

گزارشی از وضعیت صنعت
 برنامه های موبایل در سال ۹۵



کافه بازار
اردیبهشت ۱۳۹۶

عنوان

- ۱
- ۲
- ۳
- ۴
- ۵
- ۶
- ۷
- ۸
- ۹
- ۱۰
- ۱۱
- ۱۲
- ۱۳

مقدمه

متغیرهای کلیدی

تولیدات باکیفیت

تولیدات ایرانی

شبکه اینترنت کاربران

برترین برنامه‌های سال ۹۰

۳۳ میلیون نصب فعال، انتشار حداقل یک برنامه از سوی ۲۱,۵۰۰ توسعه‌دهنده و انتشار ۱۱۱ هزار و ۶۰۰ برنامه، خلاصه آماری است که در سال ۹۵ در کافه‌بازار به دست آمد. رشد چشمگیر این سال نشان می‌دهد صنعت برنامه‌های موبایل ظرفیت زیادی برای ادامه گسترش در کشور دارد. تعداد فعالان این صنعت در سال‌های اخیر با سرعت فزاینده‌ای رشد کرده است و کافه‌بازار تلاش می‌کند اطلاعات مورد نیاز این فعالان را به صورت کاملاً شفاف در اختیار علاقمندان قرار دهد.

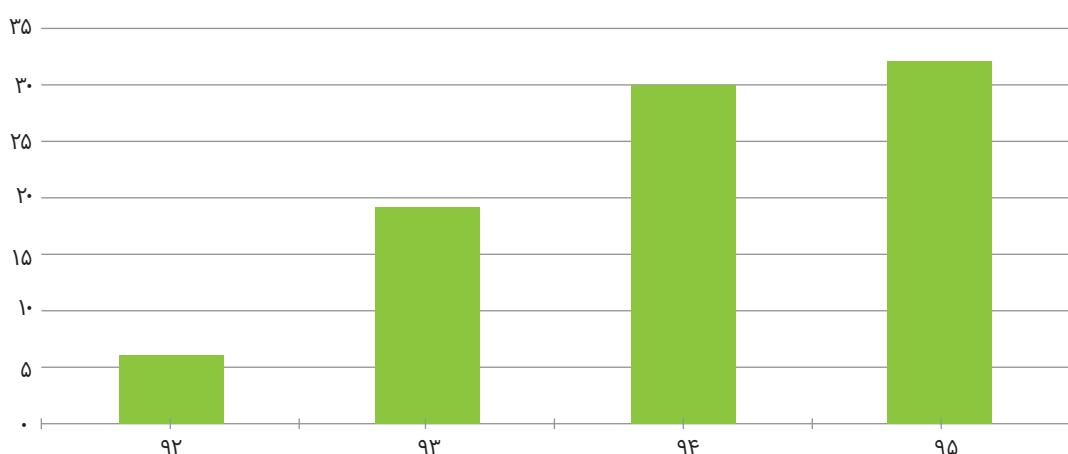
در این گزارش به ارائه آمارهای از فعالیت این صنعت در سال گذشته و مقایسه این آمارها با سال‌های گذشته پرداخته شده است.



متغیرهای کلیدی

پس از رشد سریع تعداد کاربران در سال‌های ۹۴ و ۹۳، نصب فعال بازار در پایان سال ۹۵ به ۳۳ میلیون رسید. منظور از نصب فعال، تعداد دستگاه‌هایی است که در یک زمان معین بازار روی آنها نصب بوده است. بنابراین می‌توان گفت در هر خانواده ایرانی به طور متوسط $\frac{1}{4}$ نفر کاربر بازار وجود دارد.^۱.

نصب فعال بازار در پایان هر سال (میلیون)



۱. نتایج سرشماری عمومی نفوس و مسکن ۱۳۹۵، مرکز آمار ایران

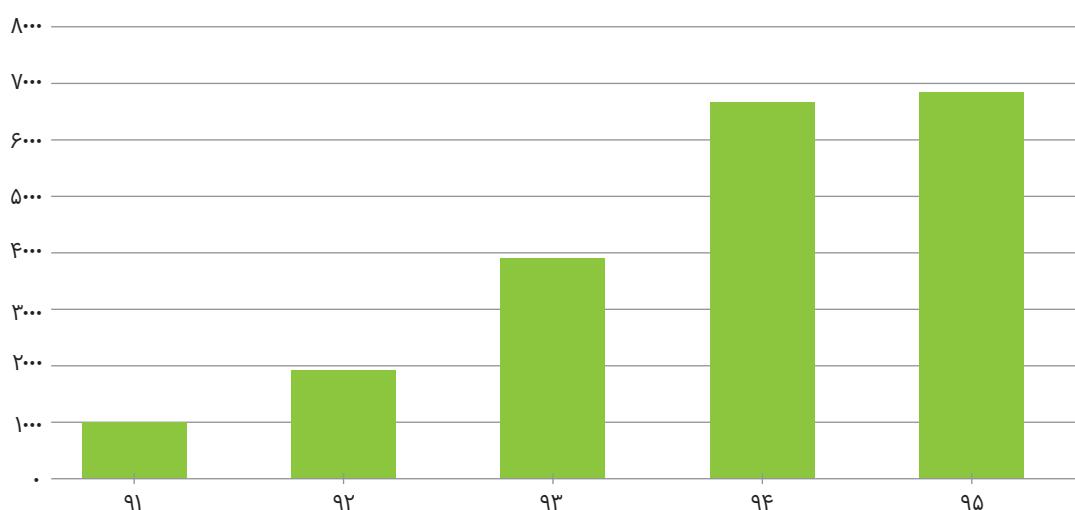
حسابهای کاربری تأییدشده تا پایان سال ۹۵ به بیش از ۱۹/۶ میلیون رسید و از این تعداد ۲۹ درصد حداقل یک بار از بازار خرید کردند. نکته قابل توجه این است که حدود ۵۸ درصد کسانی که از بازار محصولی خریدند، حداقل یک بار دیگر خرید خود را تکرار کرده‌اند.

