

apple app-store business model

e-commerce

2010-2011

Amaraldo Haxhia Matricola 830517

Index

- * Quando nasce l'apple store
- * Download di un applicazione
- * Quanto ci costa un applicazione
- * La corsa verso il miliardesimo download
- * Come fare un applicazione
- * I più famosi...
- * Angrybird
- * Apple
- * Monopolio Apple
- * Motivazioni
- * I fanatici della mela morsicata
- * Pirateria



L'**App Store** è un servizio realizzato da Apple disponibile per iPhone, iPod touch e iPad il quale permette agli utenti di scaricare e acquistare applicazioni disponibili in iTunes Store.

www.apple.com

L'App Store è stato aperto il 10 luglio 2008 tramite un aggiornamento software di iTunes. Nel primo trimestre del 2011 erano disponibili in App Store più di 325.000 applicazioni sviluppate, di ogni tipologia, con oltre 10 miliardi di download.

Le applicazioni possono essere vendute solo tramite l'iTunes Store per Mac e Windows oppure tramite l'applicazione "App Store" presente su iPhone, iPod touch e iPad.

A differenza delle applicazioni native presenti, le applicazioni scaricate dall'App Store possono essere rimosse.



Download di un applicazione

- * Ciò è possibile tramite itunes versione 7.7 o superiore, oppure direttamente dal dispositivo mobile premendo sull'icona app-store che può essere un ipod touch, i phone, ipad, opportunamente aggiornati.
- * Dopo di che si ha accesso alle varie categorie come Top25, oppure utilizzare la funzione ricerca.
- * Una volta selezionata l'applicazione nel caso di nessun costo si può procedere con il download.

Download di un applicazione

altrimenti si necessita il possesso di una iTunes Grif Card o semplice carta di credito associato all'account di iTunes.



Quanto ci costa un applicazione?

Il CEO Steve Jobs ha dichiarato microfoni di *Usa Today* la supremazia delle applicazioni apple è evidente rispetto alla concorrenza per l'efficienza ed il prezzo, non che 25% delle applicazioni per i vari dispositivi touch, sono gratis.



Quanto ci costa un applicazione?



Oltre a quelle gratuite, il costo puo variare un minimo di qualche centesimo di \$/€, ad un massimo di 999\$ raggiunta da my Centrl.

La corsa verso il miliardesimo download

Apple ha indetto un concorso con rispettivi premi in gadget per il miliardesimo download.

Il concorso è stato vinto da un ragazzo tredicenne di Weston Connecticut che ha scaricato la miliardesima applicazione ed ha ricevuto in premio una card regalo per iTunes da 10.000 dollari, un iPod touch, una Time Capsule e un MacBook.

Sempre su App Store è stato raggiunto, il 22 gennaio 2011, il decimiliardesimo download di una App. Il concorso che anche in questo caso metteva in palio 10 mila dollari in iTunes Gift Card, è stato vinto da Gail Davis di Orpington, Kent, Regno Unito.

Questa è stata un'ottima mossa di marketing da parte dell'azienda di Cupertino.

Come fare un applicazione



Adesso c'è un applicazione per fare praticamente qualsiasi cosa ... ma da dove si può cominciare per diventare sviluppatori di applicazioni per iPhone?

SOFTWARE

Il linguaggio di programmazione è l'Objective C (http://it.wikipedia.org/wiki/Objective_C) e l'ambiente di sviluppo è Xcode (presente nei computer Mac). Per realizzare un'applicazione per iPhone serve però un apposito Sdk, scaricabile sul sito Apple.

Come fare un applicazione

SOFTWARE

Quello che segue è un elenco formato da alcune di queste piattaforme per la realizzazione di un'applicazione i-devices ad oggi disponibili, con i relativi costi di servizio:

- * **Swebapps** permette di creare applicazioni senza conoscere una riga di codice. Costo: di 50\$+tariffa mensile. <http://www.swebapps.com/>
- * **AppIncubator** è la piattaforma di MEDL Mobile per suggerire le proprie idee al loro team di sviluppo. Costo: nessuno.

Kanchoo è un'altra piattaforma ideata principalmente per editori e produttori di news che permette di creare applicazioni native per iPhone. Costo: di 88\$+tariffa mensile.

Come fare un applicazione

- * **AppBreeder** permette di creare applicazioni scegliendo tra categorie di riferimento (ristoranti, business, ecc.) e funzioni già pre-confezionate (gadgets) da poter implementare. Costo: da 9.95\$ a 49.95\$, possibilità di scelta tra più pacchetti.
- * **MyAppBuilder** trasforma qualsiasi tipo di contenuto in un app per iPhone. Grazie al tool online, sarà sufficiente caricare i contenuti che si vogliono mostrare nell'applicazione e inserire tutti i dettagli relativi all'app. L'azienda metterà insieme queste informazioni per creare un'applicazione. Costo: 20\$ per ogni invio + spese mensile, App Store, MyAppBuilder tratterrà il 30% dal ricavo delle vendite.

