

# 高雄市高英高級工商職業學校

Kao Ying Industrial Commercial Vocational High School

## 專題製作報告



### Android App 與 iOS App 發展趨勢研究

指導教授：\_\_\_\_\_ 陳君瑜 \_\_\_\_\_ 博士

指導老師：\_\_\_\_\_ 余秋鴻 \_\_\_\_\_ 老師

科別班級：\_\_\_\_\_ 資料處理 科 3 年 2 班 \_\_\_\_\_

座 號：\_\_\_\_\_ 26、01、15 \_\_\_\_\_

姓 名：\_\_\_\_\_ 顏玲楨、王思涵、黃雅汶 \_\_\_\_\_

中 華 民 國 104 年 03 月

## 目錄

壹、前言.....	1
一、研究動機.....	1
二、研究目的.....	1
三、研究方法與流程.....	1
貳、文獻探討.....	2
一、關於 APP 的探討.....	2
(一) APP 發展趨勢.....	2
(二) APP 未來發展.....	2
(三) APP 生態.....	2
(四) APP 經濟.....	2
(五) APP 開發模式.....	2
(六) APP 發展歷史.....	2
二、Android APP 與 Ios APP SWOT 分析.....	3
參、研究分析與說明.....	4
肆、結論與建議.....	7
一、結論.....	7

## 圖表索引

表 1 SWOT 分析.....	3
圖 2 使用的上網方式比例圖.....	4
圖 3 使用頻率較高之比例圖.....	5
圖 4 為何去下載 APP 之比例圖.....	5
圖 5 每天使用 APP 時間之比例圖.....	6

# Android App與Ios App發展趨勢研究

## 摘要

透過這些統計和調查的資料知道 Android app 跟 Ios app 兩者的不同在於設計理念本來就不同，還有下載需不需付費也不同，這兩項不同會是影響下載率不同的因素；至於 app 未來的發展趨勢就應該參考大眾所想要擁有的某些功能去做改進（例如：指紋辨認螢幕開鎖、書寫軟體的需求、直接截取副歌當鈴聲功能），這樣不但可以增加 app 的下載率，也可以讓我們的科技有更進一步的發展！

## 壹、前言

### 一、研究動機

現代科技越來越發達，所以不管在什麼地方都看得到人手一支智慧型手機或一台平板，所以會去下載 APP 的機率是越來越高了。但是呢，APP 的種類不是只有一種，所以我們選擇 Android 和 Ios 兩者使用率較高的 APP 下載程式來做比較與對於兩者 APP 的發展趨勢做個研究，然而我們想知道的是兩者 APP 程式之間的差異性為何？和了解 Android App 與 iOS App 的未來發展趨勢會如何發展？

### 二、研究目的

- (一) 了解兩類 APP 的發展歷史、類別與特色。
- (二) 分析 Android App 與 Ios App 的未來發展趨勢。
- (三) 探討大眾因喜歡哪種手機品牌而使用 Android App 或 Ios App (而使用某項 app 與原因)?

### 三、研究方法與流程

- (一) 問卷：網路問卷
- (二) 參考網路上的相關資料、Google Play, iTunes Store

## 貳、文獻探討

### 一、關於APP的探討

#### (一) APP 發展趨勢

「社交(social)」、「行動(mobile)」、「雲端(cloud)」、「資訊(information)」，這四項主要且強大的力量會匯集結合，且不斷推動網路數位市場的趨勢，創造更多新的機會。

#### (二) APP 未來發展

在生活上，只要使用手機上的 APP，就可控制家裡所有的設備（如：智慧型門鎖），使生活更便利，可省下極大的時間與效率，其缺點有可能會使大家變的更懶惰…等。

#### (三) APP 生態

2007 年推出了 iPhone(現代智慧型手機)，而在 2010 年推出了 iPad 也就是現在所謂的現代平板電腦。

Apps→App store→硬體，這是 app 生態的循環

#### (四) APP 經濟

Android app 的應用程式下載量已超過 Ios app 的下載量，android app 能得到這好成績也是出乎意料之外，比人們在一年前所預測的速度還要快多，而其原因為在亞洲 android app 的使用率已大幅增長，然而在印度和中東人們使用 android app 的速度也快速增加，使的 android app 下載量已在 Ios app 前。