قیف خرید تا پایان سال ۹۵



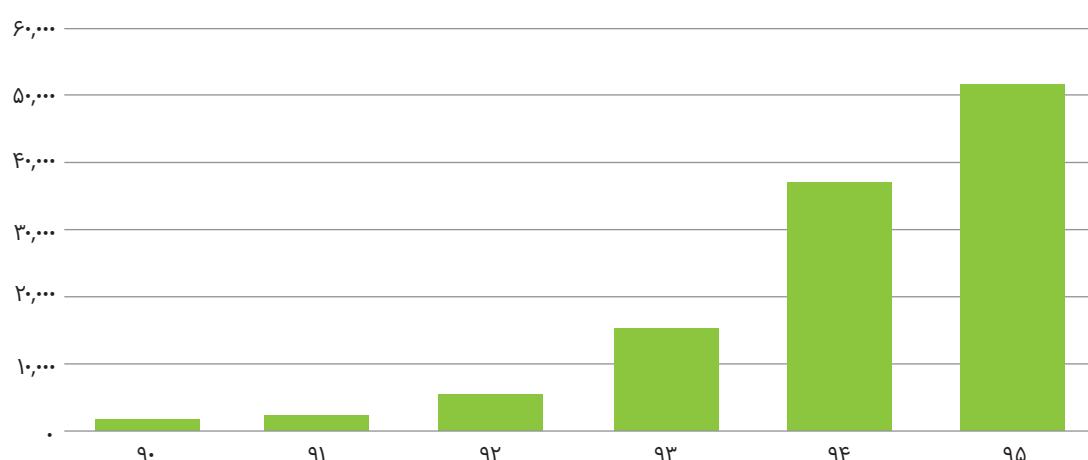
این نمودار تعداد توسعه‌دهندگان جدید فعال هر سال را نشان می‌دهد. منظور از توسعه‌دهنده فعال هر سال، تعداد توسعه‌دهندهایی است که در آن سال اولین برنامه خود را منتشر کرده‌اند. همانطور که مشاهده می‌شود شبیه افزایشی توسعه‌دهندگان جدید در سال ۹۵ هم حفظ شده است و حدود ۶۰ درصد کل توسعه‌دهندگان فعال، اولین برنامه خود را در دو سال اخیر منتشر کرده‌اند. ۱۰,۴۵۱ تیر توسعه‌دهنده در سال ۹۵ از بازار کسب درآمد داشتند.

تعداد توسعه‌دهنده جدید فعال



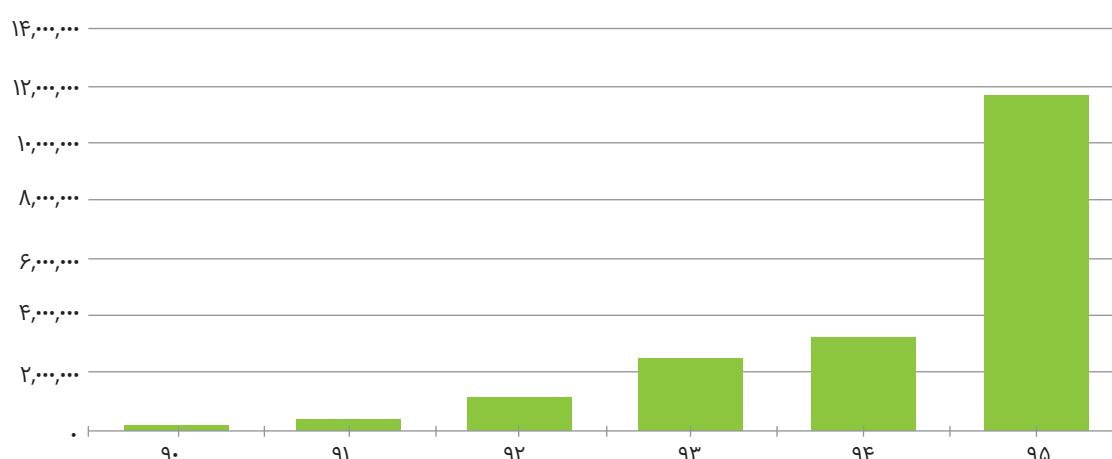
تعداد برنامه‌های منتشرشده در سال ۹۵ بیشتر از هر سال دیگری بوده است. بر اساس اطلاعات که در نمودار مشاهده می‌شود، حدود ۴۷ درصد برنامه‌های منتشرشده بازار در سال ۹۵ منتشر شده‌اند. تقریباً ۹۰ درصد از برنامه‌های فعلی بازار توسط توسعه‌دهندگان ایرانی تولید شده‌اند.

تعداد برنامه‌های منتشر شده



کاربران بازار برای خرید کردن، ثبت نظر و امتیاز به حساب کاربری نیاز دارند. علاوه بر این اصالت همه حساب‌های کاربری کافه‌بازار تأیید (verify) شده است. کافه‌بازار از اوایل سال ۹۴ امکان ساخت حساب کاربری با شماره تلفن را در اختیار کاربران خود قرار داد. پس از ایجاد این امکان تعداد حساب‌های کاربری تأییدشده به سرعت افزایش یافت و در پایان سال ۹۵ تعداد حساب‌ها به $2/5$ برابر تعداد حساب‌های ابتدای این سال رسید.