Come fare un applicazione

SDK ovvero Software Devepment Kit è l'insieme dei software (editor ed utility) per lo sviluppo di applicazioni.

L'SDK permette agli sviluppatori di creare applicazioni utilizzando il codice **Xcode** che verranno poi eseguite su iPhone, iPod touch e iPad.

HARDWARE

Alcuni programmatori hanno provato a programmare su Pc ma anche in questo caso è molto più semplice usare un dispositivo Mac.

COSTI

Necessità di pagare un abbonamento annuale circa: 70 euro.

Come fare un applicazione

TEMPI

Per firmare un contratto con Apple ci vogliono dalle 2 alle 3 settimane. Sottoscritto l'accordo e forniti i propri dati bancari (per il pagamento), si può iniziare a sviluppare.

APPROVAZIONE

Terminata l'applicazione, la si sottopone allo staff di Apple. I tempi di risposta variano dai 3 ai 7 giorni.

PREZZI

Il costo dell'applicazione lo decide l'utente. Oltre al gratuito ci sono fasce di prezzo: da 0,79 a 7,99 euro.

GUADAGNI

Per ogni transazione lo sviluppatore incassa circa il 60,70% del costo dell'applicazione. Il resto va a Apple.

Nel giugno 2010 Apple ha dichiarato che gli sviluppatori hanno guadagnato più di un miliardo di dollari dalla vendita delle applicazioni.



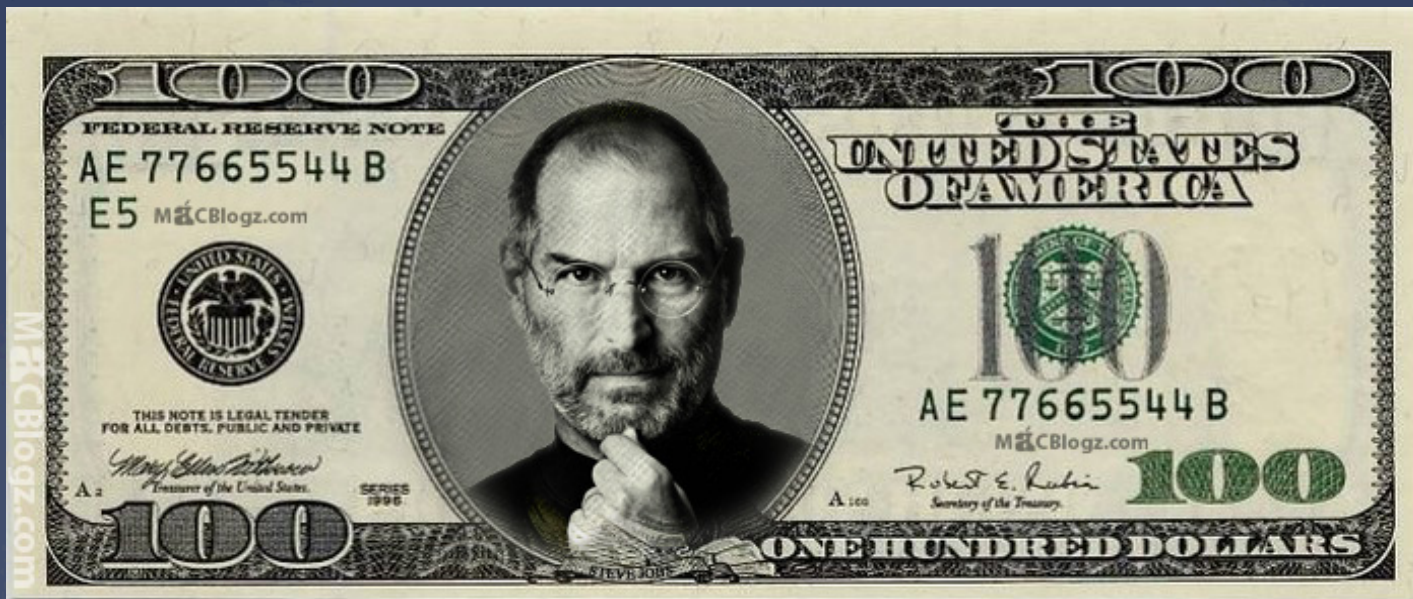
Angrybirt



Il progetto per questo gioco è nato con un budget di 100.000\$ e nel giro di qualche mese il fatturato di guadagno è salito 300.000.000\$ di cui circa 90% su appstore.

