

گزارشی از وضعیت صنعت
برنامه‌های موبایل در سال ۹۶



کافه بازار
اردیبهشت ۱۳۹۷

۹۶

۲۹+ میلیون

کاربر فعال ماهانه



۳۶ میلیون کاربر

و ۲۹ میلیون حساب کاربری



۵/۳+ میلیون

کاربر فعال روزانه



۲۳ هزار

تیم توسعه‌دهنده



۱/۶ میلیارد

باردانلود یا به‌روزرسانی برنامه‌ها



دسترسی کاربران به

۱۵۱+ هزار برنامه و بازی



۳۱ هزار

شاغل مستقیم و القایی در صنعت



۲۴/۱ میلیون

نظر از سوی کاربران



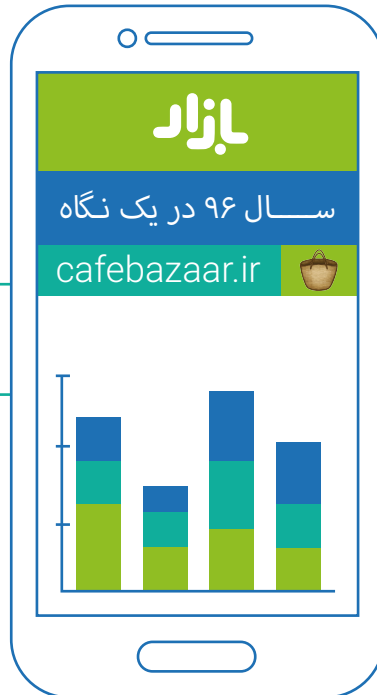
۱۸۰+ میلیارد تومان

درآمد توسعه‌دهندگان تا پایان سال ۱۳۹۶



۶۱/۸ میلیون

امتیاز از سوی کاربران



عناوین

۱	مقدمه
۱	متغیرهای کلیدی
۵	محصولات ایرانی
۶	فرصت‌های جدید
۷	اشتغال صنعت
۱۰	برترین برنامه‌های سال ۱۳۹۶

فهرست نمودارها

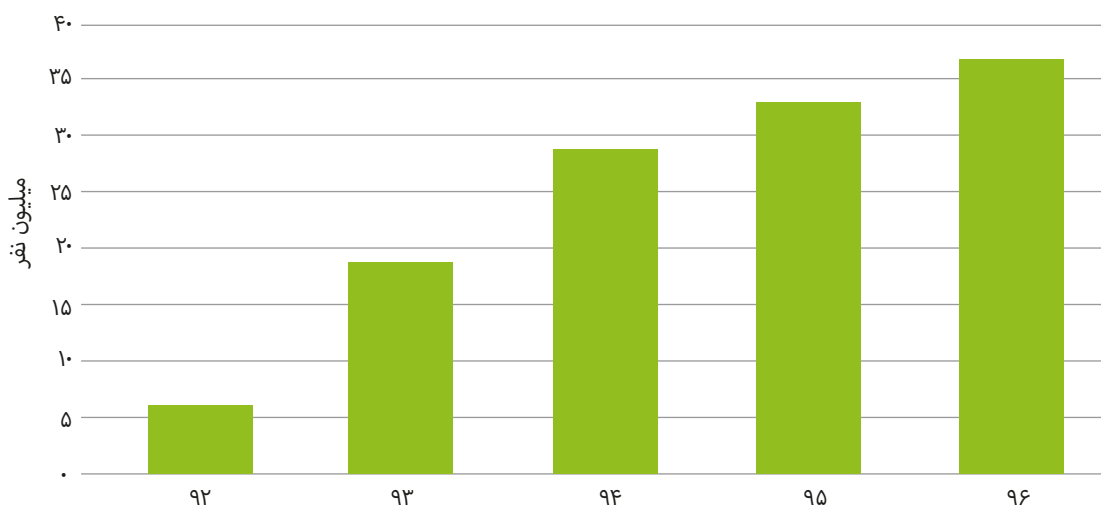
- ۱ نمودار ۱- نصب فعال بازار در پایان هر سال
- ۲ نمودار ۲- قیف خرید کاربران بازار در پایان سال ۱۳۹۶
- ۲ نمودار ۳- تعداد توسعه‌دهندگان بازار تا پایان هر سال
- ۳ نمودار ۴- تعداد برنامه‌های منتشر شده تا پایان هر سال
- ۳ نمودار ۵- تعداد حساب‌های کاربری ایجاد شده تا پایان هر سال
- ۴ نمودار ۶- تعداد تراکنش‌های موفق در هر سال
- ۴ نمودار ۷- درصد خریداران بر اساس مدل درآمدی در سال ۱۳۹۶
- ۵ جدول ۱- تغییرات درآمدی برنامه‌ها و بازی‌های ایرانی نسبت به سال ۱۳۹۵
- ۶ نمودار ۸- رشد تعداد برنامه‌ها و خریداران یکتا به تفکیک مدل درآمدی در سال ۱۳۹۶
- ۶ جدول ۲- مقایسه اجرای برنامه‌های آبی و دانلود برنامه‌ها و بازی‌ها
- ۷ جدول ۳- مقایسه توسعه‌دهندگان فعال با کل توسعه‌دهندگان ایرانی
- ۸ نمودار ۹- تعداد تیم‌های توسعه‌دهنده فعال در هر استان
- ۸ نمودار ۱۰- سهم درآمدی هر یک از استان‌های کشور
- ۹ نمودار ۱۱- تخمین تعداد شاغلان در هر استان
- ۱۰ جدول ۴- برترین برنامه‌های سال ۱۳۹۶ به انتخاب کاربران
- ۱۰ جدول ۵- برترین بازی‌های سال ۱۳۹۶ به انتخاب کاربران
- ۱۱ جدول ۶- پرنسب‌ترین برنامه‌های ایرانی سال ۱۳۹۶
- ۱۱ جدول ۷- پرنسب‌ترین بازی‌های ایرانی سال ۱۳۹۶

