2015 年第二季度移动行业市场报告

2015第二季度 移动行业数据报告



0.1. 移动设备现状

· iOS新版本更新率

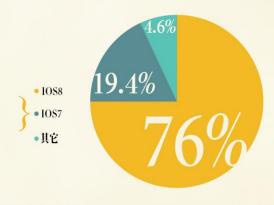
2015第二章 报告内容 }

- 安卓手机分辨率占比
- 三. 安卓手机品牌市场份额
- 四. 三大运营商用户占比
- 五. 4G发展现状



1.1.iOS8用户普及率达到75%以上



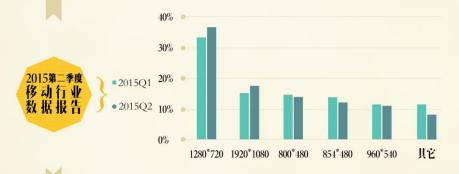


苹果有着广大的兼容性,老一代苹果机如iPhone5/iPad2等都可升级到iOS8;而这近一年来iPhone6&6Plus的热销也提高了iOS8的使用比例。

新版本iOS9在六月发布了Beta版,相信正式版也快会推出;



1.2.各品牌大屏手机持续大卖

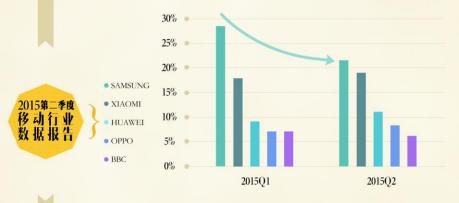


相较于上一季度,手机屏幕分辨率更呈现了"大屏当道"的趋势,加上6Plus,华为荣耀,小米NOTE等大屏手机畅销,1280*720的已然成为主流使用的分辨率。

而现在市场也有少数2K超高清手机面市,如步步高和魅族在去年推 出过相关产品,但是在数据层面并没有看到对市场的明显影响。



1.3. 国产手机崛起,三星市场份额萎缩



除了小米份额的稳步上升, "中华酷联"的解散、酷派与360联合打造手机、华为手机在上半年抢眼的表现、乐视也重磅发布了手机,国产手机市场经过一轮洗牌震荡,都在影响着国内整个手机市场的格局;

国产手机不仅在中低端市场站稳了根脚,也渐渐在中高端市场布局,争取分一杯羹,而三星的霸主地位渐渐消失。



1.4.大量3G用户转用4G,渗透率已达20%

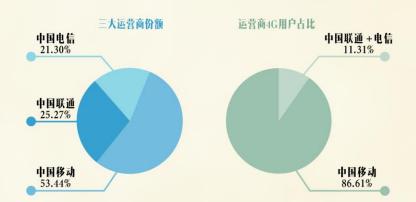


相较于第一季度,国内4G用户成倍增长,已拥有2亿多用户。



1.5. 中国移动一枝独秀, 拥有绝大部分4G用户

2015第二季度 移动行业 数据报告



在总体业务份额中,中国移动占比超过一半;而在4G业务,中国联通和电信的市场份额加起来还不及中国移动的五分之一。中国移动之所以能够涵盖如此大量的4G用户,一来是中国移动前期对基站的扩大建设,在发达乡镇以上的地方都进行了搭建,让用户体验能持续保持良好;二是加上前期强劲的推广能力,再结合iphone6&6plus上市时机,推出"iphone6转4G套餐免费赠送3G流量"的活动,再初入场时便已抢占了优质用户。



2.0. 应用市场生态及开发者

- 一. 增长率最高的非游戏类应用
- 二。增长率最高的游戏类应用
- 三. 手游用户省份城市占比
- 四. 移动开发者城市分布
- 五. 男女应用市场下载比例
- 六. 各非游戏类应用男女偏好
- 七. 各年龄手游类型偏好
- 八. 各类型应用不同时段分发量



