ تناسب اندام
- ۱۵ سرگرمی
- ۱۶ سفر
- ۱۷ آب و هوا
- ۱۸ شخصی‌سازی
- ۱۹ ورزشی
- ۲۰ عکاسی و ویدیو



میزان عرضه، تقاضا و تمرکز درآمد در دسته‌های مختلف برنامه‌های بازار

در نمودار حبابی رو برو وضعیت رقابت دسته‌های مختلف برنامه در سال ۹۹ نمایش داده شده است. محور افقی مقایسه نسبی تعداد خریدار و محور عمودی مقایسه نسبی تعداد فروشنده در هر دسته را نشان می‌دهد. اندازه‌ی هر حباب نشان‌دهنده‌ی میزان تمرکز درآمد در آن دسته است. منظور از تمرکز درآمد، میزان توزیع درآمد بین رقبای مختلف در هر دسته است. تمرکز بالا به معنای توزیع نامتوازن درآمد و تمرکز پایین به معنای توزیع یکسان درآمد بین رقبای هر دسته است.



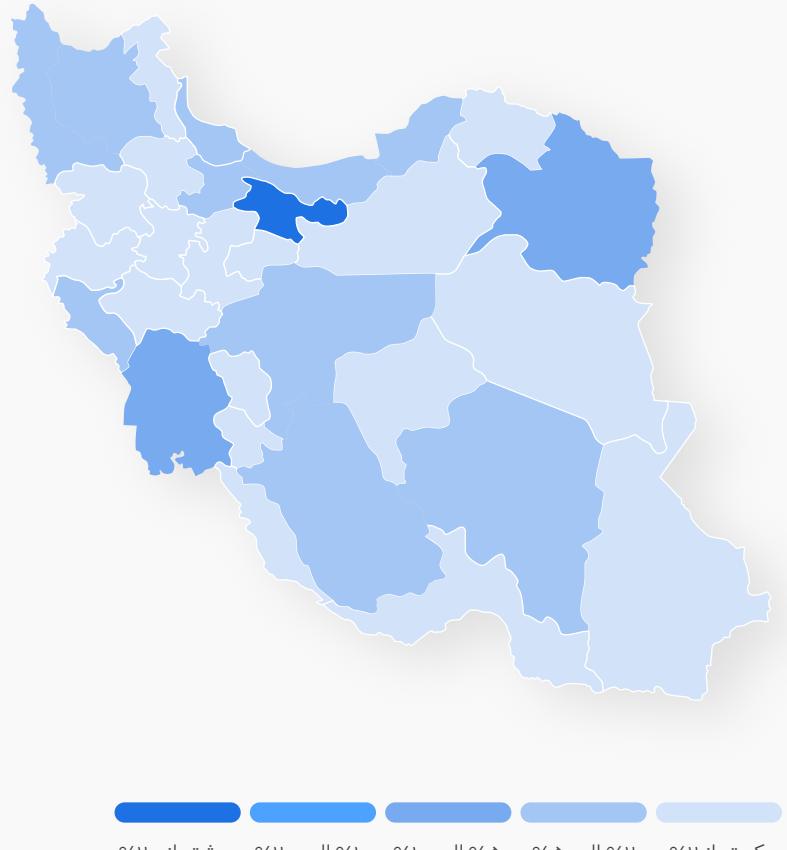
تمرکز کم ← → تمرکز زیاد



توزيع خریداران برنامه در کشور



- کهگیلویه و بویراحمد
- خراسان جنوبی
- چهارمحال و بختیاری
- ایلام
- خراسان شمالی
- سمنان
- زنجان
- همدان
- اردبیل
- بوشهر
- مرکزی
- کردستان
- یزد
- لرستان
- قزوین
- سیستان و بلوچستان
- کرمانشاه
- قم
- هرمزگان
- آذربایجان غربی
- کرمان
- گیلان
- گلستان
- البرز
- آذربایجان شرقی
- مازندران
- فارس
- اصفهان
- خوزستان
- خراسان رضوی
- تهران



بیشترین خریداران محتوای دیجیتالی برنامه در تهران، خراسان رضوی و اصفهان هستند.





درصد خریداران مشترک بین رقبای هر دسته از برنامه‌ها



- آب و هوا
- سفر
- ابزارها
- ورزشی
- شبکه‌های اجتماعی
- خرید
- مذهبی
- عکاسی و ویدیو
- شخصی‌سازی
- موسیقی
- پزشکی
- رفت و آمد
- سبک زندگی
- کودک
- تناسب اندام
- آشپزی و رستوران
- امور مالی
- سرگرمی
- آموزش
- کتاب‌ها و مطبوعات

در سال ۱۳۹۹، بیشتر خریداران، خریدهای خود را تنها از یک برنامه‌ی فروشنده انجام داده‌اند.

در واقع فروشنده‌های هر دسته کمترین اشتراک خریدار را با هم داشته‌اند. با این وجود، بیشترین اشتراک خریدار در دسته‌ی شبکه‌های اجتماعی اتفاق افتاده است. در دسته‌ی شبکه‌های اجتماعی %۱۴ خریداران از دو فروشنده‌ی مختلف، %۴ آن‌ها از سه فروشنده و در نهایت %۳ باقی‌مانده از بیش از ۴ فروشنده‌ی مختلف خرید کرده‌اند. در برنامه‌های این دسته، %۷۶ خریداران تمام خریدهای خود را تنها از یک فروشنده انجام داده‌اند.