Apple

- * La società IHS, monitorando il mercato delle applicazioni mobili fino a questo mese, ha annunciato che Apple detiene attualmente l'82.7% di tutto il mercato delle applicazioni mobili al mondo. Il suo Apple Store, infatti, ha fatturato 1,78 miliardi di dollari nel 2010 contro i 769 milioni dell'anno precedente con una crescita del 132%.



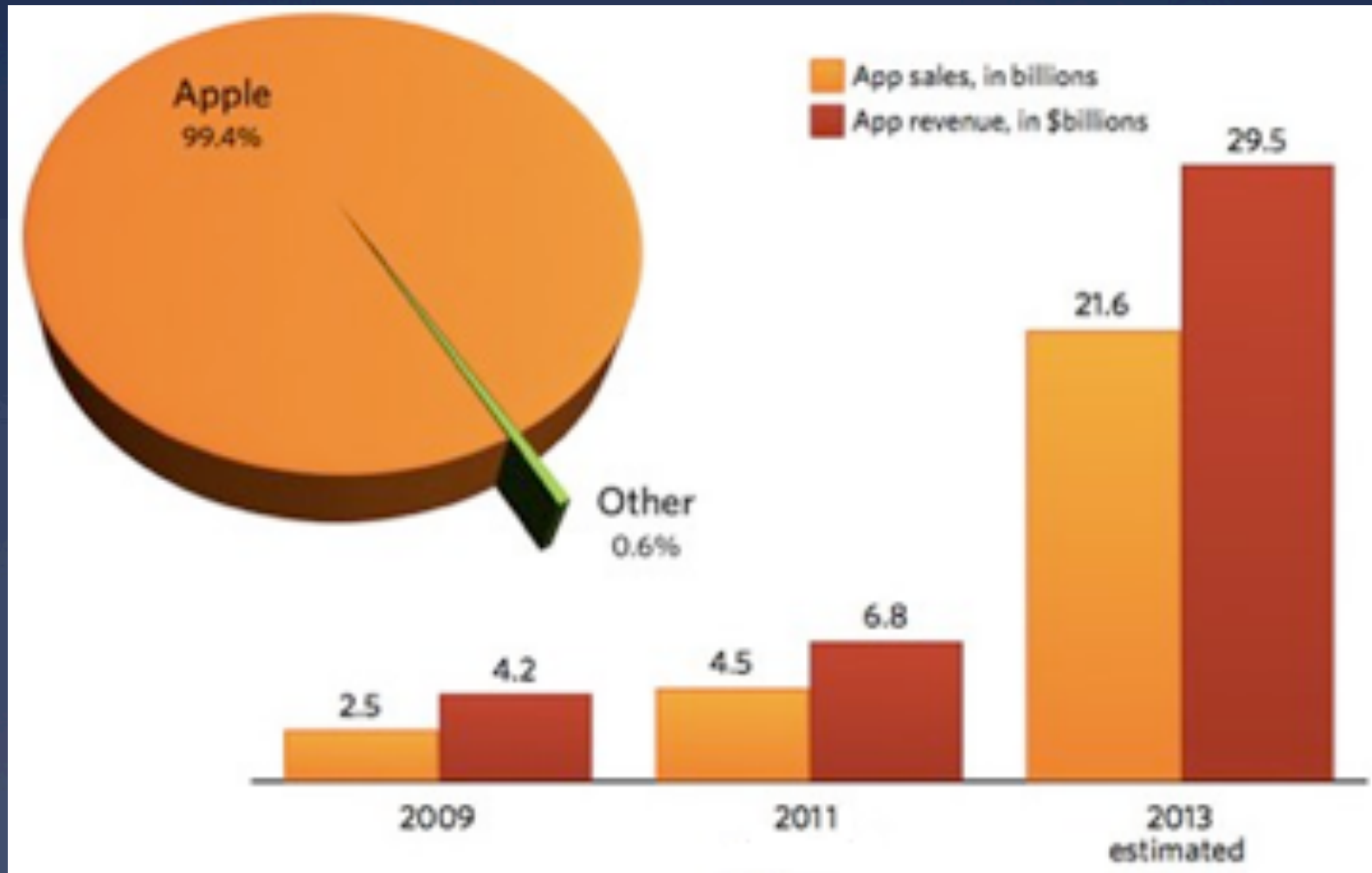
Monopolio Apple

- * Apple ha il monopolio del mercato delle applicazioni per mobile devices. Lo ha rivelato una ricerca effettuata dalla società di analisi Gartner che ha tracciato il mercato delle applicazioni mobili per il 2009. Ogni 100 applicazioni, infatti, 99 sono state scaricate dall'App Store. Il tutto si traduce con oltre 2,5 miliardi di applicazioni scaricate per un fatturato di 4,2 miliardi di dollari.

Monopolio Apple

- * Gartner assicura che il trend non si fermerà. Per quest'anno sono previsti almeno 4,5 miliardi di download per un fatturato di 6,8 miliardi di dollari e nel 2011 ci saranno 21,6 miliardi di download con un fatturato di 29,5 miliardi di dollari. A quanto pare i conti di Apple si gonfieranno sempre di più.

