

| iPhone vs Android



Contents

◆ 소개

◆ 시장 구조

◆ 향후 전망

◆ 참고 문헌

◆ Q & A

A decorative graphic on the left side of the slide. It features a dark blue diamond shape with rounded corners. A thick green line is partially visible, curving around the left and bottom edges of the diamond. Inside the diamond, the number '01' is written in a large, white, sans-serif font.

01

Introduction

Introduction Mobile Platform

플랫폼이란?

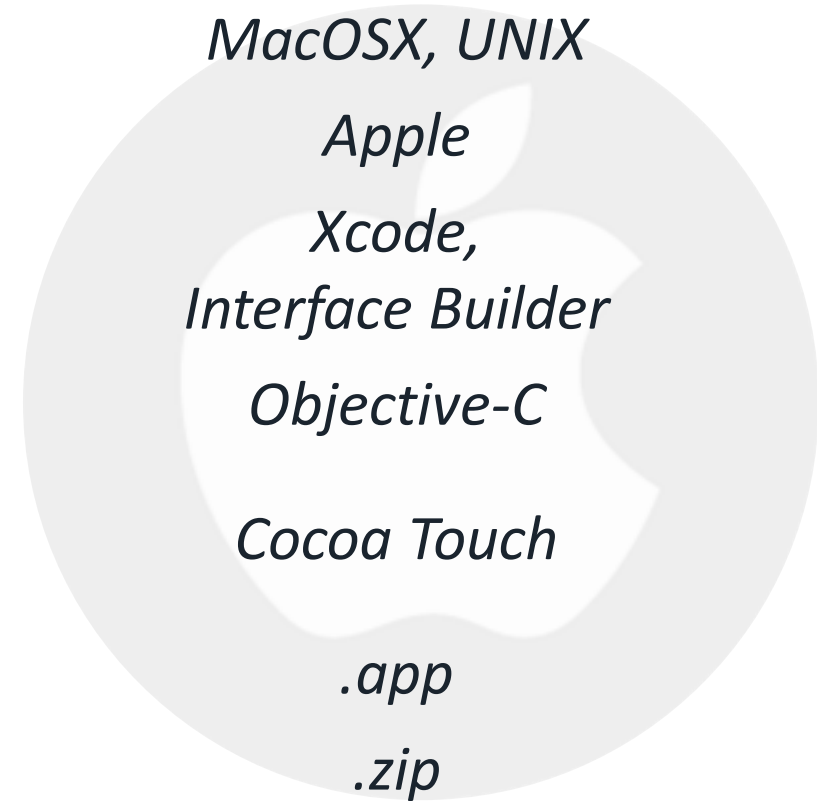
- 서비스를 개발 및 제조할 수 있는 기반. 즉, 단말기의 실행 환경



Introduction Differences



OS
Developer
Tools
Language
Framework
Runtime
Binary
Packaging



The pros and cons

[소스 공개]



The pros and cons

[보안]



The pros and cons

[개발 환경]



