

**Сотрудничество MTC и WAC в разработке мобильных приложений**

MTC вступил в международный телекоммуникационный альянс Wholesale Applications Community (WAC).

- Альянс производителей мобильной техники и крупнейших сотовых операторов WAC (Wholesale Applications Community) создан в феврале 2010 года с целью формирования глобальной открытой платформы для разработки и продажи мобильных приложений.
- В альянс входят 48 (данные на октябрь 2010 года) ведущих компаний телекоммуникационного рынка – операторы (в том числе Vodafone, Deutsche Telekom, AT&T, Verizon, Telenor, China Mobile, France Telecom), производители мобильных телефонов (LG Electronics, Samsung, Ericsson, Fujitsu) и телекоммуникационного оборудования (Alcatel-Lucent, Huawei, ZTE), разработчики ПО (Intel, Opera Software, Oracle Corporation), а также ассоциация GSMA.

**Единая открытая платформа для разработки приложений**

WAC предоставляет разработчикам мобильных приложений открытую платформу и единые стандарты. Разработчики получают возможность создавать на платформе WAC приложения, которые работают вне зависимости от операционной системы, модели телефона или конкретного оператора (в рамках членов альянса). WAC преследует цель устранить фрагментацию на рынке разработки мобильных приложений благодаря упрощению процесса разработки и обеспечению кросс-функциональности приложений для различных устройств, операционных систем и сетей. Члены альянса рассчитывают, что это позволит стимулировать развитие рынка и сделать широкий круг мобильных приложений доступным примерно для 3 млрд пользователей по всему миру.

**Преимущества членства в WAC для MTC**

- Членство в WAC позволяет операторам привлекать и удерживать абонентов благодаря предложению широкого выбора мобильных приложений, доступных для владельцев любых телефонов с любыми операционными системами.
- Оператор получает возможность создать набор специализированных приложений, т.е. разработанных специально под потребности отдельных сегментов пользователей, например, корпоративных абонентов.
- Оператор повышает доходы, получая установленный процент от продажи каждого приложения, разработанного на платформе WAC, в своей сети.
- Разработка ПО по единым стандартам WAC существенно упрощает для оператора техническую поддержку проданных приложений.

**Схема распределения доходов от продажи мобильных приложений**

Мобильные операторы предлагают своим клиентам приложения как на бесплатной, так и на платной основе. Тарификация осуществляется посредством биллинговой системы оператора. Схема распределения доходов предусматривает деление выручки между операторами, WAC и разработчиками на основе заключенных между ними соглашений. WAC оценивает потенциальную емкость рынка мобильных приложений в настоящее время более чем в 3 млрд пользователей.

**Разработка приложений в WAC**

Членство в WAC открыто для любого игрока телекоммуникационного рынка, т.к. альянс WAC заинтересован в максимальном распространении своей платформы и единых стандартов разработки приложений. Платформа позволяет быстро создавать, тестировать и распространять приложения. WAC предоставляет инструменты разработки, образцы, консультации и оказывает другую помощь разработчикам, чтобы ускорить создание новых приложений.

Платформа разработки приложений WAC базируется на стандартных технологиях, таких как HTML, Javascript, and Cascade Style Sheets (CSS). Специфически платформа построена на разработках проекта BONDI (компании Open Mobile Terminal Platform Ltd.'s), APIs от Joint Innovation Lab (JIL 1) и программе OneAPI ассоциации GSMA.

**Мировая практика разработки приложений для мобильных устройств**

---

<sup>1</sup> В октябре 2010 года завершилось приобретение WAC активов Joint Innovation Lab (JIL). JIL создана в 2008 году крупнейшими мировыми операторами (China Mobile Ltd, Verizon Wireless и Vodafone) с целью формирования единых стандартов для разработчиков мобильных приложений. JIL создала единый открытый стандарт для разработки приложений для мобильных устройств, работающих на различных операционных системах, в первую очередь, для смартфонов, работающих на платформе «360».

### **Apple AppStore**

Компания Apple открыла собственный интернет-магазин приложений в июле 2008 года. AppStore является крупнейшим магазином приложений для мобильных устройств, его каталог насчитывает более 300 тыс. приложений. С момента создания магазина количество загрузок контента и приложений через AppStore превысило 7 млрд.