گزارشی که پیشرو دارید اطلاعات جامعی از وضعیت متغیرهای کلیدی، برنامه‌ها و بازی‌های ایرانی، فرصت‌های جدید ایجاد شده در صنعت و همچنین شاغلان صنعت ارائه می‌دهد. کافه‌بازار امیدوار است با انتشار این گزارش‌ها به بهبود فضای رقابتی میان توسعه‌دهندگان کمک کند و توسعه‌دهندگان و علاقه‌مندان را از آخرین تحولات اتفاق افتاده در صنعت مطلع سازد. در این گزارش به ارائه آمارهایی از شاخص‌های مختلف صنعت در سال گذشته و مقایسه این آمارها با سال‌های پیشین پرداخته شده است.

متغیرهای کلیدی

نمودار ۱ نصب فعال بازار را در پایان هر سال نشان می‌دهد. نصب فعال بازار که در سال‌های گذشته رشدی پرشتاب داشت، در سال ۱۳۹۶ هم افزایش یافت، به گونه‌ای که در پایان سال ۱۳۹۶، شمار نصب فعال به ۳۶ میلیون رسید. منظور از نصب فعال هر سال تعداد کاربرانی است که در پایان هر سال برنامه بازار روی تلفن همراهشان نصب بوده است. بر همین اساس می‌توان گفت به طور متوسط در هر خانوار ایرانی ۱/۵ کاربر از برنامه بازار استفاده می‌کنند!