용이한 개발 환경

다양한 OS에서 개발 가능
무료 툴 Eclipse

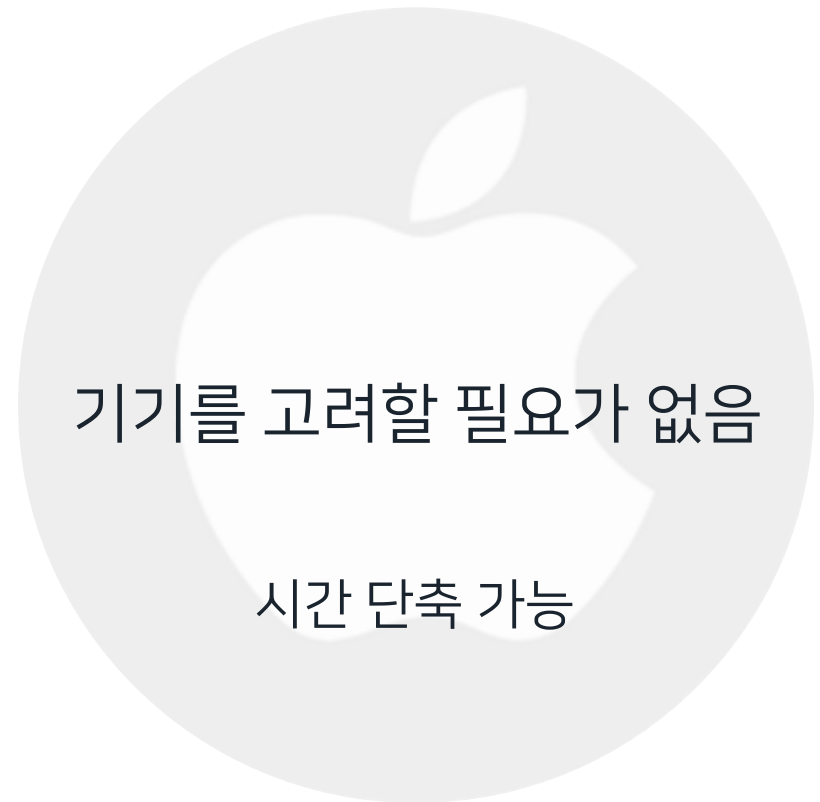


개발 환경의 제약

개발도구 SDK 필수
SDK는 맥OS 에서만 돌아감

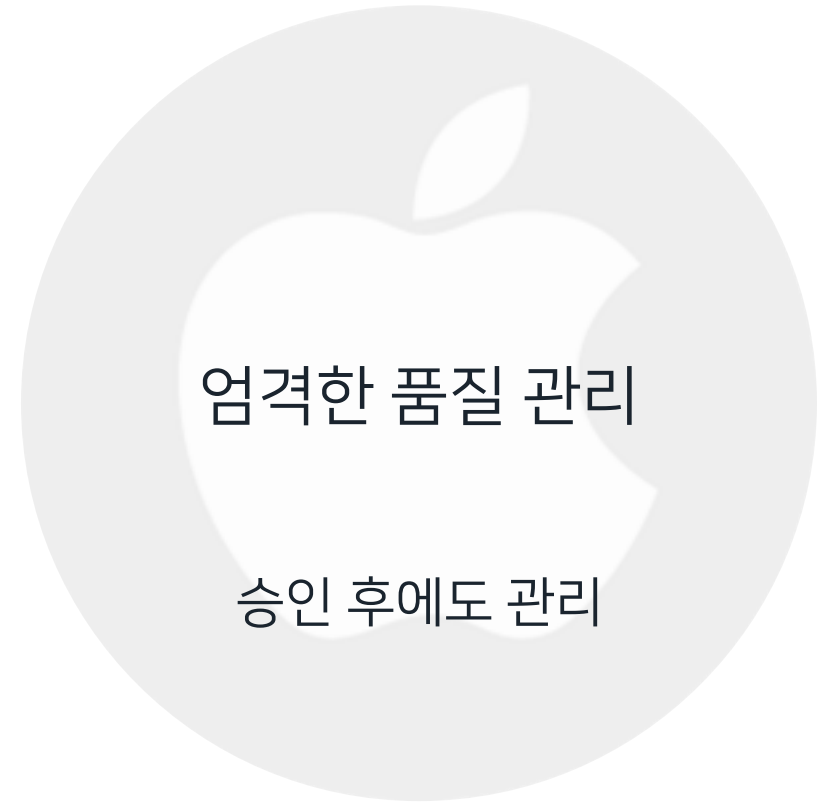
The pros and cons

[개발 시간]



The pros and cons

[마켓 등록]