#### (五) APP 開發模式

##### 1. Ios：

- (1)開發語言是 Objective-C
- (2)發佈到硬體就需要付費
- (3)上架 App Store 但使用的用戶僅限於 iPad 或 iPhone

##### 2. Android：

- (1)開發語言 Java
- (2)發佈到硬體則是無限制
- (3)上架 Google Paly

#### (六) APP 發展歷史

##### 1. Ios：

Ios 是由蘋果公司開發的移動操作系統。最初是設計給 iPhone 使用的，後來陸續套用到 iPod touch、iPad 以及 Apple TV 等產品。原本這個系統名為 iPhone OS，因為 iPad、iPhone，iPod touch 都使用 iPhone OS，所以 2010 年 WWDC 大會上宣佈改名為 Ios。

##### 2. Android：

2003 年 10 月，有「Android 之父」之稱的安迪.魯賓，在美國加利福利亞洲的帕洛阿爾托建立了 Android 科技公司。在 2005 年 8 月 17 日谷歌公司收購了 Android 科技公司，Android 科技公司成為谷歌公司旗下的一部分，當時沒有人知道古歌公司位什麼作出這項選購，有許多的猜測，後來證明谷歌正式藉助此次收購正式進入移動領域。

## 二、Android APP與Ios APP SWOT分析

表 1 SWOT 分析

	Android APP	Ios APP
<b>S(Strength) 內部優勢</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.本身的服務整合相當好</li> <li>2.軟體資源相當多</li> <li>3.隨可以更新</li> <li>4.採開放性平台</li> <li>5.不同的授權方案</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.不斷推陳出新</li> <li>2.強大的管理</li> <li>3.高級技術</li> <li>4.品牌忠誠度高</li> <li>5.最早成立的智慧型手機軟體商店，提供方便及有效的銷售平台</li> </ol>
<b>W(Weakness) 內部劣勢</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.競爭者多，進展太慢</li> <li>2.需要多的資料來源開發</li> <li>3.因許多成是不需付費，所以無法完全依靠 APP 來得到利潤</li> <li>4.分類搜尋不一，軟體品質不一</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.員工流失率高</li> <li>2.用戶的選擇性單薄</li> <li>3.產品設計多為特殊規格，所以在市場低價競爭時，無法擁有低成本優勢不利於產品銷售</li> <li>4.許多網頁無法完整瀏覽</li> </ol>
<b>O(Opportunity) 外部優勢</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.透過其他手機廠商結盟來擴大應用服務的使用者</li> <li>2.讓更多行動產品製造商願意自動投入</li> <li>3.打廣告始發展商機變大</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.分散市場</li> <li>2.新服務</li> <li>3.新產品</li> <li>4.發明新的技術</li> </ol>
<b>T(Threat) 外部威脅</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.軟體平台沒有審核機制，導致品質難以控制</li> <li>2.容易發生惡意軟件和病毒</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.消費者變化口味</li> <li>2.競爭者複製其商業模式，導致出現替代產品</li> </ol>