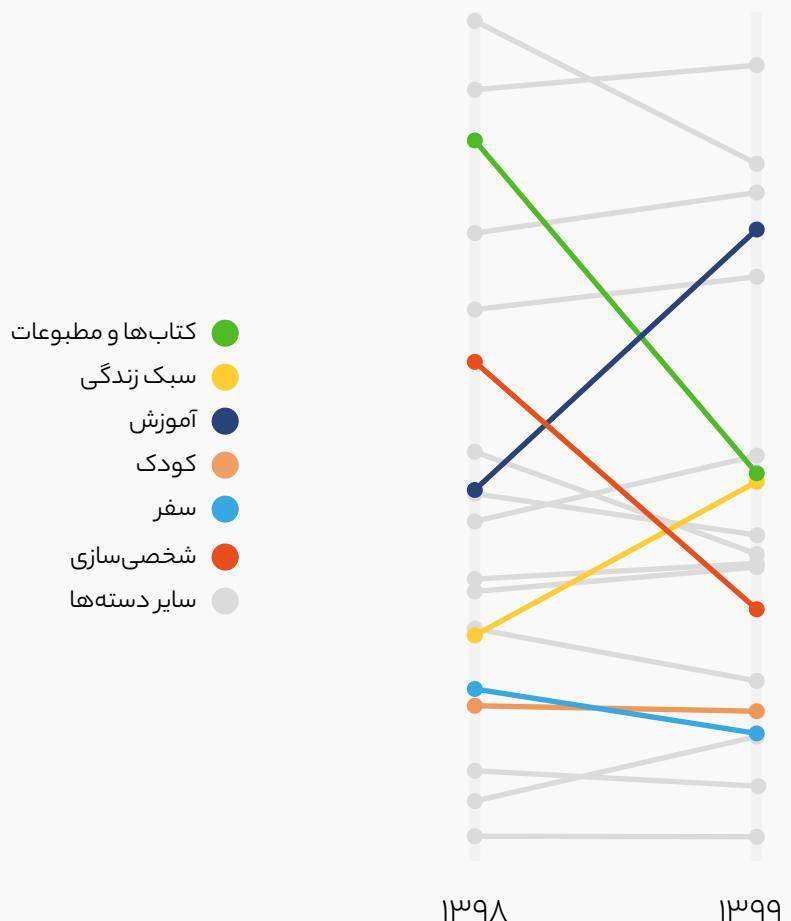
در سال ۱۳۹۹، بعد از دسته‌ی شبکه‌های اجتماعی، برنامه‌های دسته‌ی مذهبی و آموزش بیشترین اشتراک خریداران از بین فروشنده‌های مختلف داشته‌اند؛ کمترین اشتراک خریدار در سال ۹۹ برای دسته‌های رفت و آمد، سفر و کودک است.

۱ رقیب ۲ رقیب ۳ رقیب ۴ رقیب و بیشتر





بیشترین و کمترین رشد در نصب فعال دسته‌های برنامه



در انتهای سال ۱۳۹۹، دسته‌های ابزارها، شبکه‌های اجتماعی، عکاس و موسیقی، بیشترین تعداد نصب فعال را داشته‌اند. دسته‌های کودک، ورزشی و آب و هوا، کمترین نصب را داشته‌اند؛ گرچه این سه دسته نسبت به سال پیش رشد داشته‌اند.

بیشترین رشد تعداد نصب فعال!

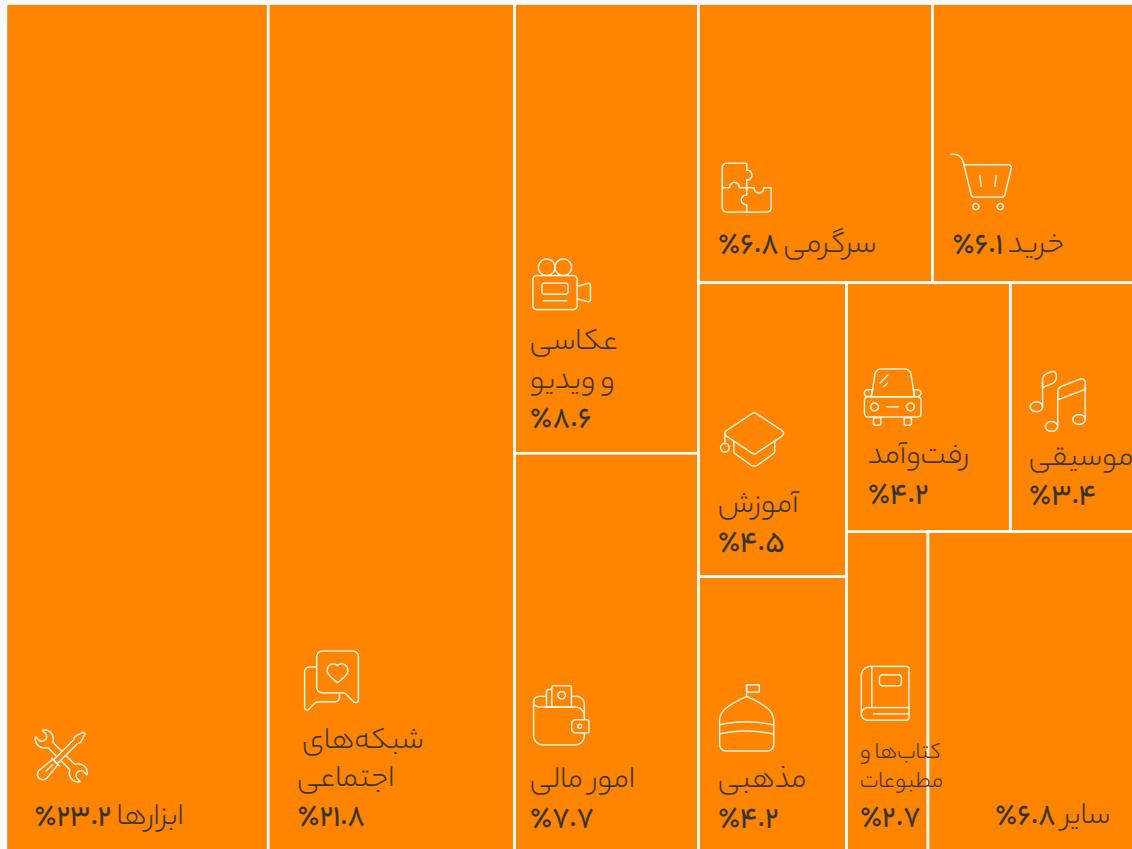


آموزش سبک زندگی کودک





بیش از یک میلیارد نصب و بروزرسانی برنامه‌ها

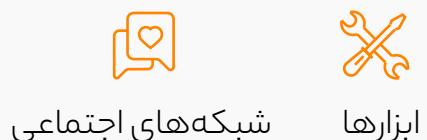


نصب و بروزرسانی برنامه‌ها براساس دسته

کاربران بازار در سال ۱۳۹۹، بیش از یک میلیارد برنامه، نصب و بروزرسانی کردند. از یک میلیارد نصب و بروزرسانی، ۷۰۰ میلیون آن برای نصب است. درصد قابل توجهی از این نصب‌ها، مربوط به دسته‌های ابزارها و شبکه‌های اجتماعی بوده است.