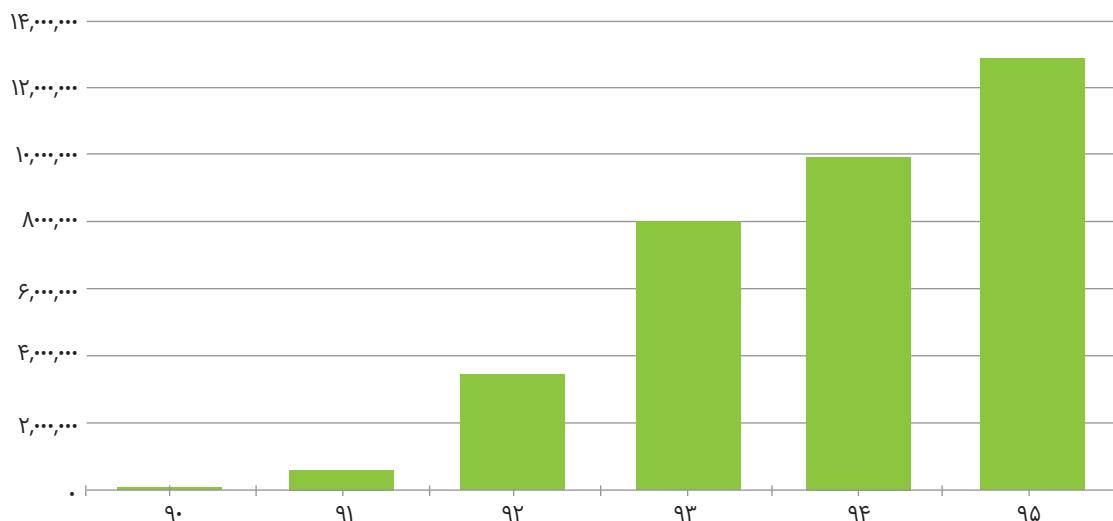
تعداد حساب کاربری جدید



در سال ۹۵ همچنین تعداد تراکنش مالی کاربران به بیشترین میزان خود رسید. در این سال بیش از ۱۲ میلیون خرید از برنامه‌های فروشی یا محصولات درون برنامه‌ای انجام شد که برابر ۵ درصد از کل تراکنش‌های منجر به خرید اینترنتی کشور در سال است^۲.

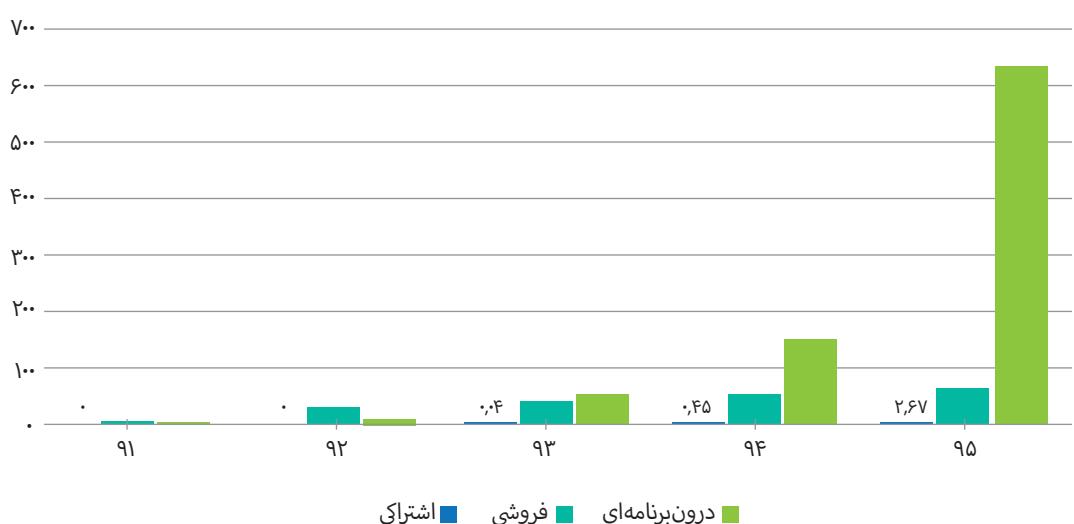
از اوایل دی‌ماه سال ۹۵ امکان پرداخت با اعتبار اپراتور نیز در اختیار کاربران قرار گرفت و انتظار می‌رود این میزان در سال ۹۶ نیز افزایش پیدا کند.

تعداد تراکنش مالی



اگرچه درآمد همه مدل‌های درآمدی در سال ۹۵ افزایش یافت اما بیشترین افزایش نسبت به سال ۹۴ متعلق به فروش محصولات درون برنامه‌ای بود که درآمدی بیش از ۶۰۰ میلیارد ریال به دنبال داشت. علاوه بر این کافه بازار به منظور جا افتادن مدل درآمدی اشتراک، حمایت‌های ویژه‌ای را برای محصولات اشتراکی در نظر گرفت و درآمد توسعه‌دهندگان این محصولات به ۲/۷ میلیارد ریال در سال ۹۵ رسید.