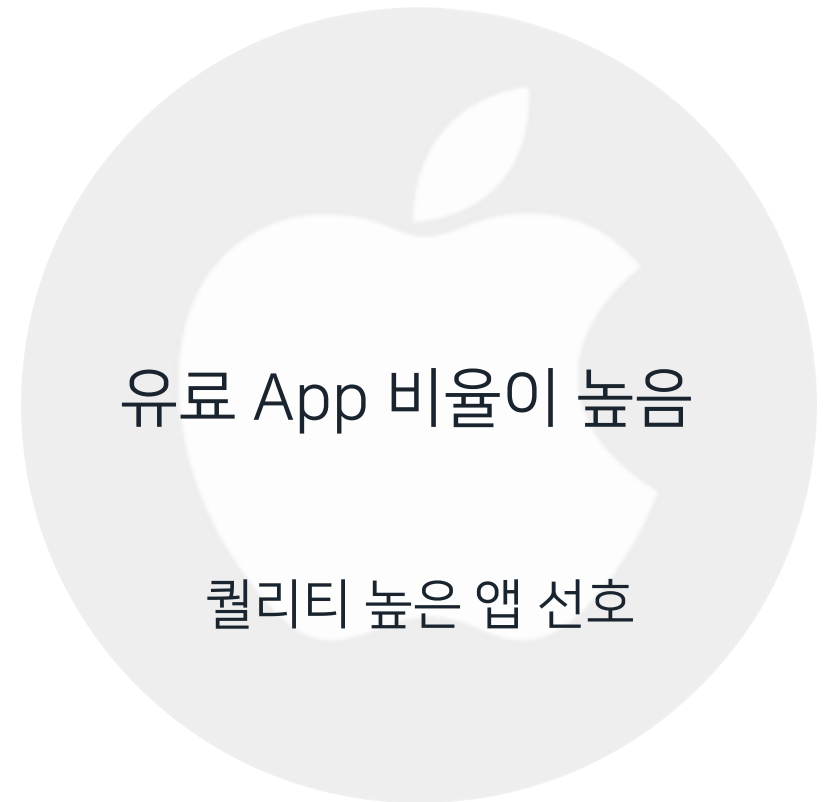
The pros and cons

[등록 비용]



The pros and cons

[수익]



A decorative graphic on the left side of the slide. It features a dark blue diamond shape with rounded corners. A thick green line is partially visible, curving around the left and bottom edges of the diamond. The number '02' is centered within the diamond in a white, sans-serif font.

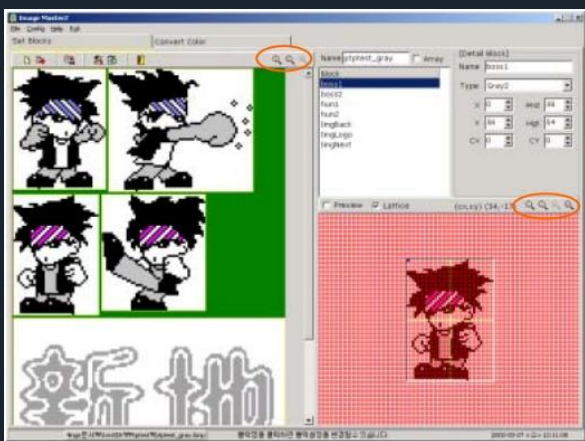
02

Market Analysis

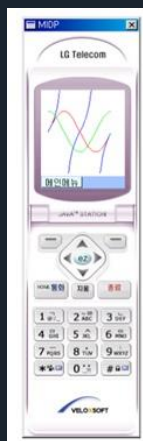
과거의 모바일 콘텐츠 제작 및 공급 문제

통신사 별 다른 개발 플랫폼

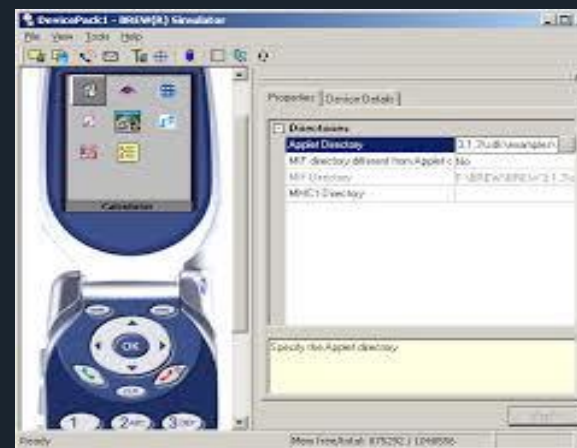
SKT : GVM, SK-VM / KTF : BREW(퀄컴) / LGT : JavaStation



GVM Emulator



JavaStation Emulator



BREW Emulator

과거의 모바일 콘텐츠 제작 및 공급 문제

플랫폼 별 다른 프로그래밍 언어

	GVM	SK-VM	BREW	JavaStation
통신사	SK 텔레콤	SK 텔레콤	KTF	LG 텔레콤
개발사	신지소프트	XCE	퀄컴	벨록소프트
언어	스크립트 형태의 모바일	JAVA (MIDP)	ANSI-C/C++	JAVA (MIDP)
비고	GNEX로 3D엔진 제공 최대 512KB까지 가능	일본업체인 HI와 제휴하여 3D엔진 제공 최대 512KB까지 가능	리코시스와 제휴하여 3D엔진 제공	다른 이동 통신사의 VM에 비해 속도가 느리고 불안정함