نمودار ۱- نصب فعال بازار در پایان هر سال

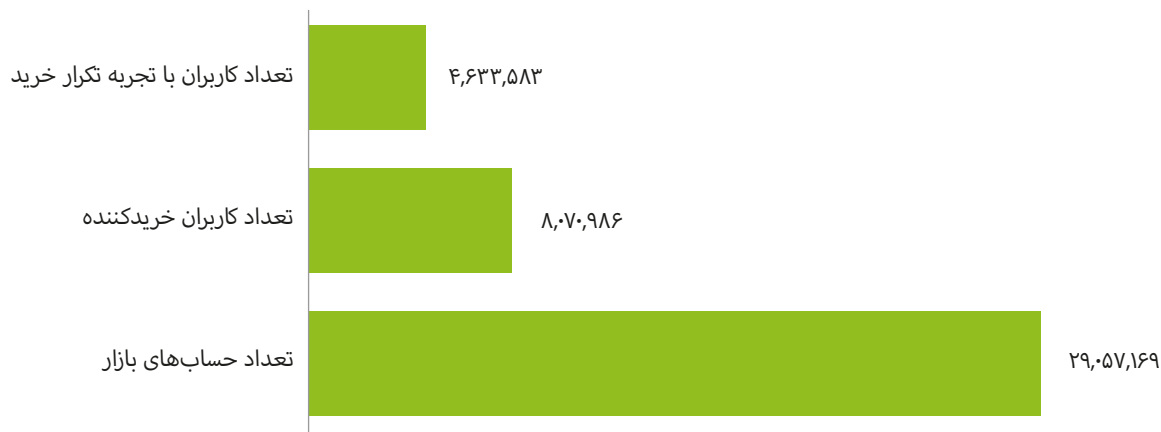


۱. سرشماری نفوس و مسکن ۱۳۹۵، مرکز آمار ایران



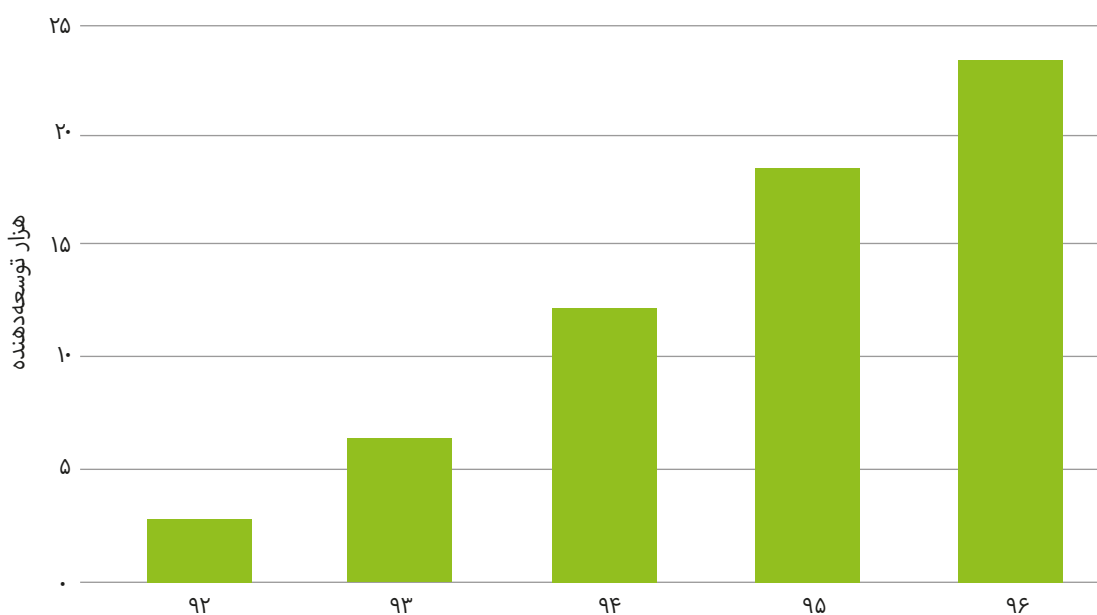
نمودار ۲ تعداد کاربران و کاربران خریدکننده بازار را در پایان سال ۱۳۹۶ نشان می‌دهد. حساب‌های کاربری تأیید شده تا پایان سال ۹۶ به عدد ۲۹ میلیون رسید و نسبت به سال گذشته رشدی ۶۷ درصدی داشت. از این تعداد بیش از ۸ میلیون کاربر تجربه خرید داشتند. نکته دیگر اینکه حدود ۵۷ درصد از کاربران خریدکننده بازار خرید خود را تکرار کردند.

نمودار ۲- قیف خرید کاربران بازار در پایان سال ۱۳۹۶



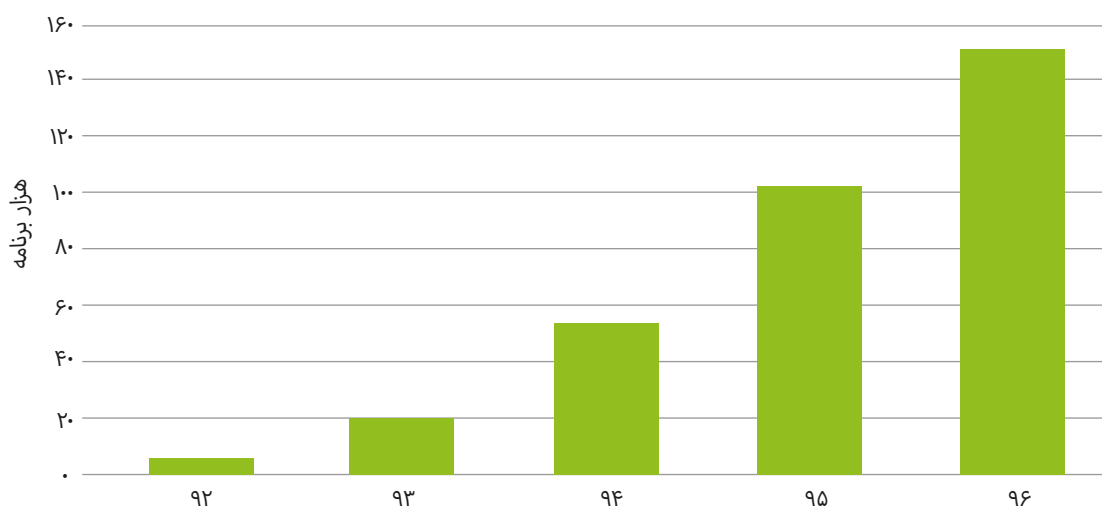
نمودار ۳ تعداد توسعه‌دهندگان تا پایان هر سال را نمایش می‌دهد. منظور از توسعه‌دهندگان در این نمودار تمامی توسعه‌دهندگانی است که حداقل یک برنامه در وضعیت انتشار در بازار دارند. در پایان سال ۱۳۹۶ تعداد توسعه‌دهندگان کافه‌بازار به بیش از ۲۳ هزار تیم رسید.