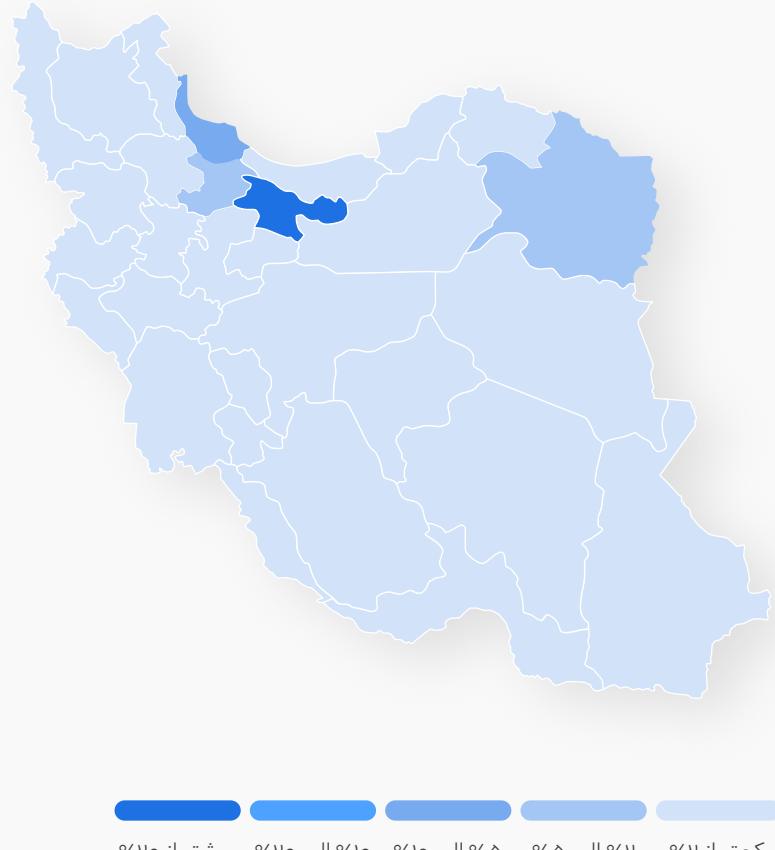
بیشترین نصب:





توزيع درآمد توسعه‌دهندگان بازی در کشور

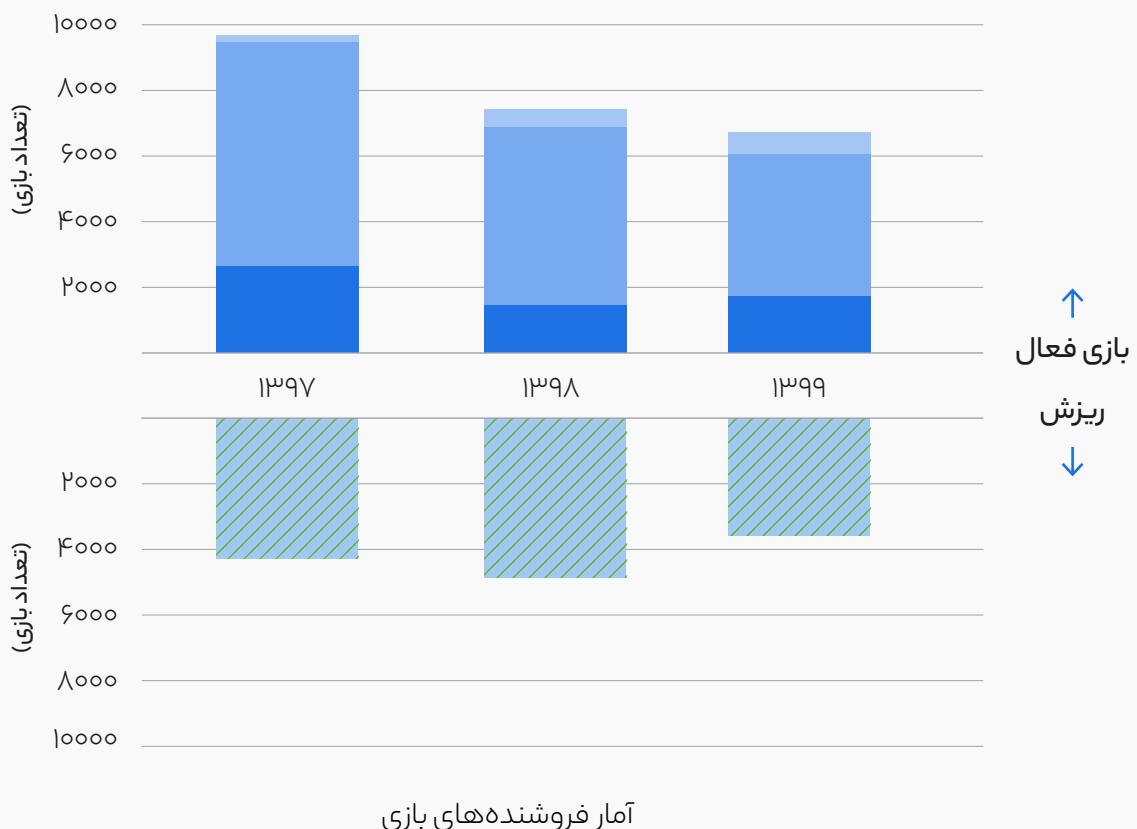
- کهگیلویه و بویراحمد
- زنجان
- چهارمحال و بختیاری
- قزوین
- اردبیل
- خراسان شمالی
- خراسان جنوبی
- سیستان و بلوچستان
- سمنان
- خوزستان
- لرستان
- مرکزی
- کرمانشاه
- آذربایجان شرقی
- همدان
- هرمزگان
- بوشهر
- ایلام
- کردستان
- مازندران
- بیزد
- آذربایجان غربی
- قم
- گلستان
- کرمان
- فارس
- اصفهان
- البرز
- خراسان رضوی
- گیلان
- تهران



۸۴٪ درصد درآمد توسعه‌دهندگان بازی در اختیار توسعه‌دهندگان استان تهران است. گیلان با ۶٪، جایگاه دوم و استان خراسان رضوی با ۲٪ در جایگاه سوم قرار دارد.