## 參、研究分析與說明

此次問卷施測上，本組一共發出問卷 200 份。以下是此次問卷的統計與分析。

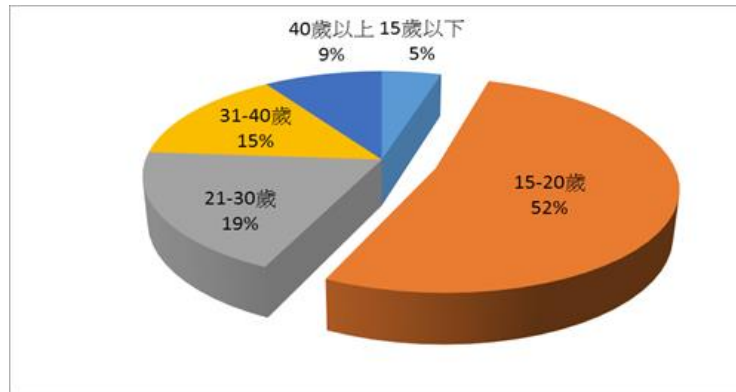


圖 1 使用智慧型手機年齡比例圖

以上圖所示，會使用智慧型手機的年齡層，大約是在 15~20 歲之間的大眾居多，擁有智慧型手機的最低年齡層在 15 歲以下的人也有在使用的，很明顯的智慧型手機大多都是年輕族群在使用較多。

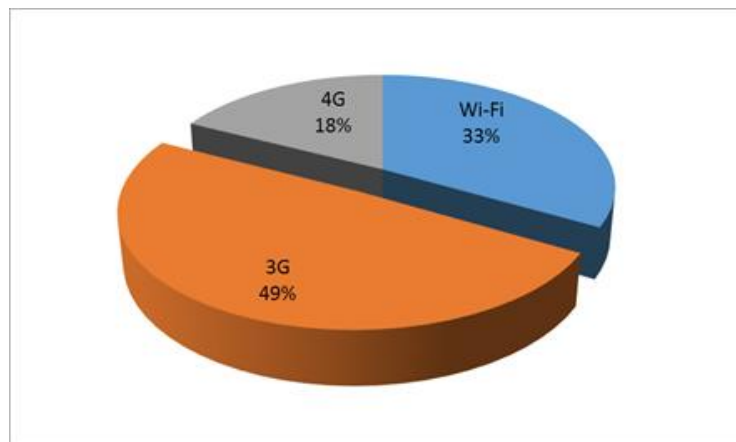


圖 2 使用的上網方式比例圖

由圖 2 得知，現在幾乎每個人都有一支智慧型手機或一台平板，那大部分都會辦個網路或網路吃到飽，這樣在外面才可以隨時上網或在社交 APP 跟朋友聊天，所以從上圖可看出使用的上網方式是由 3G 佔大多數的；那會使用 Wi-Fi 上網的也很多，因為有些人還是不常出門或手機沒加裝網路的，所以只在家中使用 Wi-Fi 上網；而使用 4G 的比例就較少了。

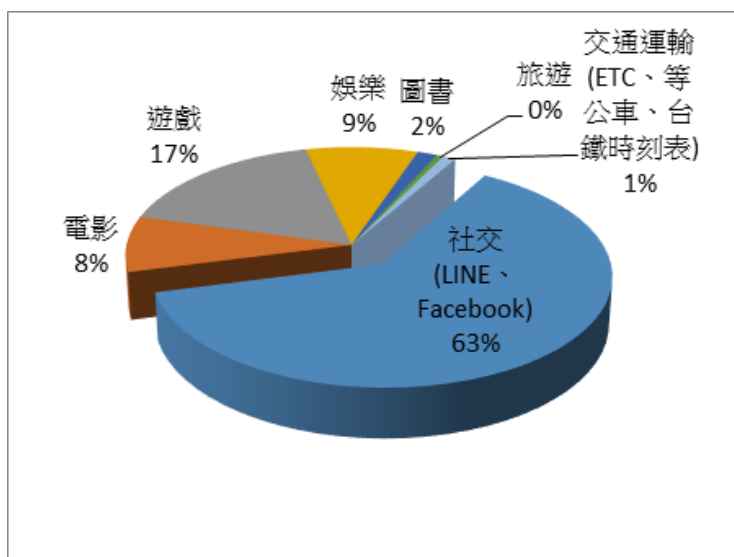


圖 3 使用頻率較高之比例圖

由圖 3 得知，從 200 個人裡面調查出來結果發現，有超過一半的人都有在使用社交類的 APP，像是 LINE、Facebook 等等的... 下載率會這麼高是因為透過這類 APP 可以隨時跟朋友聊天或聯絡感情，這麼方便當然人人都愛用囉！當然遊戲是下載比例中次高的，因為平常也是需要一些小遊戲來打發時間呀。