نمودار ۳- تعداد توسعه‌دهندگان بازار تا پایان هر سال



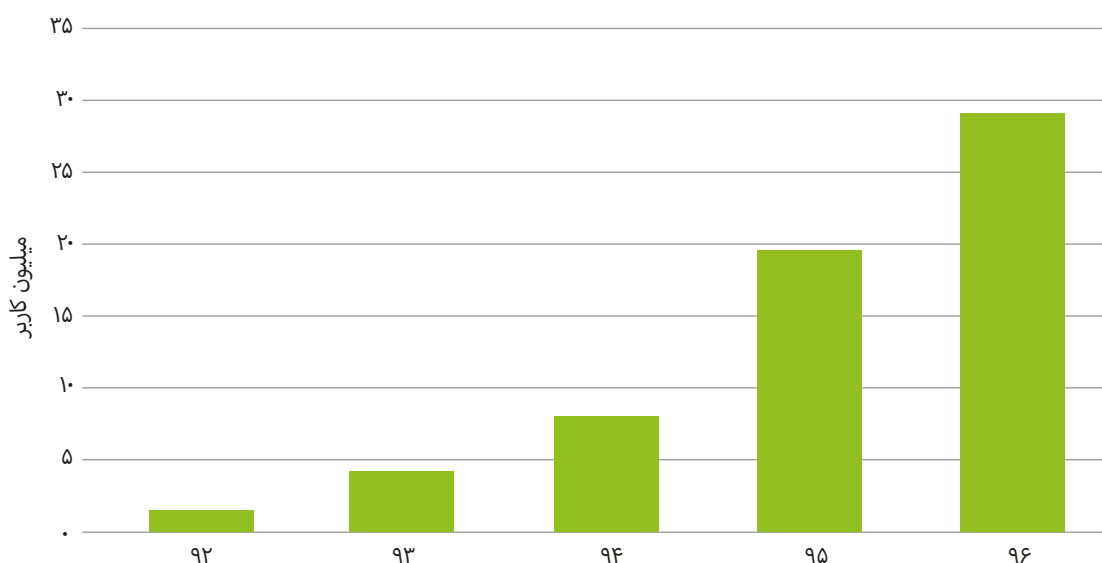
نمودار ۴ تعداد برنامه‌های موجود در بازار تا انتهای هر یک از سال‌های ذکر شده را نشان می‌دهد. در پایان سال ۱۳۹۶ کاربران بازار امکان دانلود بیش از ۱۵۱ هزار برنامه و بازی را داشتند.

نمودار ۴- تعداد برنامه‌های منتشر شده تا پایان هر سال



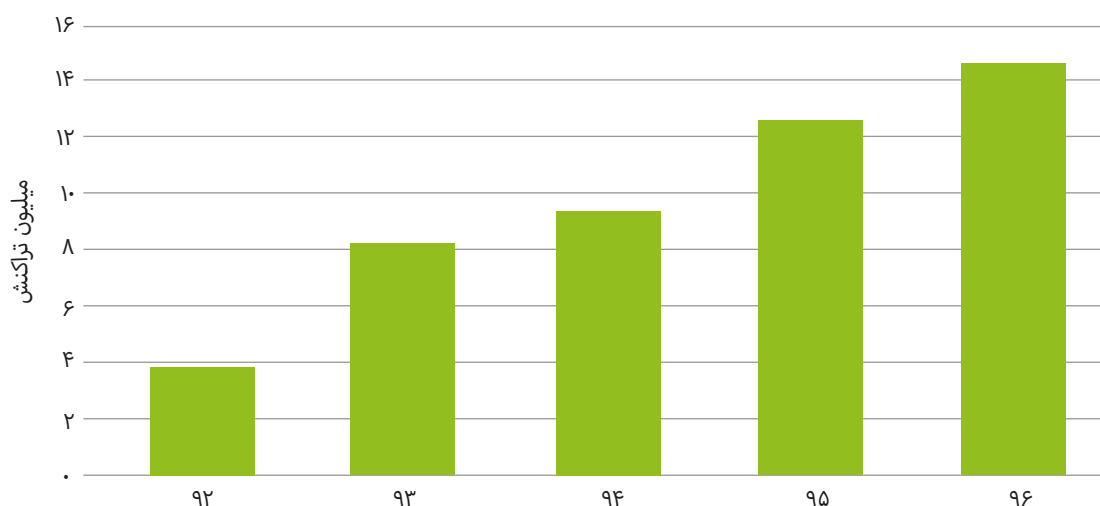
نمودار ۵ تعداد حساب‌های کاربری ایجاد شده تا پایان هر سال را نشان می‌دهد. کاربران بازار برای خرید، ثبت نظر و امتیاز دادن به برنامه‌ها، نیاز به حساب کاربری دارند. با رشد ۹ میلیونی حساب‌های کاربری در سال ۱۳۹۶، در پایان این سال مجموعاً بیش از ۲۹ میلیون حساب کاربری در بازار ایجاد شده است.

نمودار ۵- تعداد حساب‌های کاربری ایجاد شده تا پایان هر سال



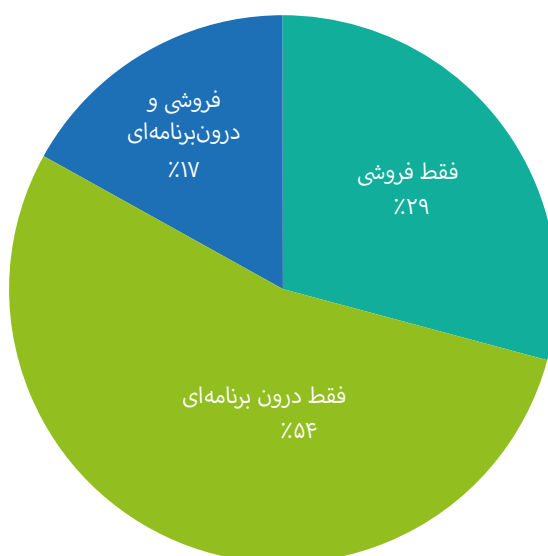
نمودار ۶ تعداد تراکنش‌های موفق در هر سال را نشان می‌دهد. روند افزایشی تراکنش‌های بازار همچنان ادامه دارد و در سال گذشته بیش از ۱۴/۵ میلیون خرید از برنامه‌های فروشی یا محصولات درون‌برنامه‌ای و یا اشتراکی انجام شد.