۶۷۰۰ بازی فعال فروشنده



در سال ۹۹ ۶۷۰۰ بازی فروشنده در بازار فعال بوده‌اند و از این تعداد، ۱۷۳۵ بازی فروشنده، جدید هستند. ۴۳۰۰ بازی علاوه بر سال ۹۹ در سال ۹۸ نیز فروشنده بوده و محتوای دیجیتال فروخته‌اند.

۳۰۰۰ بازی در سال ۹۸ فروش داشتند ولی در سال ۹۹ فروش نداشتند. این تعداد ریزش نسبت به سایر سال‌ها میزان کمتری بوده است.

بازی‌هایی که حداقل یک سال غیرفعال بودند

بازی‌هایی که در سال‌های ۹۸ و ۹۹ فروشنده بودند

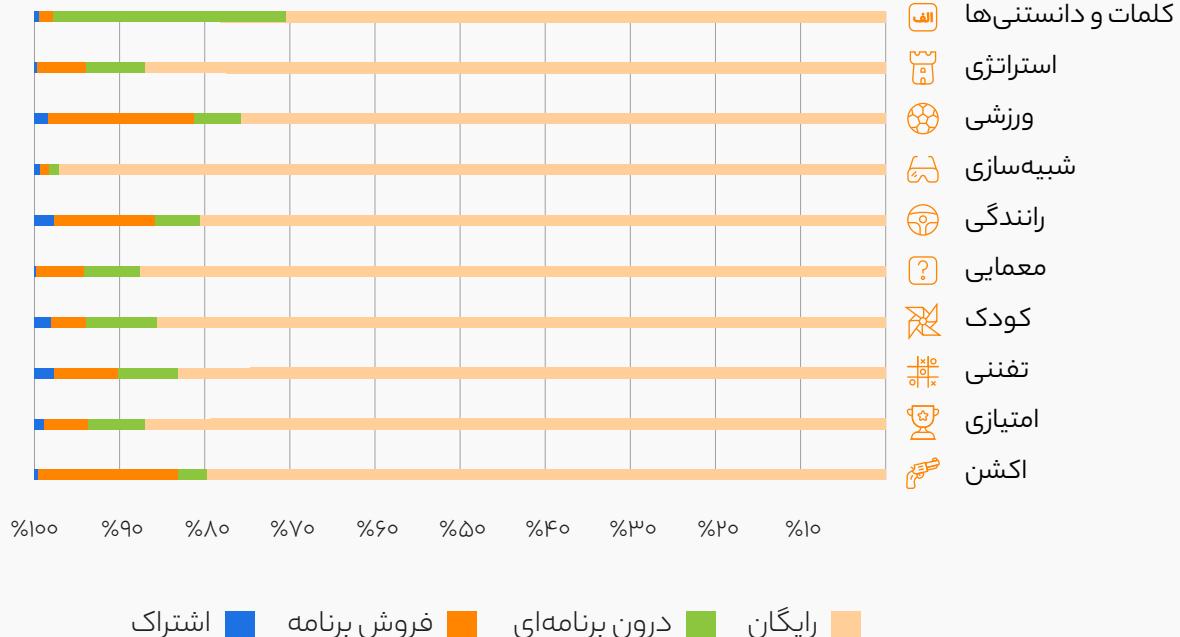
فروشندگی جدید

ریزش^۱





سهم بازی‌های فروشندۀ از کل بازی‌های هر دسته



بازی‌های رایگان سهم بزرگی از کل بازی‌های بازار را دارند. بازی‌های فروشندۀ اغلب از روش پرداخت درون برنامه‌ای برای درآمد استفاده می‌کنند؛ البته در دسته‌ی بازی‌های اکشن، روش فروش برنامه نسبت به سایر روش‌ها بیشتر استفاده شده است.

بیشترین بازی‌های رایگان در دسته‌های امتیازی، معمایی و شبیه‌سازی هستند و در دسته‌های کلمات و دانستنی‌ها، ورزشی و اکشن برنامه‌ها بیشتر غیر رایگان هستند.