درآمد توسعه‌دهندگان به تفکیک مدل درآمدی (میلیارد ریال)

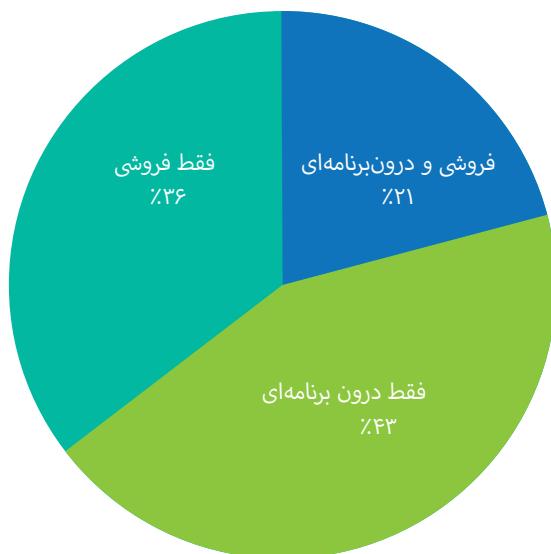


^۲. گزارش اقتصادی شاپرک، بانک مرکزی ایران



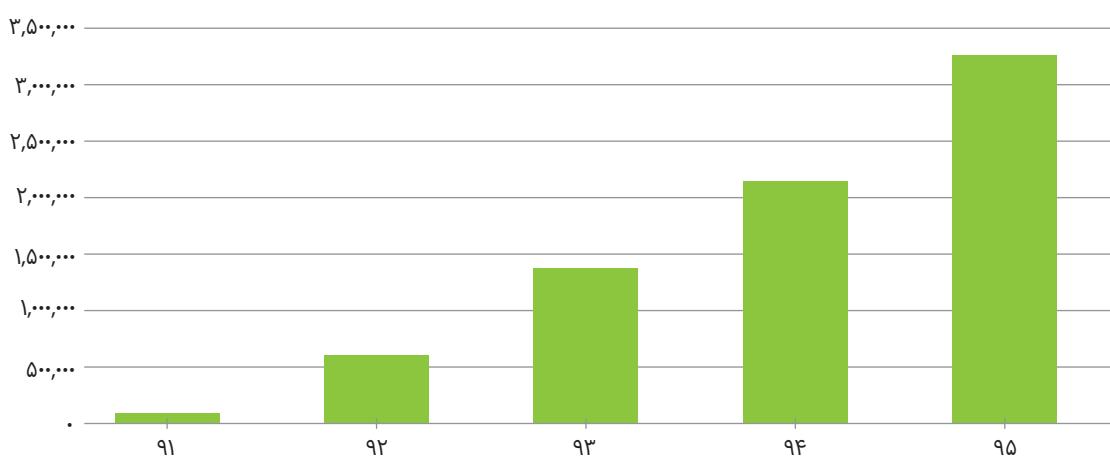
نمودار زیر نشان می‌دهد ۳۶ درصد از خریداران سال ۹۵ فقط برنامه‌های فروشی و ۴۳ درصد آنها فقط محصولات درون برنامه‌ای خریده‌اند. مطابق این آمار حدود ۲۱ درصد از خریداران این سال اقدام به خرید ترکیبی از برنامه‌های فروشی و محصولات درون برنامه‌ای کرده‌اند.

ترتیب خریداران سال ۹۵ بر اساس مدل درآمدی



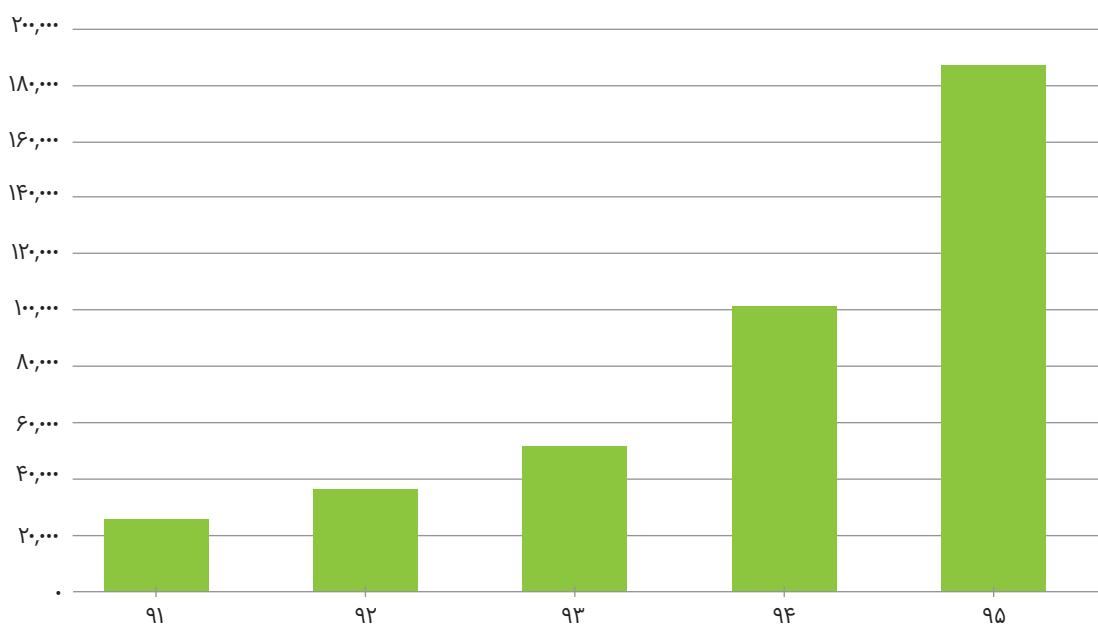
همانطور که مشاهده می‌کنید در این سال بیش از ۳ میلیون کاربر حداقل یک بار از بازار خرید کردند که این میزان ۴۵ درصد بیش از تعداد خریداران سال ۹۴ است.