نمودار ۶- تعداد تراکنش‌های موفق در هر سال



نمودار ۷ ترکیب خریداران در سال ۱۳۹۶ را نشان می‌دهد. ۲۹ درصد از خریداران در سال گذشته تنها از برنامه‌های فروشی خرید داشتند. ۵۴ تنها خریدار محصولات درون‌برنامه‌ای بودند و ۱۷ درصد از کاربران هر دو نوع از برنامه‌ها را خریداری کردند.

نمودار ۷- درصد خریداران بر اساس مدل درآمدی در سال ۱۳۹۶



جدول ۱ عملکرد درآمدی برنامه‌ها و بازی‌های ایرانی را در سال گذشته نشان می‌دهد. درآمد بازی‌های ایرانی در سال ۱۳۹۶ نسبت به سال ۱۳۹۵ رشدی ۹۴ درصدی داشته است و برنامه‌های ایرانی نیز توانسته‌اند در سال گذشته درآمد خود را ۶۴ درصد افزایش دهند. همچنین تعداد تراکنش‌های موفق صورت گرفته از برنامه‌ها و بازی‌های ایرانی به ترتیب ۱۸ و ۲۲ درصد افزایش داشته‌اند.

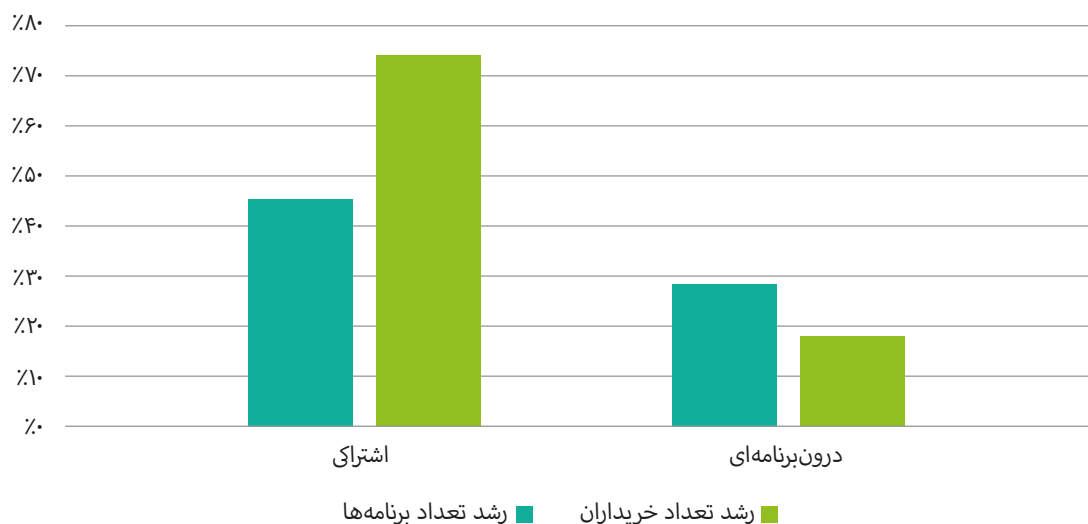
جدول ۱- تغییرات درآمدی برنامه‌ها و بازی‌های ایرانی به نسبت سال ۱۳۹۵

برنامه	بازی	
۶۴٪ ▲	۹۴٪ ▲	مقدار تراکنش‌ها
۱۸٪ ▲	۲۰٪ ▲	تعداد تراکنش‌ها



رشد و توسعه برنامه‌های اشتراکی از جمله اهداف سال گذشته در کافه بازار بود. نمودار ۸ میزان افزایش تعداد برنامه‌ها و خریداران یکتای آنها را بر اساس مدل درآمدی مقایسه می‌کند. در سال گذشته تعداد برنامه‌هایی که از مدل اشتراکی نیز استفاده کردند ۴۵ درصد و تعداد خریداران یکتای این برنامه‌ها بیش از ۷۰ درصد افزایش یافت. برنامه‌های با مدل فروش درون برنامه‌ای با افزایش ۲۸ درصدی در تعداد برنامه‌ها توانستند ۱۸ درصد خریداران یکتای خود را افزایش دهند.

نمودار ۸- رشد تعداد برنامه‌ها و خریداران یکتا به تفکیک مدل درآمدی در سال ۱۳۹۶



یکی از تغییرات جدید ایجاد شده در سال گذشته امکان انتشار برنامه‌های آنی بود. برنامه‌های آنی به کاربران اجازه می‌دهند که بدون نصب برنامه، آن را اجرا کنند. جدول ۲ متوسط اجرای هفتگی برنامه‌های آنی را با متوسط نصب هفتگی برنامه‌ها و بازی‌ها مقایسه می‌کند. برنامه‌های آنی به طور متوسط بیش‌تر از ۱۰ برابر برنامه‌های عادی توسط کاربران در طول یک هفته اجرا می‌شوند.