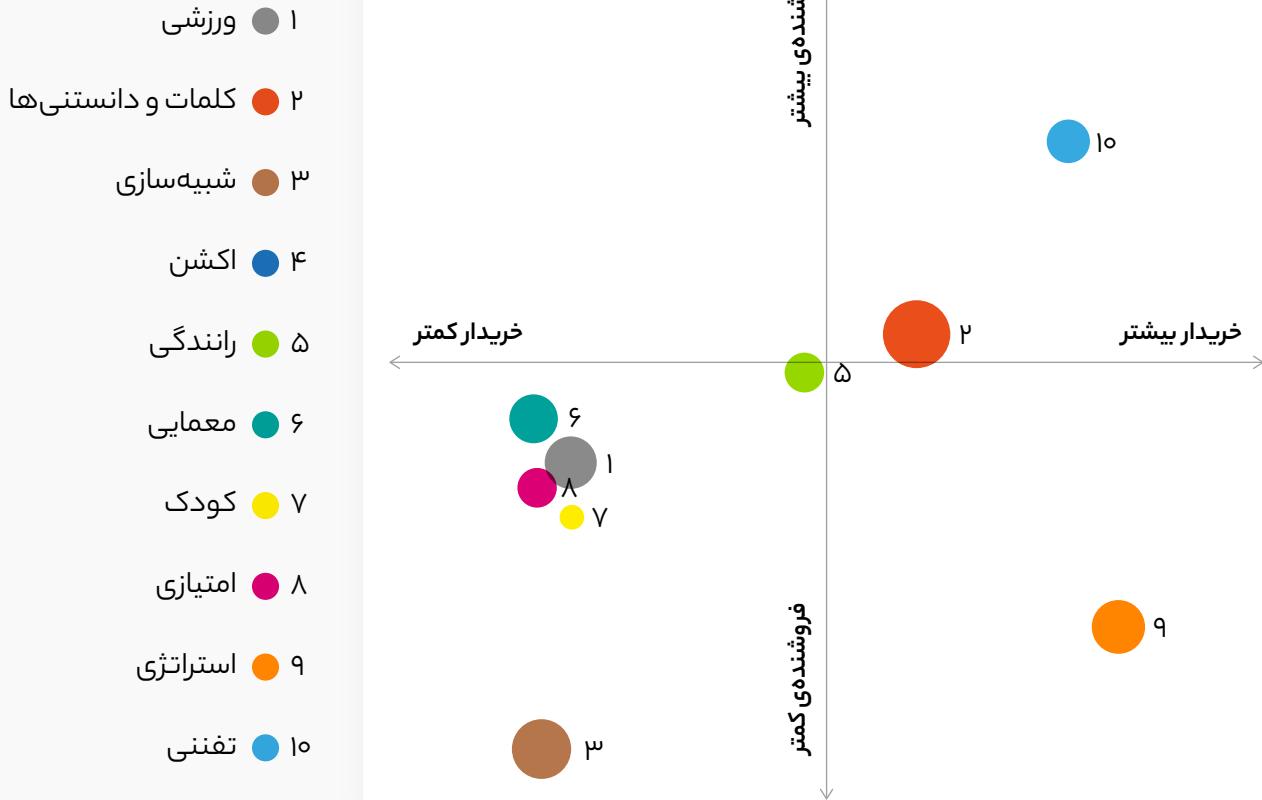
سهم بازی‌های فروشندۀ از کل بازی‌ها





نقشه‌ی رقابت بازی‌ها در صنعت محصولات دیجیتال

میزان عرضه، تقاضا و تمرکز درآمد در دسته‌های مختلف بازی‌های بازار



در نمودار حبابی پیش رو وضعیت رقابت دسته‌های مختلف بازی در سال ۹۹ نمایش داده شده است. محور افقی مقایسه‌ی نسبی تعداد خریدار و محور عمودی مقایسه‌ی نسبی تعداد فروشنده در هر دسته را نشان می‌دهد. اندازه‌ی هر حباب نشان‌دهنده میزان تمرکز درآمد در آن دسته است. منظور از تمرکز درآمد، میزان توزیع درآمد بین رقبای مختلف در هر دسته است. تمرکز بالا به معنای توزیع نامتوازن درآمد و تمرکز پایین به معنای توزیع یکسان درآمد بین رقبای هر دسته است.



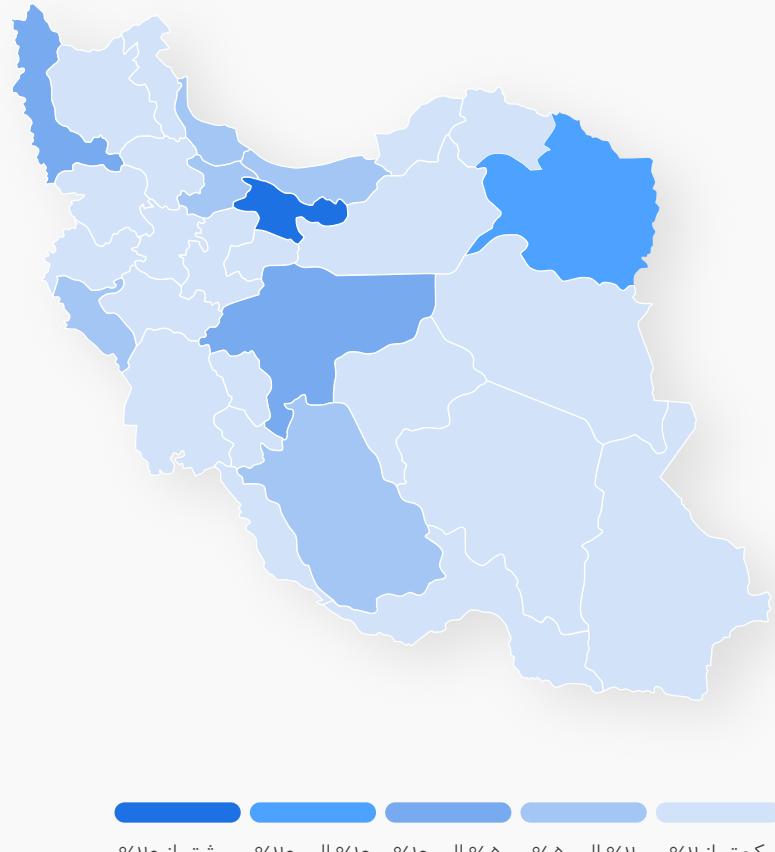
تمرکز زیاد ← → تمرکز کم



توزيع خریداران بازی در کشور



- خراسان شمالی
- چهارمحال و بختیاری
- کهگیلویه و بویراحمد
- خراسان جنوبی
- سیستان و بلوچستان
- زنجان
- مرکزی
- سمنان
- کردستان
- اردبیل
- همدان
- بوشهر
- قزوین
- کرمان
- یزد
- کرمانشاه
- گلستان
- خوزستان
- قم
- هرمزگان
- آذربایجان شرقی
- لرستان
- مازندران
- فارس
- ایلام
- گیلان
- البرز
- اصفهان
- آذربایجان غربی
- خراسان رضوی
- تهران