모바일 콘텐츠 시장 구조의 변화

과거의 통합 플랫폼 WAPI

한국 무선인터넷 표준화 포럼 주도하에 개발된 플랫폼

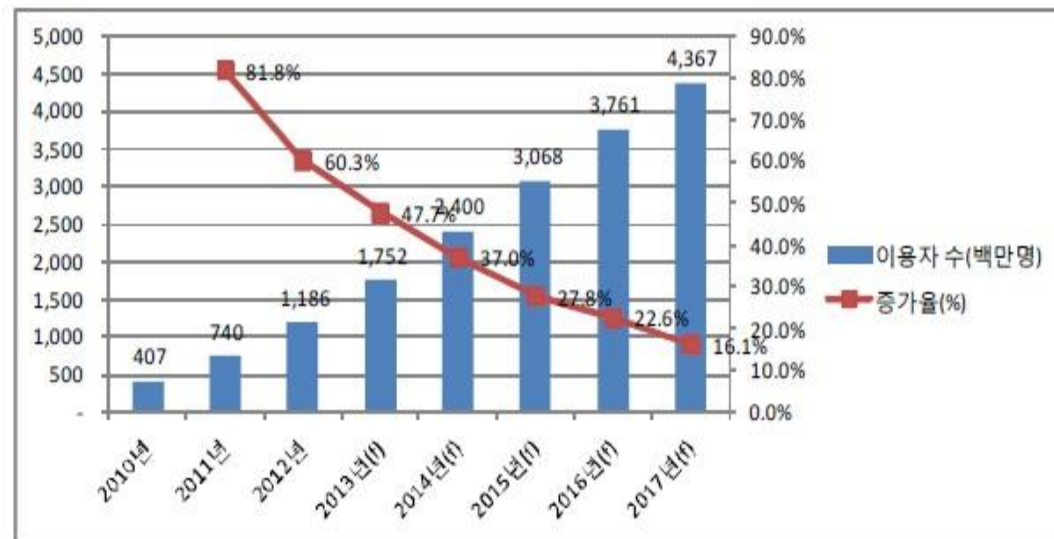


모바일 콘텐츠 시장 구조의 변화 with 스마트폰

스마트폰 이용자 수 증가

새로운 플랫폼인 IOS와 Android에 대한 관심 증가

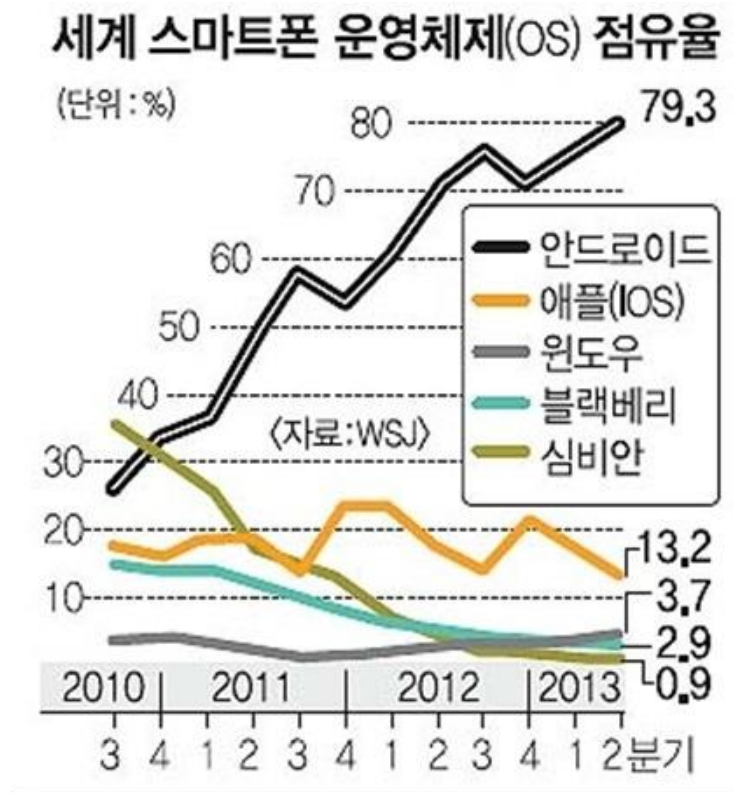
세계 모바일 앱 이용자 수(백만명)