جدول ۲- مقایسه اجرای برنامه‌های آنی و دانلود برنامه‌ها و بازی‌ها^۲

دانلود بازی‌ها	دانلود برنامه‌ها	اجرای برنامه‌های آنی	متوسط اجرا و یا نصب هفتگی
۴۴۱	۲۸۹	۳۲۷۹	

۲. این مقایسه برای اسفند ماه سال ۱۳۹۶ انجام شده است.



از جمله موضوعات پر اهمیت در سال‌های اخیر، تعداد شاغلان در صنعت برنامه‌های موبایلی بوده است. در سال گذشته کافه‌بازار به کمک نمونه جمع‌آوری شده از توسعه‌دهندگان اقدام به محاسبه شاغلان صنعت کرد. کل توسعه‌دهندگان ایرانی بازار در سه سطح مورد بررسی قرار گرفتند تا اطلاعات جامعی از تفاوت‌های میان تیم‌ها بیان شود. جدول ۳ خلاصه این اطلاعات را بیان می‌کند. توسعه‌دهندگان ایرانی به طور متوسط حدود ۲۰ ماه تجربه فعالیت^۴ دارند و بیش از ۷ برنامه یا بازی در بازار انتشار داده‌اند. بر اساس نمونه جمع‌آوری شده متوسط تعداد شاغلان در هر تیم توسعه‌دهنده فعال ۱/۸۷ بوده است. بر همین اساس تعداد شاغلان مستقیم صنعت ۲۰ هزار و ۷۰۰ نفر برآورد شده است. اگر به این عدد تعداد شاغلان القایی را اضافه کنیم به عدد ۳۱ هزار شغل مستقیم و القایی موجود در صنعت می‌رسیم.

جدول ۳- مقایسه توسعه‌دهندگان فعال با کل توسعه‌دهندگان ایرانی^۵

توسعه‌دهندگان برتر	توسعه‌دهندگان فعال	کل توسعه‌دهندگان ایرانی	
۹۷۱,۱۶۴	۵۹,۴۹۴	۲۱,۰۹۲	میانگین جمع نصب فعال برنامه‌های هر توسعه‌دهنده
۱۱/۱	۱۷/۸	۷/۱	متوسط تعداد برنامه‌ها در وضعیت انتشار
۳۰ ماه	۲۷ ماه	۲۰ ماه	متوسط تجربه فعالیت
٪۷۴	٪۶۳	٪۶۰	درصد شاغلان با مدرک کمتر از کارشناسی

۳. برای مشاهده گزارش کامل، اینجا کلیک کنید.

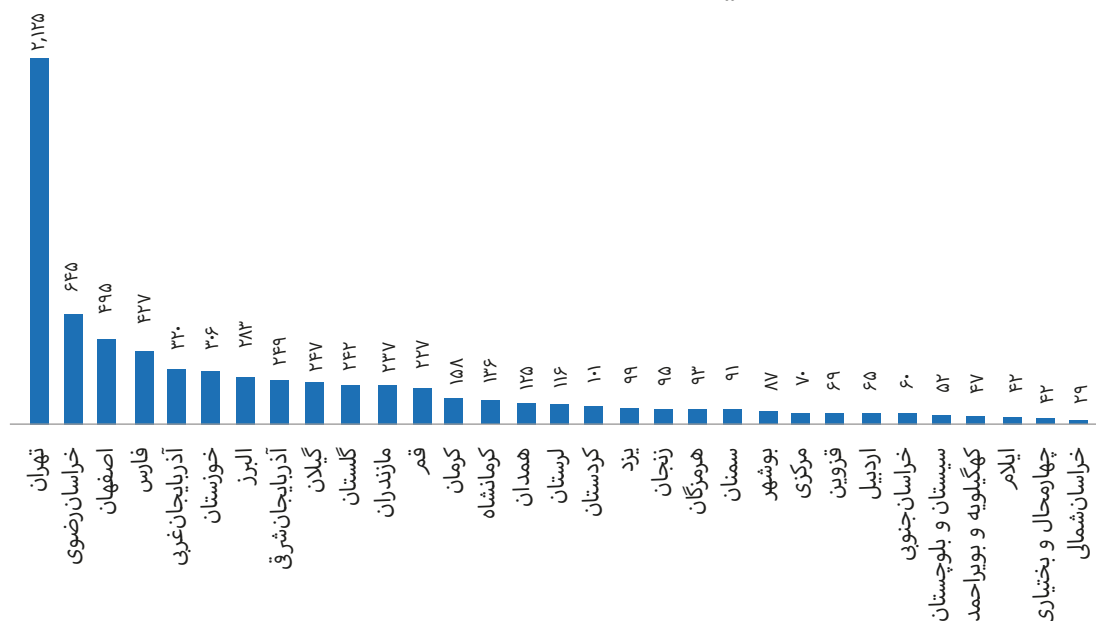
۴. زمان گذشته از انتشار اولین برنامه در کافه‌بازار.