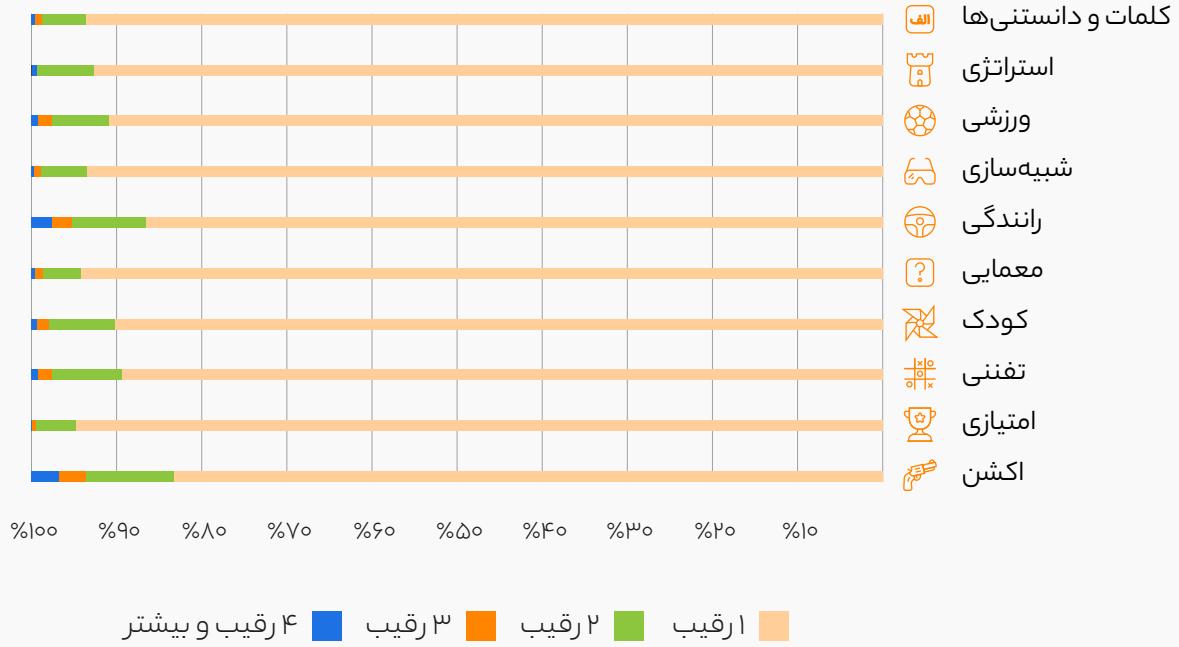


بیشترین خریداران بازی از سه استان تهران، خراسان رضوی و آذربایجان غربی هستند. اصفهان، البرز و گیلان در جایگاه سوم تا چهارم خریداران در بازی بوده و ۵۰٪ از خرید بازی، در دو استان تهران و خراسان رضوی صورت می‌گیرد.





درصد خریداران مشترک بین رقبای هر دسته از بازی‌ها



درصد خریداران مشترک بین رقبای هر دسته از برنامه‌ها

بازی‌های دسته‌ی اکشن، بیشترین اشتراک خریدار را بین دسته‌های بازی دارند. در برنامه‌های این دسته، ۸۳٪ خریداران تمام خریدهای خود را تنها از یک بازی انجام داده‌اند، ۱۵٪ خریداران از دو بازی مختلف، ۳٪ آنها از سه بازی و در نهایت ۳٪ باقی‌مانده از بیش از ۴ بازی مختلف خرید کردند.

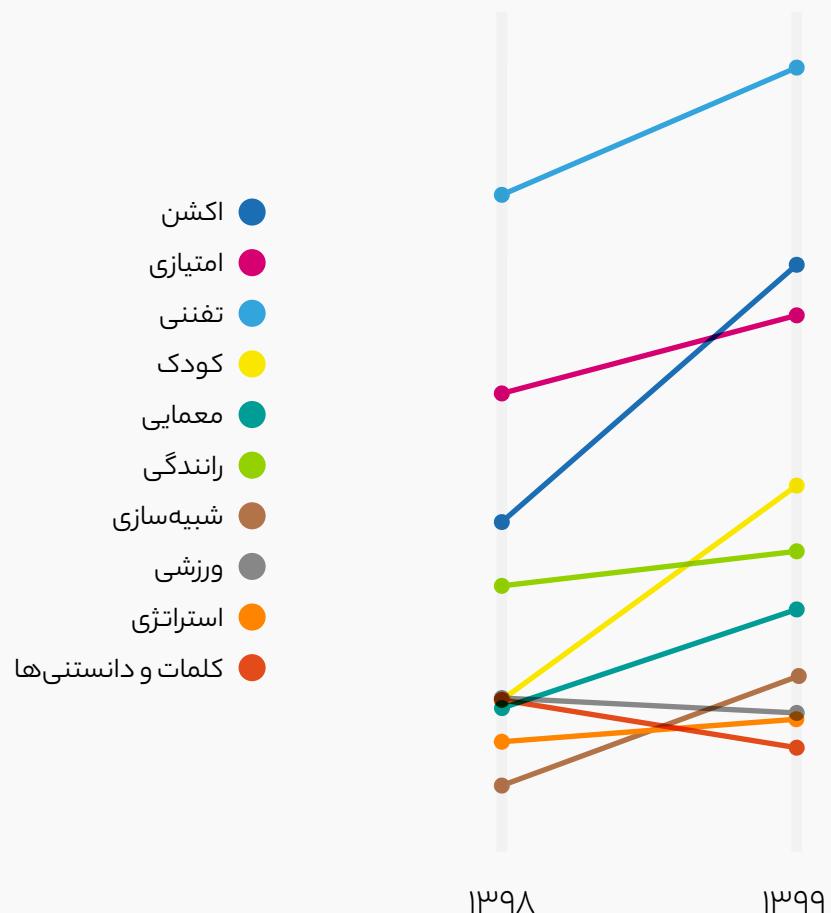
بعد از دسته‌ی اکشن، بازی‌های رانندگی و تفننی بیشترین اشتراک خریداران و بازی‌های معما می و امتیازی کمترین اشتراک را بین فروشنده‌های مختلف داشته‌اند.

خریداران بازی در دسته‌های امتیازی، معما می و کلمات و دانستنی‌ها بیشترین تمايل را دارند که از یک بازی خرید خود را انجام بدھند.





بیشترین و کمترین رشد نصب فعال در دسته‌های بازی



در سال ۹۹ از ۱۵ دسته‌ی بازی، ۸ دسته در تعداد نصب فعال رشد داشته‌اند. بیشترین رشد تعداد نصب فعال در مقایسه با سال ۹۸ مربوط به دسته‌های کودک، شبیه‌سازی و اکشن است. دسته‌های تفننی، اکشن و امتیازی به ترتیب بیشترین تعداد نصب فعال را داشته‌اند. در سال ۹۹ دسته کلمات و دانستنی‌ها بیشترین کاهش رشد در تعداد نصب فعال را داشته‌اند.