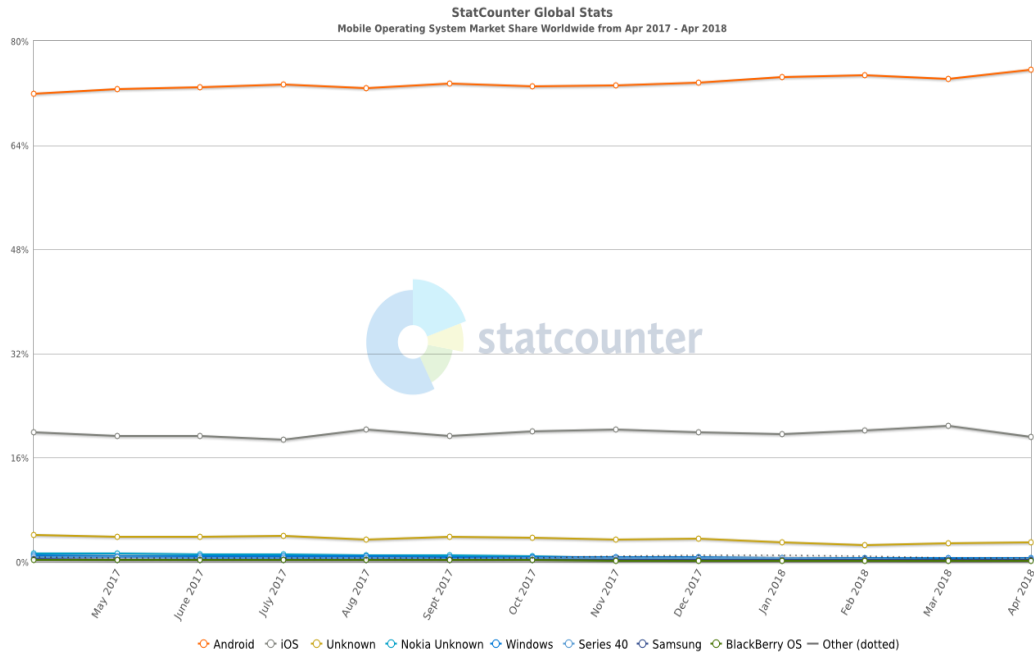
모바일 콘텐츠 시장 구조의 변화 with 스마트폰

개발 업체들의 선택적 편향

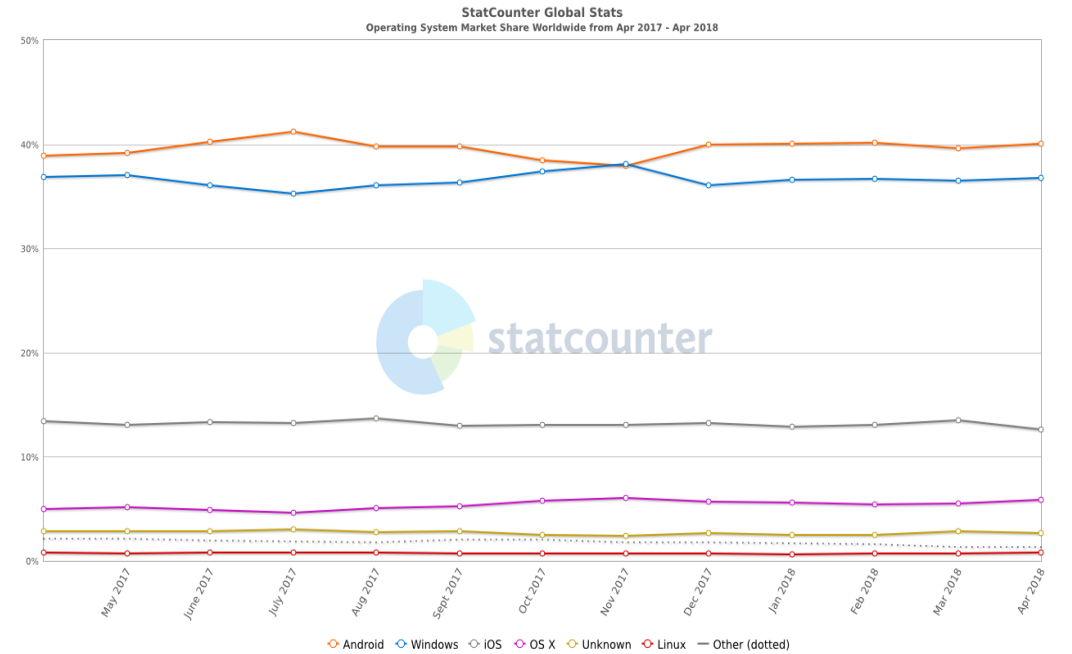
기존 WIPI에서 확보된 콘텐츠로는 스마트폰에서 제공하는
콘텐츠나 소프트웨어와 대응 자체가 힘들어 짐