تعداد خریداران



نمودار زیر متوسط ماهانه هر خریدار در اسفندماه هر سال را نشان می‌دهد. متوسط خرید کاربران خریدکننده در اسفند ماه سال ۹۵ بیش از ۱۸۰ هزار ریال بود که ۸۰ هزار ریال افزایش را نسبت به اسفند ماه سال ۹۴ نشان می‌دهد. متوسط خرید ماهانه هر خریدار نشان می‌دهد کاربرانی که در یک ماه خرید کرده‌اند، به طور متوسط چه مبلغی در آن ماه معین پرداخته‌اند. بنابراین کاربرانی که در آن ماه خرید نداشته‌اند، در محاسبه این متغیر درنظر گرفته نشده‌اند.

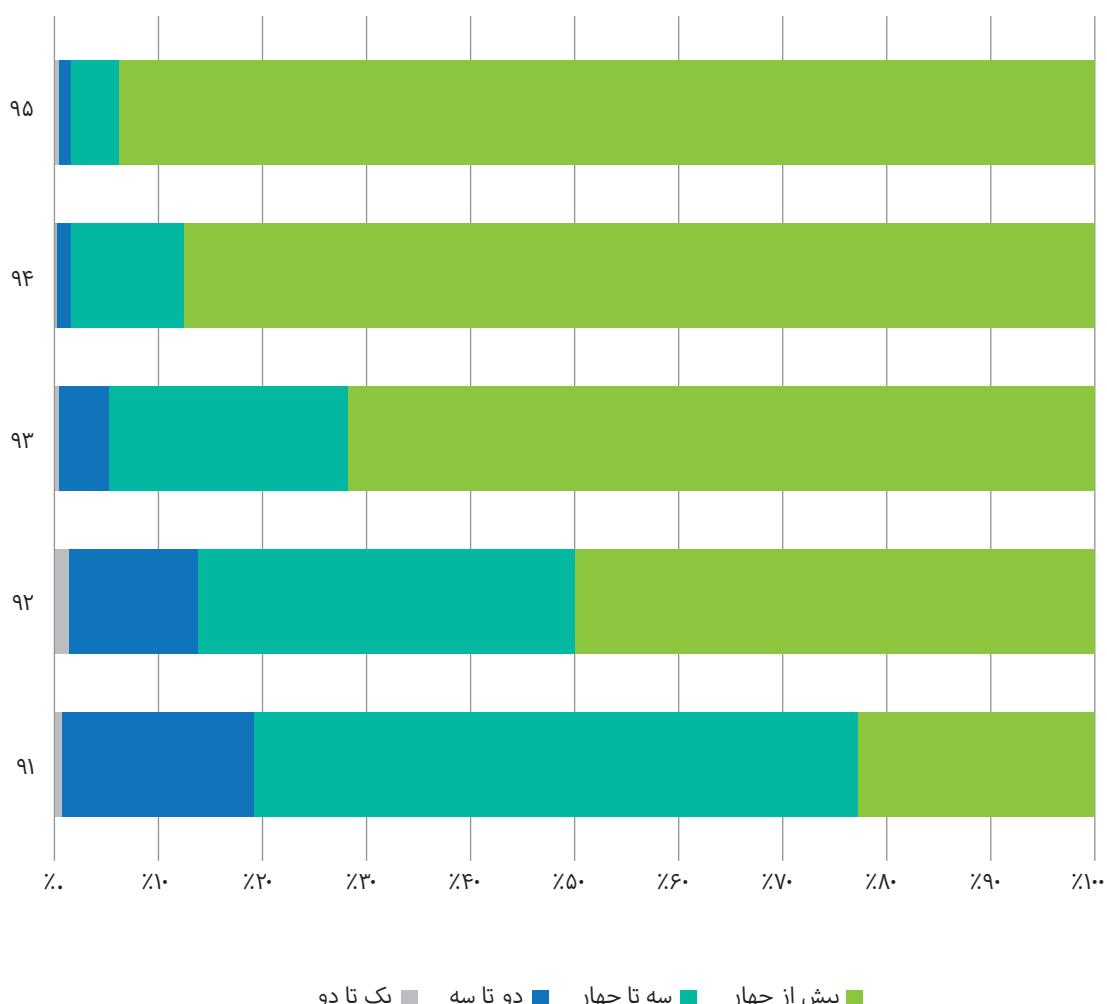
متوسط خرید ماهانه هر خریدار (ریال)



افزایش درآمد تولیدات باکیفیت

از اوخر سال ۹۴ و با انتشار نسخه ۷، کافه بازار بر حمایت از تولیدات باکیفیت متمرکز شد. در این سال فهرست‌های متنوعی از برنامه‌ها به تدریج جایگزین تعدادی از لیست‌های سیستمی شدند. علاوه بر این بخش برترین‌ها به منوی اصلی بازار اضافه شد که شامل چهار نوع رده‌بندی از برترین‌تولیدات بود. در نتیجه افزایش حمایت از برنامه‌های باکیفیت، بخش اصلی درآمد صنعت به این برنامه‌ها اختصاص یافت. نمودار زیر نشان می‌دهد از سال ۹۱ تا ۹۵ به تدریج درآمد عمده صنعت نصیب برنامه‌هایی شده که امتیاز بیشتری داشته‌اند. در سال ۹۵ بیش از ۹۰ درصد درآمد صنعت به برنامه‌هایی اختصاص پیدا کرد که امتیاز بیش از ۴ داشته‌اند.