بیشترین رشد تعداد کل نصب فعال:

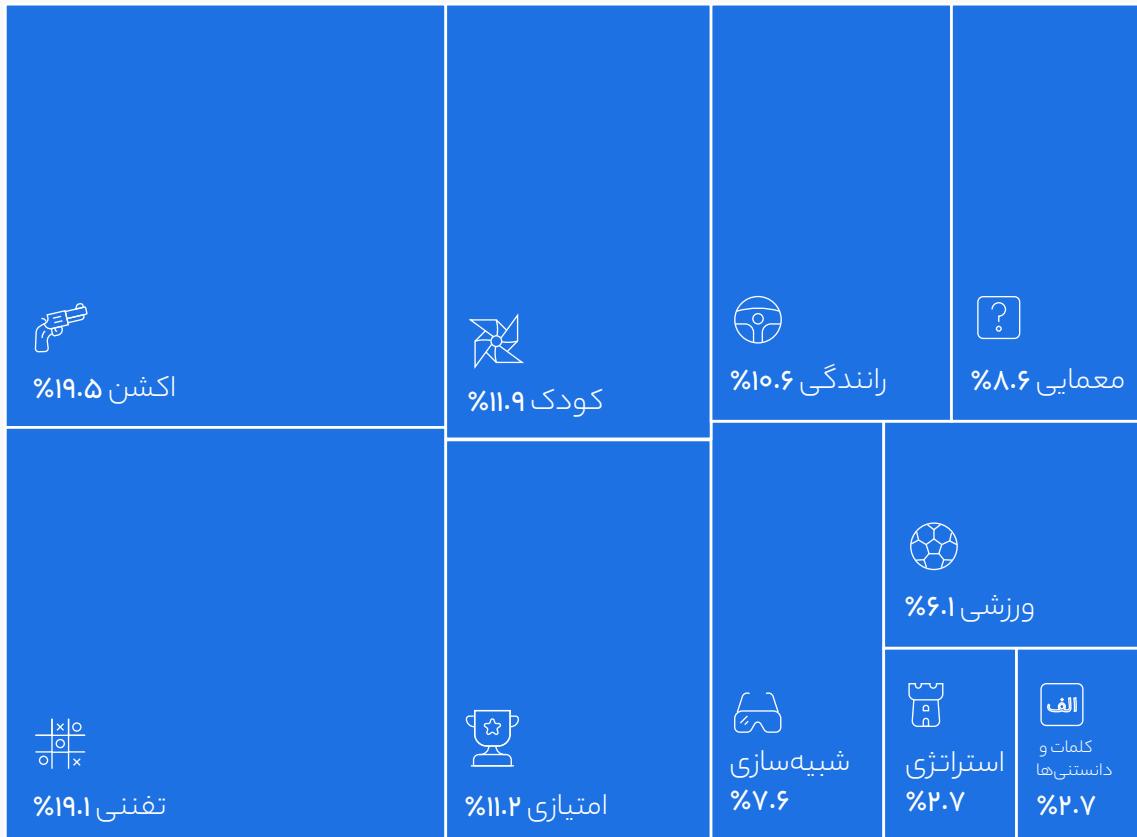


اکشن کودک شبیه‌سازی



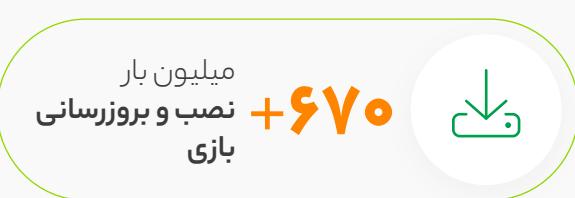


بیش از ۶۷۰ میلیون بار نصب و بروزرسانی بازی‌ها



نصب و بروزرسانی بازی‌ها بر اساس دسته

کاربران بازار در سال ۱۳۹۹، بیش از ۶۷۰ میلیون بار بازی، نصب و بروزرسانی کردند که ۴۷۰ میلیون آن برای نصب است. بیشترین نصب بازی برای دسته‌های اکشن، تفننی و امتیازی بوده است.



بیشترین نصب:



امتیازی تفننی اکشن

بینش؛ مرجع داده‌های صنعت برنامه‌های موبایل در ایران

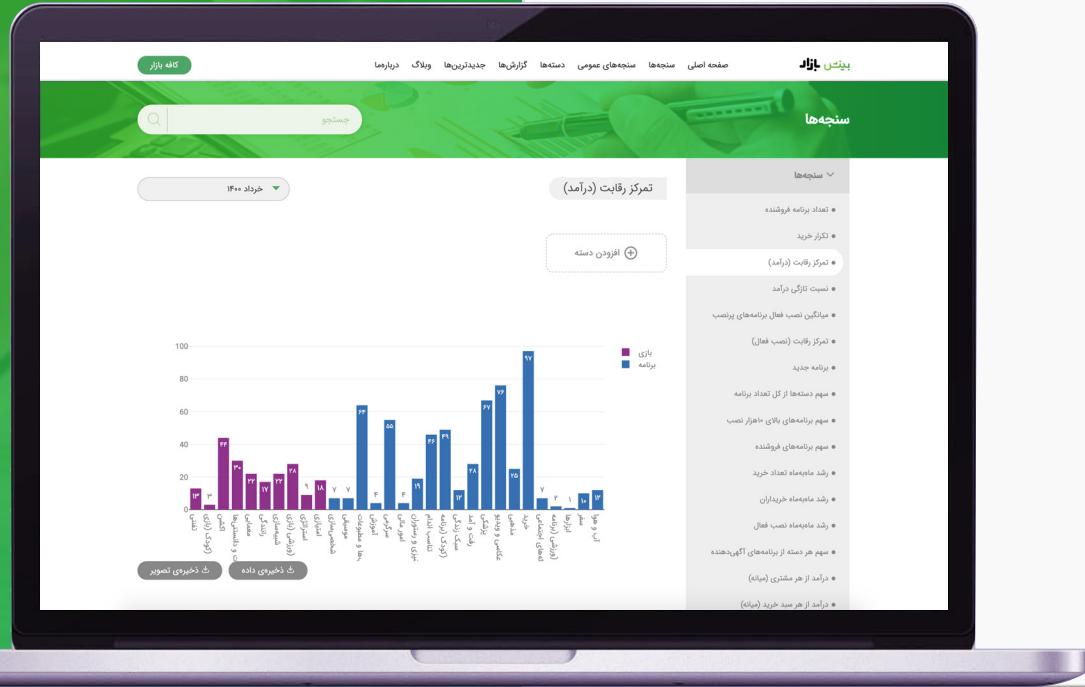
وب سایت «بینش بازار»، مرجع داده‌های صنعت برنامه‌های موبایل در ایران است. داده‌ها و گزارش‌های بینش از دل ۱۵ سال فعالیت بازار به عنوان بزرگترین فروشگاه ایرانی برنامه و بازی اندروید برآمده و فعالیت صد هزار برنامه و بازی و داده‌های رفتار بیش از ۱۴۴ میلیون کاربر فعلی امروز، بر اساس سنجه‌های متفاوت، بررسی و محاسبه شده است.