현재 시장 점유율



[모바일 플랫폼]



[전체 플랫폼]

구글 플레이스토어 vs 애플 앱스토어

출시 앱 현황



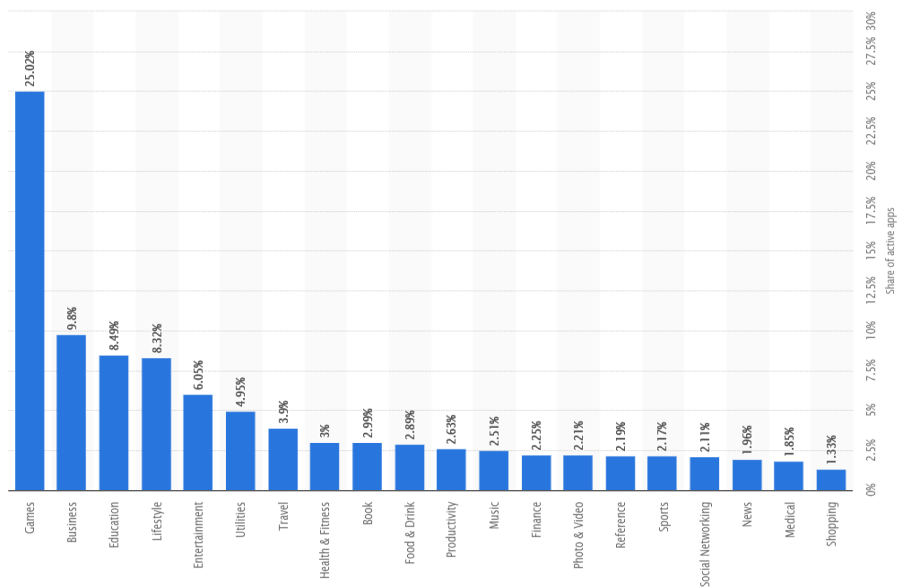
플레이스토어 (2,931,685)

앱스토어 (2,200,000)

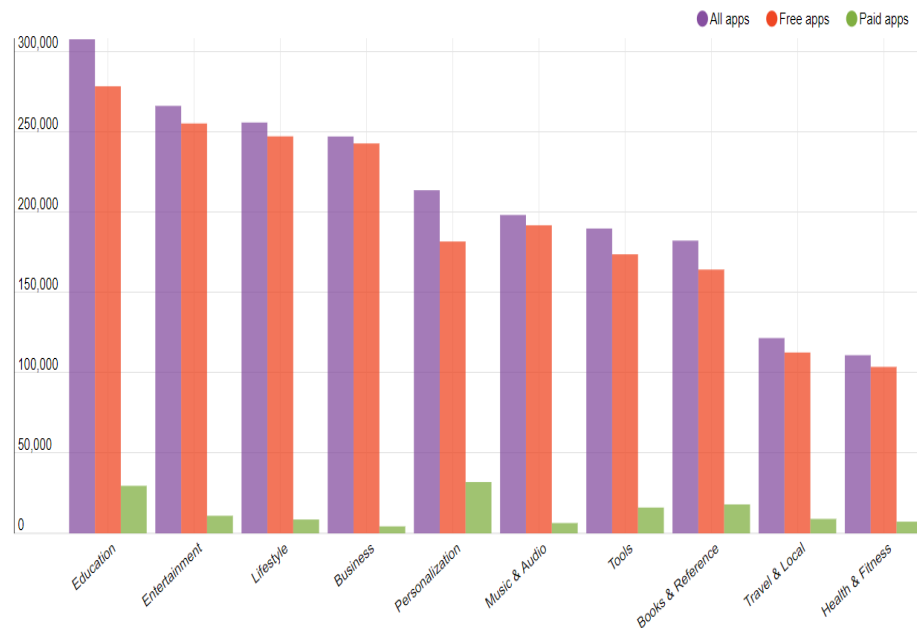
안드로이드의 시장 점유율이 50% 이상 높지만 출시된 앱 현황은 큰 차이가 없다!