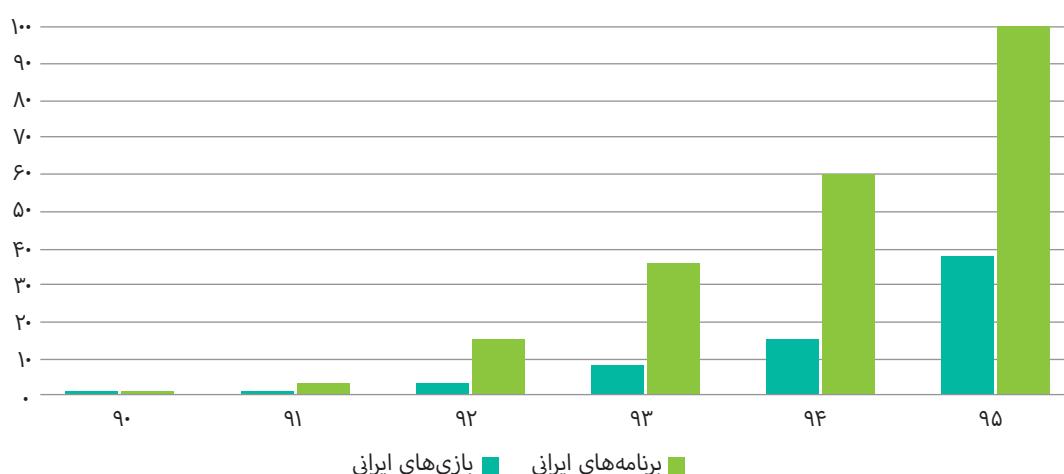
توزیع درآمد هر سال با توجه به امتیاز هر برنامه



افزایش درآمد تولیدات ایرانی

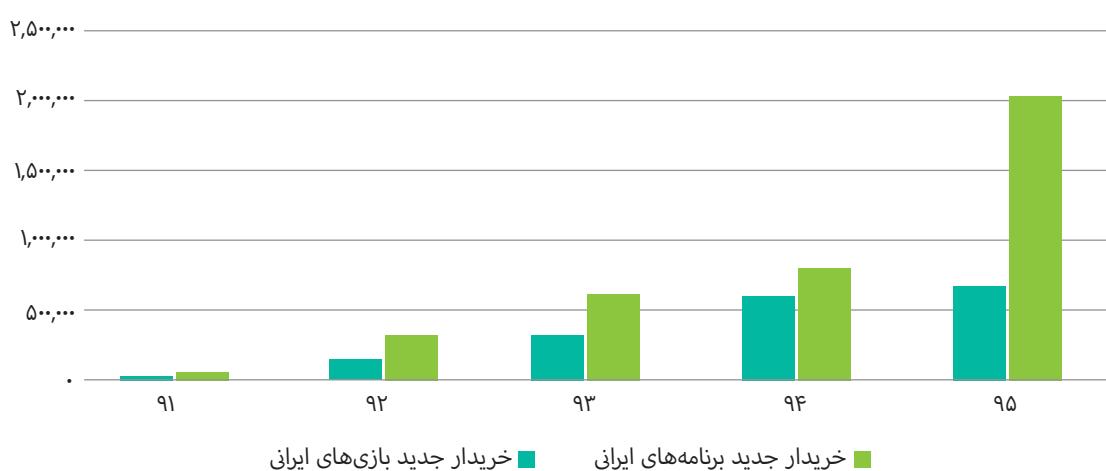
نمودار زیر شاخص نسبی درآمد توسعه‌دهندگان ایرانی را نشان می‌دهد. برنامه‌ها و بازی‌های باکیفیت ایرانی در سال ۹۵ رشد ویژه‌ای داشتند. درآمد برنامه‌های ایرانی ۶۵ درصد و درآمد بازی‌های ایرانی ۱۳۰ درصد نسبت به سال ۹۴ افزایش پیدا کرد. این در حالی است که کل درآمد توسعه‌دهندگان در سطح جهان (ios و اندروید) ۴۰ درصد نسبت به سال گذشته افزایش یافت.^۳ همچنین در سال ۹۵ درآمد برنامه‌های ایرانی حدود سه برابر بازی‌های ایرانی بود.

شاخص نسبی درآمد توسعه‌دهندگان ایرانی



در سال ۹۵ کاربران بیشتری مایل به خرید محصولات ایرانی شدند. نمودار زیر نشان می‌دهد در هر سال چند نفر برای اولین بار از یک بازی یا برنامه ایرانی خرید کرده‌اند. همانطور که مشاهده می‌شود، بیش از ۲/۵ میلیون کاربر در سال ۹۵ برای اولین بار اقدام به خرید محصول ایرانی کرده‌اند و تعداد خریداران جدید محصولات ایرانی در این سال بیش از دو برابر این تعداد در سال ۹۴ بود. تنها ۳ درصد از خریداران کل بازار تا کنون هیچ محصول ایرانی نخریده‌اند.