۵. منظور از توسعه‌دهندگان فعال توسعه‌دهندگانی است که ۱- بیشتر از ۱ میلیون تومان از برنامه‌هایی که تولید نموده‌اند درآمد کسب کرده‌اند و یا ۲- نصب فعال برنامه‌های آنها بیشتر از ۲ هزار نفر است. توسعه‌دهندگان برتر نیز به توسعه‌دهندگانی گفته می‌شود که طبق معیارهای کمی و کیفی به تشخیص کارشناسان مجموعه کافه‌بازار، برنامه‌ها/بازی‌های باکیفیتی منتشر کرده‌اند.



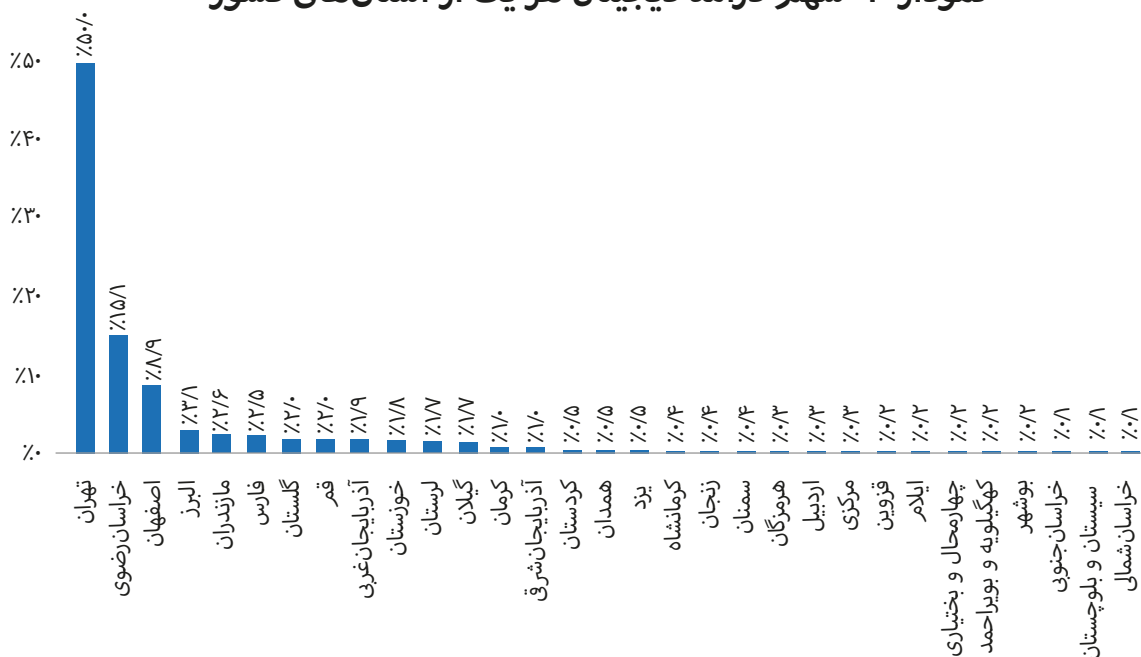
نمودار ۹ تعداد تیم‌های توسعه‌دهنده فعال در هر یک از استان‌های کشور را به نمایش می‌گذارد. استان تهران با بیش از ۲ هزار تیم توسعه‌دهنده فعال در رده اول قرار دارد و بعد از آن استان‌های خراسان رضوی و اصفهان قرار گرفته‌اند.

نمودار ۹- تعداد تیم‌های توسعه‌دهنده فعال در هر استان



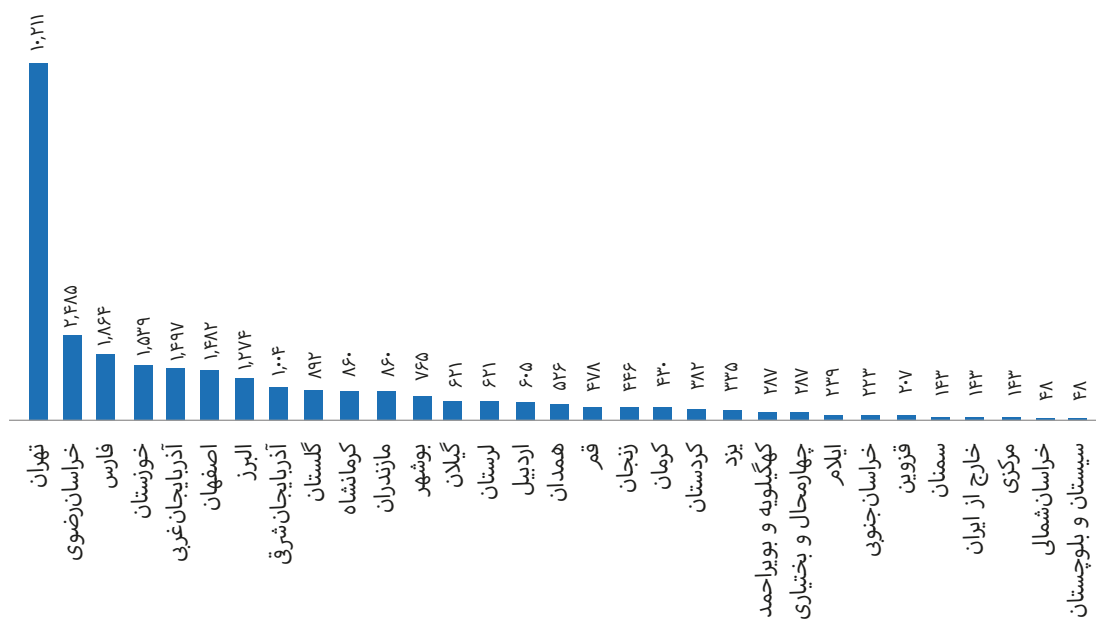
نمودار ۱۰ سهم درآمدی استان‌های مختلف کشور را نشان می‌دهد. منظور از درآمد در این نمودار، درآمد از فروش برنامه یا خریدهای درون‌برنامه‌ای است. همان‌طور که مشاهده می‌شود استان تهران ۵۰ درصد از کل درآمد صنعت را به خود اختصاص داده است. بعد از تهران، استان‌های خراسان رضوی و اصفهان به ترتیب با ۱۵/۱ و ۸/۹ درصد قرار گرفته‌اند.