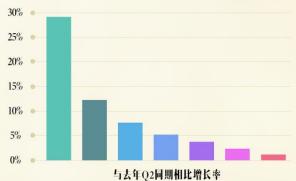


报告内容}

2.1.生活和购物类应用增长势头凶猛 30%。 25%。

●健康 **2015第二季度 移动行业** 数据报告 ● 社交 ● 教育 ● 娱乐

• 购物

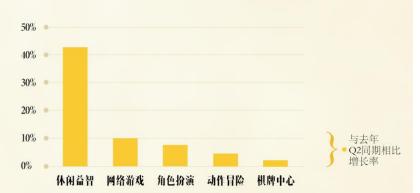


O2O与电商战场厮杀火热,提供生活类服务的应用涨势凶猛,而在电商领域,开发者们选择对细分市场进行精耕细作,海淘类、母婴特卖类等的电商应用增长明显。



2.2. 休闲益智类游戏增长率拔得头筹

2015第二季度 移动行业 数据报告



在第二季度中,休闲益智类游戏应用增长最猛,增长率略过40%。 休闲益智类游戏是用户的碎片化时间的消磨利器,随着移动场景的 增加、碎片化时间的增多,休闲类游戏占比随之提高。













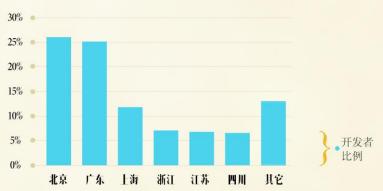


2.3. 手游用户密集省份多分布在南方 2015第二季度 移动行业 数据报告 ● 广东省——12.75% ● 江苏省—— 6.58% • 河南省—— 6.26% • 山东省—— 5.97% ● 浙江省—— 5.93% •北京——3.57% ●上 海——2.50% (密集度指各城市手游用户下载游戏数量的比例)



2.4. 全国移动开发者区域分布

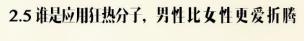
2015第二季度 移动行业 数据报告

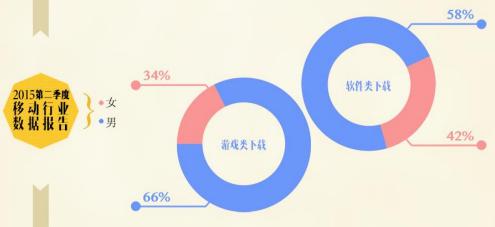


(移动开发者包括个人,团队和公司)

北京互联网创业气息浓厚,拥有最多移动开发者;长三角州地区如 浙江, 江苏一带, 互联网也开始逐渐发展起来。





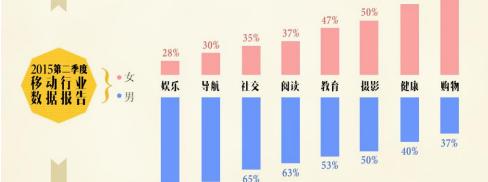


在应用总下载性别分布中,男女比例约为6:4;在游戏应用中,男女比例悬殊更大,女生仅占3成多。



2.6 娱乐,导航和社交类应用多为男性用户

60%

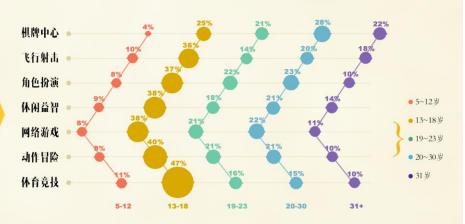


从男女下载不同类型应用情况来看,男生比较热衷娱乐;社交类应用,而女生在"买买买"之余,更关注健康保健。



2.7.13-18岁人群是手游主要用户

2015第二季度 移动行业 数据报告

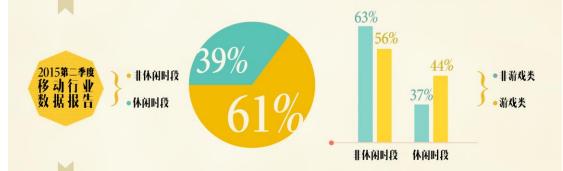


13-18岁是玩手游最多的人群,尤其偏好较激烈和带感的游戏类型如体育竞速和动作冒险。

而24岁+群体会倾向于脑力主导的游戏如棋牌中心。



2.8.应用分发量占比



用户更趋向在非休闲时段下载应用,而游戏应用比其它非游戏应用更 容易在休闲时段被下载。



201<mark>5第二季度</mark> 移动行业数据报告



本次报告主要数据来源于 腾讯云分析,腾讯大数据,腾讯开放平台,应用宝及网络公开资料。

