

# Как заработать в AppStore



**Михаил Пономарев**

# **Как заработать в AppStore**

Серия «Библиотека делового человека»

*Текст предоставлен правообладателем*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=9011681](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=9011681)*

*Как заработать в AppStore / М. Пономарев: АВ Publishing, Креатив  
Джоб; Москва; 2013*

## **Аннотация**

В этой книге издательства АВ Publishing мы детально расскажем Вам, как грамотно создавать и продавать приложения в AppStore, чтобы получить прибыль, обратим внимание на многие важные моменты, нюансы, а также поведаем о маленьких хитростях, мифах и рекордсменах. Наша книга будет полезна для любого Apple-разработчика!

# Содержание

Глава первая	4
1.1. Что такое AppStore и в чем его преимущества	4
1.2. История AppStore	7
1.3. Зачем работать с AppStore?	9
Конец ознакомительного фрагмента.	11

# **Михаил Пономарев**

## **Как заработать в AppStore**

### **Глава первая**

### **AppStore – как**

### **работает этот сервис?**

#### **1.1. Что такое AppStore и**

#### **в чем его преимущества**

AppStore – раздел гипермаркета для продукции Apple – iTunes, который содержит огромное количество платных и бесплатных приложений для iPhone, iPad и iPod Touch. По последним данным, в AppStore находятся пятьсот семьдесят тысяч пользователей и более миллиона приложений, которые скачали примерно пятьдесят миллиардов раз. Наиболее популярные приложения – это игры (AngryBirds, Sudoku), приложения для социальных сетей (twitter, facebook), программы для работы с электронными кошельками (PayPal, WebMoney) и многие другие, умножающие удобство работы с продукцией Apple.

В среднем одно такое приложение стоит от 0,99 до 9,99\$, однако есть и более дорогие программы, например, для профессионального использования, а также совершенно бесплатные (в основном это простые игры). Бесплатные приложения получают прибыль, в основном, за счет рекламы и платных обновлений. Продукция Apple имеет в своих операционных системах прямой доступ к AppStore (для iPhone это любая модель, начиная с iPhone 3G), также в магазин можно зайти при помощи iTunes выше версии 7.7.

Совершить покупку можно при помощи кредитных и дебетовых банковских карт благодаря системе мгновенной оплаты. Как только Вы оплачиваете приложение, спустя всего несколько минут оно становится доступным для скачивания.

Любое приложение имеет специальный сертификат качества, который выдают специалисты компании Apple после того, как программа проходит проверку. Если приложение недостаточно хорошего качества, разработчикам отказывают, однако они могут повторить попытку получить сертификат после улучшения работы приложения.

По договору на получение оплаты, разработчик получает 70 % прибыли, AppStore – 30 %. Учитывая количество скачиваний, разработчики в 80 % случаев окупают даже достаточно дорогие проекты.

По последним данным, самыми популярными платными приложениями являются: Angry Birds Seasons, Doodle Jump,

Fruit Ninja, Bad Piggies, Tiny Wings, Cut the Rope, Words With Friends, Pocket God, Angry Birds Rio и Camera+. Самые популярные бесплатные приложения это Facebook, Google Earth, Skype, Google Search, Angry Birds Free, Shazam, Netflix, Pandora Radio, Words With Friends Free, The Weather Channel.

Преимущества AppStore очевидны как для пользователей, так и для разработчиков. Для пользователя это удобная и быстрая система, где он может скачать любое необходимое ему приложение – единственное ограничение – наличие wi-fi соединения. Не нужно искать программу среди миллионов сайтов, достаточно зайти в AppStore и скачать необходимое. Приложение абсолютно точно высокого качества и подойдет для устройства.

Для разработчика это огромная возможность не только рассказать миру о себе, предложив интересный продукт, но и заработать. Пользователей продукции Apple огромное количество, и даже продавая программу за минимальную стоимость в 99 центов, можно не только окупить затраты на ее производство, но и получить хорошую прибыль.

О том, как заработать в AppStore, мы и расскажем Вам в этой книге.

## 1.2. История AppStore

История AppStore началась не так давно, в июне 2008 года. С открытием магазина было представлено 500 приложений, и уже через три дня количество скачиваний превысило 10 миллионов. То есть чисто теоретически за 3 дня каждое приложение скачали примерно 12,5 тысяч раз. Ровно через год в онлайн-маркете приложений было уже 55 тысяч приложений, которые скачали более миллиарда раз.

В 2010 году открыли филиал AppStore для iPad. Тогда для планшета было представлено 3000 приложений, и уже спустя месяц их количество увеличилось вдвое.

К 2011 году определилось 20 основных категорий в интернет-супермаркете: Игры, Книги, Бизнес, Образование, Развлечения, Финансы, Здоровье и спорт, Стиль жизни, Медицина, Музыка, Навигация, Новости, Фотография, Производительность, Словари и справочники, Социальные сети, Спорт, Путешествия, Утилиты, Погода. Эти категории действительно и сейчас.

Идея AppStore появилась тогда, когда стало очевидным то, что необходим отдельный сервис для приложений, в то время, когда iTunes уже тогда превратился в медиа-портал. Никто из топ-менеджеров не ожидал такой мгновенной популярности службы. Первое предположение звучало как 10 000 скачиваний за первую неделю, однако специалисты

ошиблись, и за первую неделю было зафиксировано 20 миллионов скачиваний. Это был огромный успех, позволяющий многим разработчикам реализовать свой продукт, а пользователям – покупать качественные приложения.

Сейчас AppStore – огромная ниша для разработок новых технологий и один из наибольших рынков для реализации электронной продукции.

## 1.3. Зачем работать с AppStore?

Как было уже замечено ранее, AppStore предоставляет возможность каждому разработчику из любой точки мира реализовать свой продукт на рынке Apple. Самое главное – суметь написать не просто программу, а качественную программу. Чаще всего для этого разработчики нанимают команду помощников: программистов, дизайнеров, менеджеров и даже маркетологов для раскрутки проекта. Иногда используются такие сервисы, как kickstarter (международный интернет-сервис по сбору денег для реализации проектов), или же ищутся спонсоры, готовые вложить деньги во что-то новое. Как бонус они получают рекламу своего бизнеса и проценты с продаж.

Стоит ли работать с AppStore? Конечно, стоит. Как вдохновляющий пример можно привести всем известную игру финских разработчиков – Angry Birds. На данный момент ее скачали более миллиарда раз. На окраине столицы Финляндии, Хельсинки, открыли даже парк развлечений по игре, хотя изначально это была инди-разработка. Кстати, инди-разработчики – это небольшие независимые студии или отдельные люди, которые делают продукт без финансирования больших компаний, собственными усилиями. Чаще всего такие проекты имеют либо достаточно скромный бюджет, либо команда работает на энтузиазме, планируя заработать

на продажах, либо же продукт отдельного человека. Но в основном это инди-студии. Когда Angry Birds вышла на рынок, то мгновенно стала популярной. Сейчас существует 5 разных версий игры, и для каждой из них постоянно выходят бесплатные обновления. Разработчики обещают выпустить в скором времени шестую игру.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.