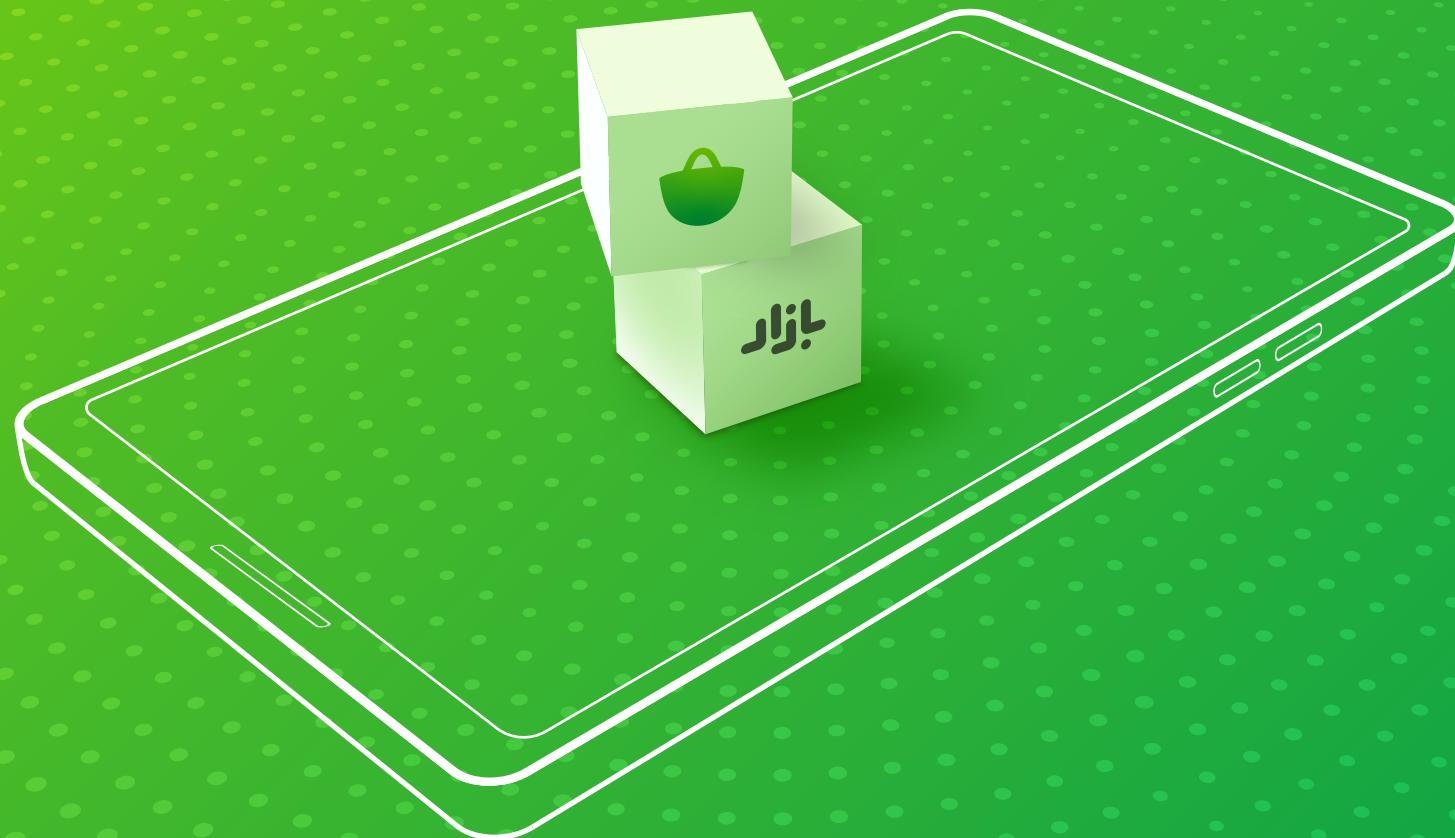
هدف بینش روشن کردن مسیر تمام کسانی است که در این صنعت کار می‌کنند یا می‌خواهند به این حوزه وارد شوند. بینش بازار انتظار دارد برای توسعه‌ی محصول کمک کننده باشد.

همچنین برنامه‌ریزی کمپین‌های مارکتینگ را آسان تر و نتایج را قابل پیش‌بینی ترکند، برای هدف‌گذاری شاخص‌های کلیدی ارزیابی عملکرد و برنامه‌ریزی راهبردی یار مدیران شود و سرمایه‌گذاران با اطمینان خاطری دوچندان وارد کسب و کارها شوند؛ از طرفی دیگر داده‌ها فضای نقد و آگاهی را برای رسانه‌ها باز کرده و طرف تحقیقات دانشگاهی را بزرگتر می‌کند.

بینش عمیق‌تر نسبت به صنعت، به سیاست‌مداران کمک می‌کند، واضح‌تر بینند و به رشد صنعت برنامه‌های موبایلی کمک کنند. بینش بازار به عنوان مرجع داده‌های این صنعت سعی دارد در کنار افراد باشد.

با بینش تصمیم بگیریم: insight.cafebazaar.ir





cafebazaar.ir