تعداد خریدار جدید محصول ایرانی

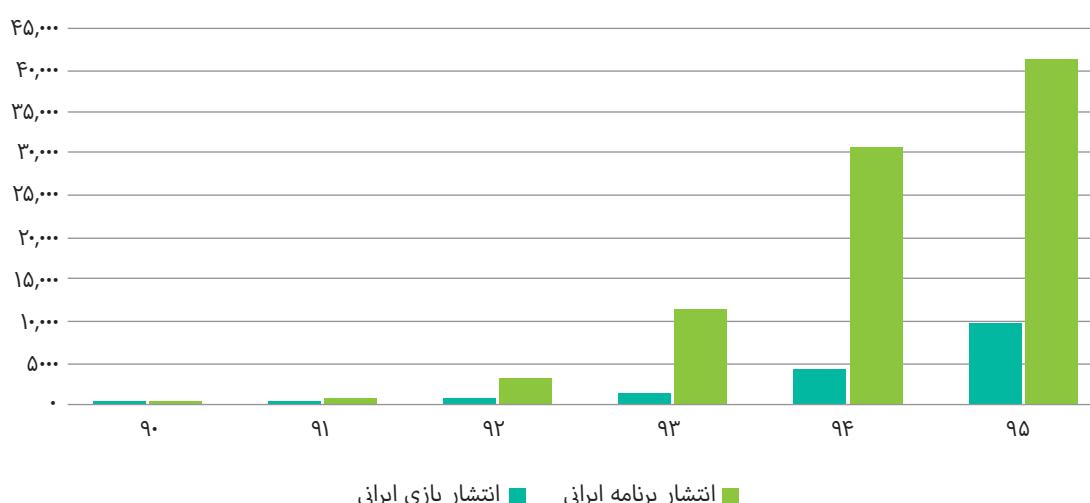


Retrospective 2016 App Annie .^۳



در کنار تمایل بیشتر کاربران، توسعه دهنگان ایرانی نیز در سال ۹۵ برای انتشار برنامه های جدید تلاش بیشتری کردند. همانطور که در نمودار مشاهده می کنید، در این سال ۴۰ هزار برنامه و ۱۰ هزار بازی ایرانی منتشر شدند که نسبت به سال های گذشته روند صعودی دارد. اکنون هر کاربر فعال بازار به طور متوسط ۱۲ برنامه و بازی ایرانی روی دستگاه خود نصب کرده است.

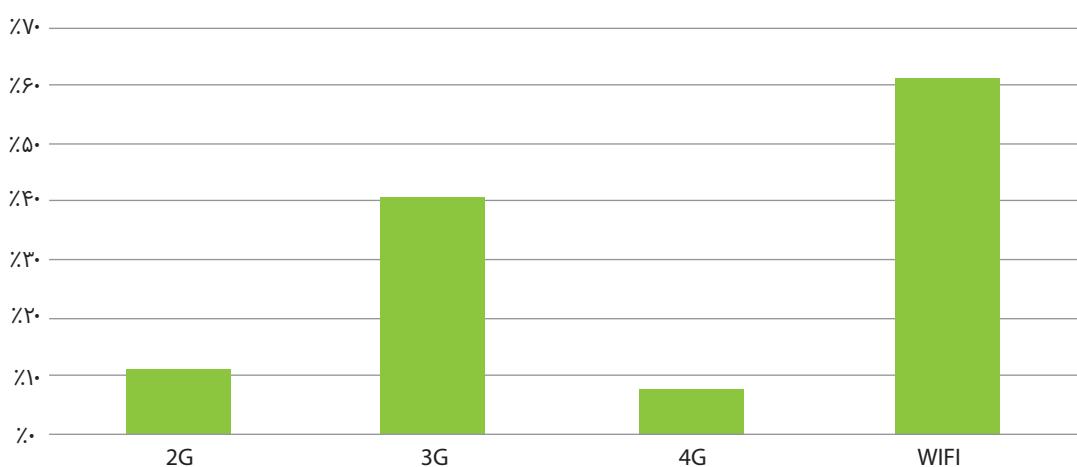
انتشار برنامه های ایرانی



شبکه اینترنت کاربران

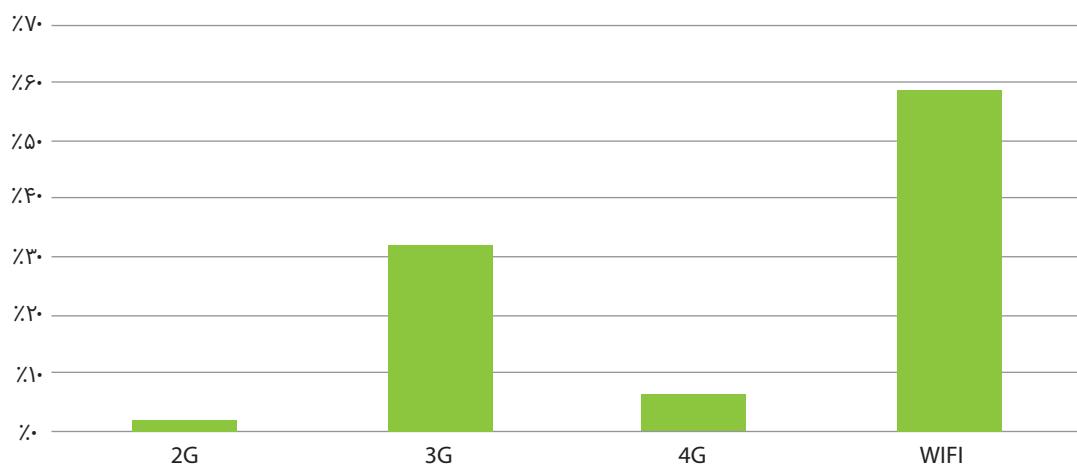
یک از نکات قابل توجه در سال ۹۵ شبکه اینترنت مورد استفاده کاربران برای دانلود از بازار است. این نمودار نشان می‌دهد در نیمه دوم سال ۹۵ بیش از ۶۰ درصد کاربران حداقل یک بار از اینترنت WIFI برای دانلود از کافه‌بازار استفاده کرده‌اند. جمع درصد دسترسی کاربران بیشتر از ۱۰۰ است، به این دلیل که بخشی از کاربران از چند نوع شبکه برای دانلود از کافه‌بازار استفاده می‌کنند.