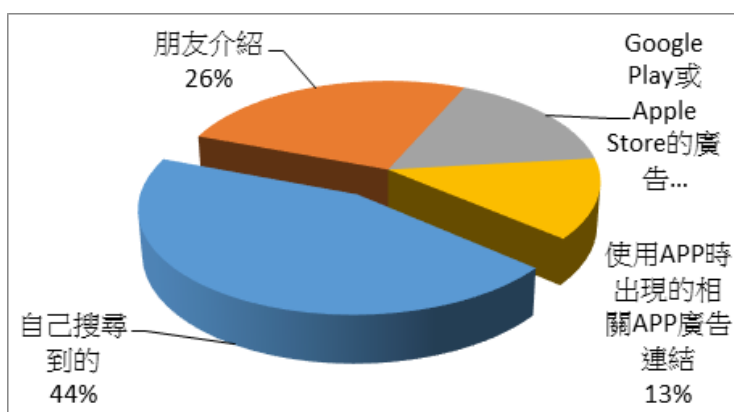


圖 4 為何去下載 APP 之比例圖

上圖統計的數據是關於我們會知道某個 APP 的原因。原因有可能是自己發現的或者是朋友覺得不錯所以介紹你去下載的，當然也有在使用某個 APP 時，裡面所跑出的一些廣告介紹讓你覺得有興趣而去下載的。



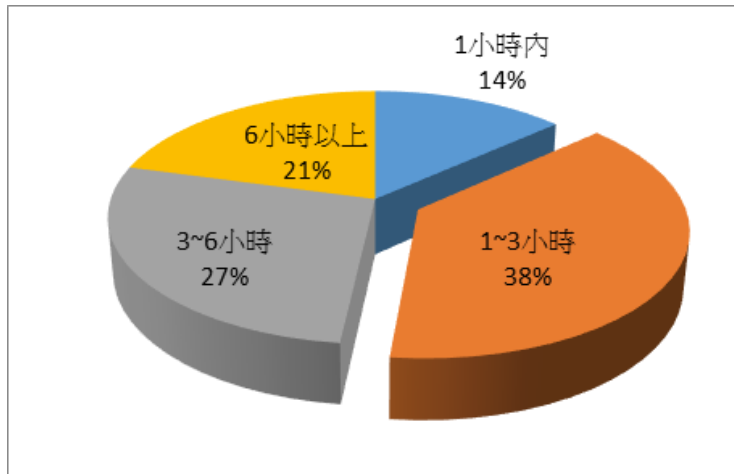


圖 5 每天使用 APP 時間之比例圖

由圖 5 得知，現在不管在什麼地方都可以看到幾乎每個人都在使用手機，然而在我們動機裡面也有提到因為這樣，所以下載和使用 APP 的機率是越來越高了。而每個人使用 APP 的時間不可能都一樣，所以我們也針對這項問題做了一個大家使用 APP 的時間調查，上圖所呈現的就是我們所調查出來的結果比例圖。

## 肆、結論與建議

### 一、結論

我們最後所探討出來的是現在大多數會下載的 App 是社交跟遊戲類，因為這兩項較能打發時間，但使用的時間並不會很長。然而還是有些 App 是大家希望有的，一些可以使生活上更加便利的功能！而 App 未來發展應該也會往這方面發展，不管是 Android 或 Ios... 因為都希望 App 的下載率高，但如果大家想要享受這些方便也需要付出一些金錢，這樣對公司或是我們民眾都有好處。