Monopolio Apple



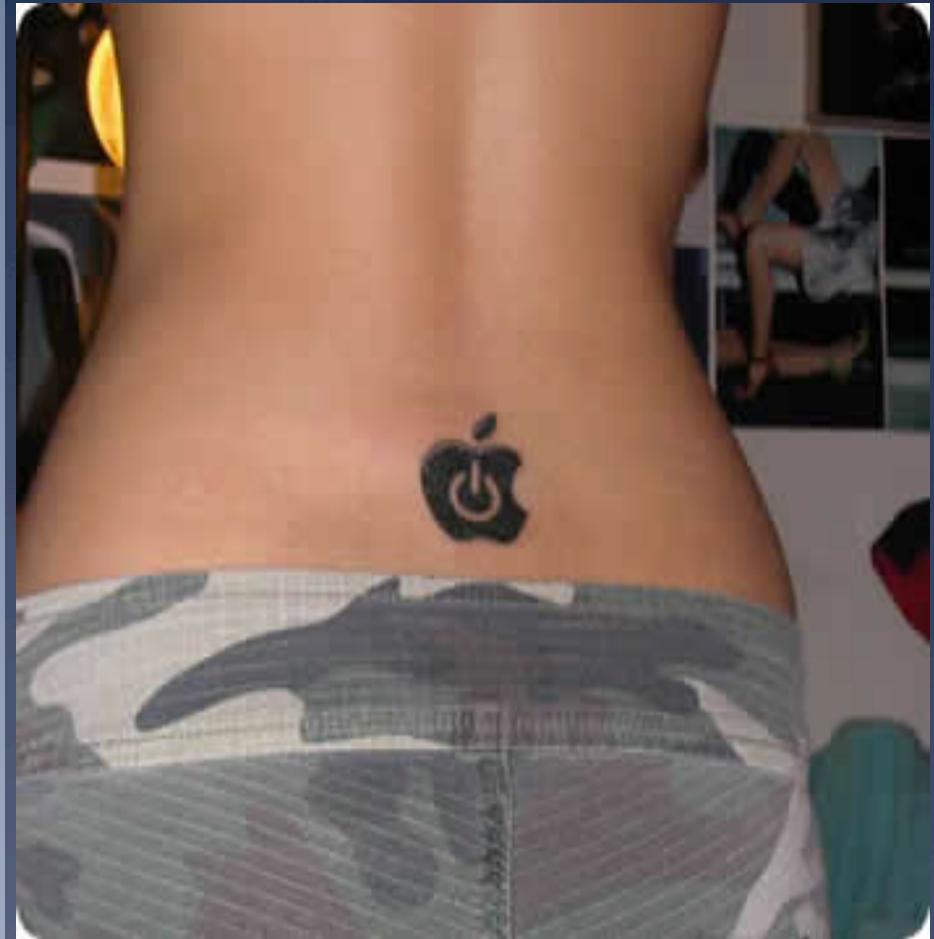
Motivazioni



Uno dei flussi che ha contribuito a far lievitare quest'azienda così tanto è stato il progresso dell'elettronica (hardware) e della tecnologia, passando da apparecchiature ingombranti a sempre più minimizzate e portabili.

I fanatici della mela morsicata

- * Molte persone nel mondo stanno diventando sempre più dipendenti dell'Apple. Secondo un articolo del Sun, i "discepoli" di questo marchio sono in continuo aumento organizzando eventi di ritrovo soprattutto tra i giovani quasi fosse una vera e propria religione.



Pirateria

Spesso si parla di pirateria di applicazioni. Un'indagine svolta da 24/7 Wall St. Journal che rivela dati molto preoccupanti.

Il loro calcolo è il seguente: considerando che dall'App Store si sono scaricate 3 miliardi di applicazioni, di cui il 17% a pagamento, sappiamo che le applicazioni a pagamento sono state 510 milioni.

Pirateria

La pirateria coinvolgerebbe il 75% delle applicazioni a pagamento, vale a dire che per ogni 4 applicazioni a pagamento ce ne sono altre 3 scaricate dai circuiti pirata. Ciò porta a calcolare le applicazioni a pagamento piratate per 1,53 miliardi che moltiplicati per un costo medio di 3 \$ fa 4,59 miliardi di dollari. Siccome il 30% va ad Apple, si può dedurre che la società ha perso 459 milioni di dollari di fatturato.

Il calcolo è fatto su stime, quindi non perfetto. Inoltre dobbiamo considerare altri fattori, per esempio: chi ci dà la certezza di vedere un utente acquistare un'applicazione se non avesse le conoscenze per piratarla?

Pirateria

Application piracy is global