درصد دسترسی کاربران به هر شبکه



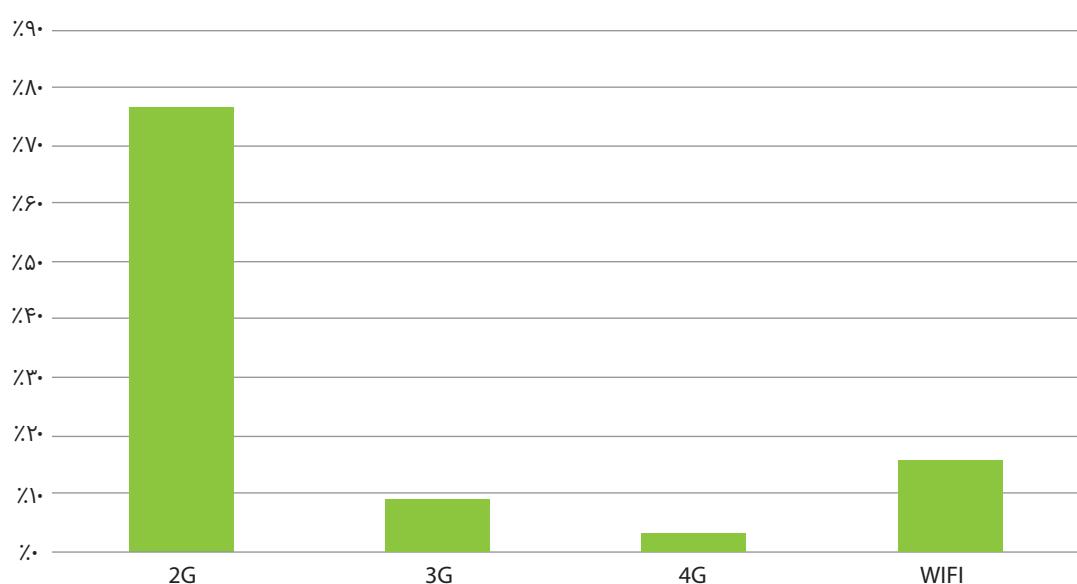
این نمودار حجم دانلود از هر شبکه را نشان می‌دهد که با ترتیب مشابه، توزیع دسترسی کاربران بین چهار نوع شبکه دیده می‌شود.

حجم دانلود از هر شبکه



این نمودار نشان می‌دهد کاربرانی که از شبکه ۲G برای دانلود از کافه‌بازار استفاده می‌کنند، در ۷۶ درصد موقع با خطا مواجه می‌شوند. نکته قابل توجه در این بین درصد خطای بسیار پایین شبکه ۴G برای دانلود از کافه‌بازار است. این در حالی است که در اسفندماه سال ۹۵ سرعت متوسط دانلود شبکه ۴G تقریباً $\frac{3}{4}$ برابر سرعت متوسط شبکه ۳G و $\frac{1}{2}$ برابر سرعت متوسط WIFI بوده است.

درصد خطا در دانلود کاربران از هر شبکه



رشد بازار در سال ۹۵ با ثبت رکوردهای جدید در نوروز ۹۶ ادامه پیدا کرد. روز ۳۰ اسفند ۹۶ بازار رکورد بازدید ۵/۷ میلیون کاربر منحصرفرد را در یک روز ثبت کرد و تعداد کاربرانی که در هفته اول سال ۹۶ حداقل یک بار بازار را باز کردند به رکورد ۱۵/۵ میلیون رسید. به عبارت دیگر تقریباً نیمی از کاربران در هفته اول سال جدید به بازار مراجعه کردند. همچنین در این هفته بیش از ۵ میلیون کاربر حداقل سه بار به بازار مراجعه کردند.

برترین برنامه‌های سال ۹۵

کافه‌بازار با مشارکت کاربران در تعطیلات نوروزی سال ۹۶ برترین برنامه‌ها و بازی‌های منتشرشده سال ۹۵ را معرفی کرد. بر این اساس «تکیه» به عنوان بهترین برنامه سال و «۴۱۱۴۸:۴» به عنوان بهترین بازی سال انتخاب شدند.

رنجی	برنامه‌های برتر سال ۹۵ به انتخاب کاربران
۱	تکیه
۲	نود
۳	انونس (IMDB ایرانی)
۴	من مامانم
۵	علی بابا
۶	الفبا - دوره ابتدایی

رنجی	بازی‌های برتر سال ۹۵ به انتخاب کاربران
۱	۴۱۱۴۸:۴
۲	کابوس دشمن
۳	هی تاکسی
۴	دنده دو



۲۰ برنامه پرطرفدار ابتدای سال ۹۶ نیز به ترتیب زیر هستند. تلگرام، اینستاگرام و موبوگرام به ترتیب محبوب‌ترین برنامه‌های کاربران بازار در پایان سال ۹۵ بودند. این رده‌بندی بر اساس نصب فعال و دانلود جدید برنامه‌ها تعیین شده است:

رتبه	پرطرفدارترین برنامه‌های کاربران بازار	امتیاز
۱	تلگرام	۴.۳
۲	اینستاگرام	۴.۱
۳	موبوگرام	۴.۴
۴	SHAREit	۴.۶
۵	WhatsApp	۴.۳
۶	دیوار	۴.۲
۷	زایپا	۴.۵
۸	تقویم اذان‌گو بادصبا	۴.۷
۹	MX Player	۴.۶
۱۰	تلگرام فارسی (غیر رسمی)	۴.۴
۱۱	آپارات	۴
۱۲	جعبه ابزار	۴.۷
۱۳	B612	۴.۵

۴.۷		تلویزیون: پخش زنده و فیلم (تلویزیون)	۱۴
۴.۶		Subway Surf	۱۵
۴.۵		ایرانسل من	۱۶
۴.۴		Plus Messenger	۱۷
۴.۷		Quiz of Kings (بازی آنلاین)	۱۸
۴.۳		شیپور	۱۹
۴.۷		باقلوا	۲۰

امیدواریم همچنان در کنار توسعه‌دهندگان به روند رو به رشد این صنعت بومی ادامه دهیم و زمینه استقبال بیشتر کاربران از محتوای بومی را فراهم کنیم.