По оценкам исследовательской компании AdMob, владельцы коммуникаторов iPhone загружают в месяц в среднем более 10 приложений. Средние затраты пользователей iPhone, регулярно покупающих ПО через AppStore, составляют 9,49 долл. в месяц. AdMob отмечает, что регулярно приобретают приложения 50 проц владельцев iPhone. Среди их предпочтений – электронные книги (18% зачак), игры (15%) и другие развлекательные приложения (12%). Ежемесячную выручку магазина Apple за счет владельцев iPhone аналитики оценивают в 125 млн долл. Больше всего зачак в AppStore приходится на США - 49,9 проц, затем идут страны Азии - 26,2 проц и Западной Европы - 8,1 проц.

Доходы от продаж приложений в AppStore распределяются следующим образом — разработчики получают 70 %, а Apple – 30 %. У разработчиков также есть возможность размещать бесплатные приложения. Стоимость платных приложений начинается от \$0,99, в основном — до \$9,99. Встречаются и дорогие приложения, например, одно из приложений, предназначенное для изучения анатомии, стоит \$40,00. Одно из наиболее дорогостоящих приложений - для настройки гитары, оно стоит \$109,99.

### **Nokia OviStore**

Nokia запустила собственный интернет-магазин OviStore в мае 2008. Контент – игры, музыкальные клипы, карты и т.д. – поставляют разработчики из 65 стран мира. Пользователи магазина Ovi есть более чем в 190 странах, тем не менее основным рынком для Ovi остается Европа, поскольку на мировом рынке ему приходится конкурировать с уже хорошо раскрученным Apple AppStore. Наиболее активные пользователи магазина Ovi - во Франции, Индии, Италии, Индонезии, Германии, России, Саудовской Аравии и Великобритании.

Ежедневно через OviStore закачивается около 2,7 млн приложений и единиц контента. Популярность приложений Ovi постоянно растёт. Более чем в 30 странах пользователям Ovi доступен мобильный биллинг, в оставшихся – оплата приложений производится по кредитной карте.

OviStore выплачивает разработчикам 70% доходов от продаж приложений.

### **BlackBerry AppWorld**

Канадская RIM, конкурирующая с Apple на американском рынке, запустила собственный интернет-магазин приложений в апреле 2009 года. По объему контента он существенно уступает AppStore и OviStore: пользователям предлагается около 14 тыс. приложений. Они доступны для скачивания пользователями BlackBerry более чем в 70 странах. Минимальная цена платных приложений установлена на уровне \$0,99, цена за самое дорогое приложение достигает \$999,99, часть приложений – бесплатные.

Особенность политики RIM в отношении разработчиков приложений заключается в том, что разработка приложений для AppWorld – платная. За право разместить на AppWorld 10 приложений разработчик должен заплатить \$200.

### **Google Android Market**

Компания Google, разработавшая открытую мобильную платформу на базе Linux, - Android, создала в октябре 2008 года собственный интернет-магазин Android Market.

В октябре 2010 года Android Market преодолел планку в 100 тыс. размещенных приложений - платных и бесплатных. По данным исследовательской компании Distimo, Android Market лидирует среди магазинов приложений по числу бесплатных программ: более 57% размещенных на нем приложений – бесплатные. На Apple AppStore число бесплатных приложений составляет 28% от общего числа размещенных там мобильных программ, а на OviStore и AppWord – по 26%.

Разработчики получают 70% доходов от продажи приложений на Android Market.

## **Мировой рынок приложений для мобильных устройств**

По оценке исследовательской компании Gartner (февраль 2010 г.), в 2010 году пользователи мобильных устройств скачают в онлайн-магазинах около 4,5 млрд приложений и потратят на их покупку \$6,5 млрд. К 2013 году, прогнозируют аналитики Gartner, количество закачек возрастет до 21,6 млрд, 87% закачек будет приходиться на бесплатный контент.

Игры, по оценке Gartner, в 2013 году останутся наиболее востребованным приложением. Сегодня на их долю приходится от 70 до 80 проц всех закачек приложений. Примерно 65% скачанных игр – бесплатные. Аналитики прогнозируют также рост интереса пользователей к приложениям, связанным с мобильной коммерцией и социальным сетям.

Выручка онлайн-магазинов приложений в 2009 году составила \$4,2 млрд. Gartner прогнозирует ее рост к 2013 году до \$29,5 млрд.