구글 플레이스토어 vs 애플 앱스토어

어떤 카테고리가 많이 출시되었나?



[IOS]



[Android]

구글 플레이스토어 vs 애플 앱스토어

어떤 카테고리가 많이 출시되었나?

	IOS	Android
1	Game	Education
2	Business	Entertainment(game)
3	Education	Lifestyle
4	Lifestyle	Business



03

향후 전망

운영체제 < 애플리케이션

운영체제에 구매 받지 않는 개발!

PC < Smart Phone

Android 와 iOS에 의한 시장의 독점 구조는 향후 몇 년간 크게 흔들리지 않을 것이다!

A decorative graphic on the left side of the slide. It features a dark blue diamond shape with rounded corners. A thick green line is partially visible, curving around the left and bottom edges of the diamond. The number '04' is centered within the diamond in a white, sans-serif font.

04

References

Fin Reference

박헌재 저, 『전문가로 가는 안드로이드 마스터 프로젝트』, 교학사, 2010.08.25

남상엽 강민구 김인기 저, 『안드로이드 분석과 실습』, 상학당, 2009.09.05

[Mobile OS]

https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_operating_system

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%AA%A8%EB%B0%94%EC%9D%BC_%EC%9A%B4%EC%98%81_%EC%B2%B4%EC%A0%9C#%EC%8A%A4%EB%A7%88%ED%8A%B8%ED%8F%B0_%EC%9A%B4%EC%98%81_%EC%B2%B4%EC%A0%9C_%EB%B9%84%EA%B5%90

[The pros and cons]

<https://www.androidauthority.com/community/threads/ios-vs-android-pros-and-cons-which-one-is-best.48864/>

https://www.macworld.com/article/1152520/android_iphone.html

Fin Reference

[App Store vs Google Play] <https://masterofcode.com/blog/app-store-vs-google-play>

[Google Play 거래 수수료]
<https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/112622?hl=ko>

[앱스토어 도전기] <http://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=11081>

[BREW SDK 디렉토리 구조] <https://blog.csdn.net/lastsweetop/article/details/3971377>

[게임 플랫폼의 탄생과 변천사] <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=176430>

[방송통신융합시대의 통신정책연구발표회 발표자료]

- 박진현, "애플리케이션 스토어 도입에 따른 이동통신사업자의 대응 전략과 시사점", 2009
- 양용석, "스마트폰 확산으로 인한 국내 통신시장 환경 변화 및 법.제도적 대응방안", 2010
- 윤정호, "WIPI 탑재 의무화 폐지 이후 국내 정보통신 시장의 변화", 2009

Fin Reference

[보안공학연구논문지]

- 배유미, 정성재, 소우영, "모바일 운영체제 동향 분석", 2012

[KISTI MARKET REPORT]

- 서진이, "모바일 앱의 현재와 미래", 2013

[안드로이드, 윈도우를 앞지르다]

- <http://www.elec4.co.kr/article/articleView.asp?idx=17398>

Fin Reference

[그림 1, 2, 3] <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=176430>

[그림 4] <http://breakbrain.tistory.com/tag/C%2B%2B>

[그림 5]

<http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0158897/1816548.do;KCSSESSIONID=z2hLZhTVY3D0h9215110g49dXBpHDdbC8Vk11BhVnM2drXDC6hGQ!-160847415!1092859304?statisMenuNo=201838>

[그림 6] <http://hlifeinfo.tistory.com/132>

[그림 7] <http://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/worldwide>

[그림 8] <http://gs.statcounter.com/os-market-share>

[그림 9] <https://www.statista.com/statistics/270291/popular-categories-in-the-app-store/>

[그림 10] <https://www.appbrain.com/stats/android-market-app-categories>