نمودار ۱۰- سهم درآمد دیجیتال هر یک از استان‌های کشور



نمودار ۱۱ تعداد شاغلان مستقیم حاضر در هر یک از استان‌های کشور را به صورت حدودی نشان می‌دهد. استان تهران با بیش از ۱۰ هزار شغل مستقیم در رده اول قرار گرفته و بعد از آن استان‌های خراسان رضوی و فارس قرار دارند.

نمودار ۱۱- تخمین تعداد شاغلان در هر استان^۶





۶. با توجه به اینکه هیچ توسعه‌دهنده‌ای از استان هرمزگان در نمونه آماری وجود ندارد، تعداد شاغلان این استان قابل تخمین نیست.








به روال سال ۱۳۹۵، امسال هم کافه بازار با مشارکت کاربران، در فروردین ماه ۱۳۹۷ برترین برنامه‌ها و بازی‌های منتشر شده سال ۱۳۹۶ را معرفی کرد. بر همین اساس، «آتن» برترین برنامه و «آمیرزا» برترین بازی سال انتخاب شدند. جدول‌های ۴ و ۵ لیست این برنامه‌ها و بازی‌ها را نمایش می‌دهند.

جدول ۴- برترین برنامه‌های سال ۱۳۹۶ به انتخاب کاربران

رتبه	نام برنامه
۱	آتن 
۲	کالج 
۳	درمانه 
۴	مادر شو 
۵	استادکار 

جدول ۵- برترین بازی‌های سال ۱۳۹۶ به انتخاب کاربران

رتبه	نام بازی
۱	آمیرزا 
۲	دنده دو: ترافیک 
۳	منچرز 
۴	پسرخوانده 
۵	مبارزه در خلیج عدن 

جدول ۶ و ۷ به ترتیب پرنصب‌ترین برنامه‌ها و بازی‌های ایرانی در اسفند ماه سال ۱۳۹۶ را نشان می‌دهند. دیوار با بیش از ۱۳ میلیون نصب فعال در رده اول برنامه‌های ایرانی قرار دارد و رده اول بازی‌ها به بازی باقلوا با بیش از ۱ میلیون نصب فعال اختصاص یافته است.

جدول ۶- پر نصب‌ترین برنامه‌های ایرانی سال ۱۳۹۶

رتبه	نام برنامه	نصب فعال ^۷
۱	دیوار	۱۳+ میلیون
۲	تقویم اذان‌گو باد صبا	۸+ میلیون
۳	ایرانسل من	۶+ میلیون
۴	اسنپ، سامانه هوشمند حمل و نقل	۶+ میلیون
۵	آپ	۵+ میلیون
۶	شیپور	۴+ میلیون
۷	آپارات	۴+ میلیون
۸	تلویزیون: پخش زنده و فیلم (تلویزیون)	۴+ میلیون
۹	همراه من (اپلیکیشن رسمی همراه اول)	۳+ میلیون
۱۰	موبوگرام ^۸	۳+ میلیون

جدول ۷- پر نصب‌ترین بازی‌های ایرانی سال ۱۳۹۶

رتبه	نام برنامه	نصب فعال
۱	باقلوا	۱+ میلیون
۲	Quiz of Kings (بازی آنلاین)	۱+ میلیون
۳	آمیرزا	۵۰۰+ هزار
۴	جدولانه (جدول شرح در متن)	۵۰۰+ هزار
۵	هی تاکسی	۵۰۰+ هزار
۶	قطار شادی	۲۰۰+ هزار
۷	حکم پلاس	۲۰۰+ هزار
۸	بازی فندق	۲۰۰+ هزار
۹	پارکینگ حرفه‌ای ۲	۲۰۰+ هزار
۱۰	دنده دو: ترافیک	۲۰۰+ هزار

لطفاً در صورت تمایل [اینجا](#) کلیک کنید و به چند سوال در خصوص گزارش پاسخ دهید.

۷. در مورد برنامه‌های فروشی تعداد کاربران که برنامه را خریداری کرده‌اند محاسبه شده است.
۸. مجموع سه نسخه موبوگرام مورد محاسبه قرار گرفته شده است.

