

**Česká zemědělská univerzita v Praze**

**Provozně ekonomická fakulta**

**Katedra informačních technologií**



**Teze diplomové práce**

**Aplikace pro iPad a iPhone**

**Bc. Kateřina Nosková**

© 2015 ČZU v Praze

# 1 – Souhrn

Diplomová práce se zabývá problematikou aplikací pro zařízení iPhone a iPad. Práce je rozdělena na dvě základní části. Teoretická část obecně představuje historii společnosti Apple, vznik a jednotlivé verze zařízení iPhone a iPad, na kterých lze aplikace používat, základní informace a popis operačního systému iOS, seznámení a představení obchodu s aplikacemi App Store. Praktická část obsahuje analýzu přínosnosti a použitelnosti vybraných aplikací pro rozvoj dítěte předškolního věku.

**Klíčová slova:** iPad, iPhone, iOS, retina, aplikace, App Store, iCloud, Apple, iTunes

## 2 – Cíl práce a metodika

Hlavním cílem diplomové práce je analyzovat současnou nabídku aplikací pro zařízení iPad a iPhone z pohledu běžného uživatele a nastínit jejich možnosti. Z důvodu vysokého objemu tohoto tématu byl hlavní cíl specifikován na sestavení mixu aplikací pro rozvoj dítěte ve věku 0-6 let, na kterém bude zmíněna přínosnost a možnosti aplikací. Hlavní cíl je ale současně spojen s cíli dílčími, který hlavní rozpracovávají. Jako dílčí cíle byly zařazeny cíle následující:

- historie firmy Apple Inc., její vývoj a postavení na trhu,
- představení a vývoj produktů značky Apple,
- sestavení seznamu předinstalovaných aplikací,
- podnikání v oblasti mobilních aplikací a možnosti monetizace,
- nabídka aplikací na App Store,
- porovnání dílčích aplikací,
- stanovení specifických rysů obchodu s aplikacemi App Store,
- formulace obecných a specifických závěrů.

Metodika řešení problematiky diplomové práce je založena na dvou základních pilířích. Prvním z nich bude zkoumání informačních zdrojů, výkazů společnosti a statistických dat, které jsou zpracovány tak, aby bylo dosaženo stanovených dílčích cílů. Teoretická část práce řeší především faktické informace o společnosti Apple, její vznik a historii. Dále se zaměřuje na Apple zařízení, představení, vznik, vývoj a jejich ekosystému v podobě iOS. V této části je zmíněna konkurence výrobců zařízení a konkurence v oblasti operačních systémů. Následují informace o obchodu s aplikacemi App Store, možnostech monetizace aplikací ze strany výrobců a porovnání obchodů s aplikacemi pro jednotlivé mobilní operační systémy.

Pro splnění hlavního cíle je sestavena praktická část, zaměřená na vypracování případové studie analyzující vybrané aplikace z hlediska přínosu a praktičnosti pro uživatele, specifikovaného jako dítě předškolního věku. Aplikace jsou vybrány na základě osobních zkušeností, žebříčků a předem stanovených parametrů jako je edukační charakter, líbivý design a český jazyk. Závěry práce jsou formulovány porovnáním teoretických poznatků s praktickými zjištěními získanými z případové studie sestavením mixu aplikací.

### 3 – Výsledky a diskuze

Celý segment mobilních zařízení, kterými jsou u Applu konkrétně zařízení iPad a iPhone je velice dynamický a v posledních letech současně prudce rostoucí. S tímto růstem jsou navíc spojeny i změny v softwarovém vybavení telefonů, kterým jsou aplikace a tím se i obchod s aplikacemi velmi výrazně rozvíjí. Právě toto byl předpoklad diplomové práce.

Hlavním cílem práce bylo analyzovat současnou nabídku aplikací pro zařízení iPad a iPhone z pohledu běžného uživatele a nastínit jejich možnosti. Tento hlavní cíl byl z důvodu velice širokého tématu zúžen na aplikace pro děti předškolního věku. Konkrétně na aplikace pro rozvoj dítěte předškolního věku. Na základě specifikovaného cíle zaměřeného na rozvoj dítěte, byla následně zpracována praktická část a cíl byl splněn vytvořením kompletního mixu deseti základních aplikací zařazených do kategorií Hry, Vzdělávání a děti. Vybrané aplikace byly zvoleny na základě testování s dětmi ve věku 2 a 5 let, vlastních zkušeností a parametrů stanovených na začátku kapitoly.

Včetně hlavního cíle byly splněny i cíle dílčí rozpracovávající cíl hlavní. Prvním z nich, který vycházel z cíle hlavního, bylo zpracování celkové nabídky aplikací v App Store a srovnání s konkurencí. V rámci tohoto cíle byla analyzována celková nabídka aplikací v App Store a konfrontována s obchody ostatních operačních systémů. Velmi zajímavá situace vyplynula z grafu celkového počtu aplikací v obchodech, jelikož i přesto, že má OS Android mnohem větší tržní podíl, rozdíl v počtu aplikací v obchodech s tržním podílem nekoresponduje. Jde o velmi zajímavý rys, jelikož i přesto, že má Android ve srovnání s iOS tržní podíl 78:18, rozdíl v počtu aplikací je pouze malý a to 3 % na celém trhu. V absolutních číslech to je pouze 90 tisíc, přičemž celkový počet aplikací v App Store je 1210000. V souvislosti s tímto cílem bylo zařazeno i zkoumání podnikání v oblasti mobilních aplikací a možnosti monetizace.

Druhým dílčím cílem bylo zhodnocení historie firmy Apple Inc., její vývoj a postavení na trhu. Okem nezaujatého pozorovatele by se dalo říci, že je společnost Apple majoritní při zhodnocení množství článků a počtu zmínek Apple zařízení a produktů. Přesto tomu tak ale není. Jak z práce vyplynulo v celosvětovém měřítku má Apple u zařízení iPad pouhých 27 % a u mobilního telefonu iPhone dokonce pouhých 18 %. Stejná situace panuje u rozšíření

operačního systému iOS. Ve spojení s historií byl splněn i přidružený cíl, kde byl zpracováno představení a vývoj zařízení společnosti Apple.

Kromě již zmíněných cílů vyplynulo při zpracování práce více specifických a zajímavých rysů aplikací pro platformu iOS, potažmo zařízení společnosti Apple. Rysem, který vystupoval nad ostatní, byla celková cena aplikací. Pokud by se toto specifikum ukázalo na jedné aplikaci, dala by se zmínit česká aplikace Mluvídek. Tato aplikace je při zakoupení plné verze v rámci obchodu Apple za cenu 3,99 EUR, což je cca 109 Kč. Naproti tomu v obchodu Play od Googlu je tato aplikace za cenu 89 Kč. Rozdíl je tedy celých dvacet korun. Stejný rys se opakuje například u všech aplikací studia PMQ a většiny aplikací v obchodě.

V rámci zpracování praktické části byly aplikace testovány nejen na zařízení iPad, ale současně na tabletu s operačním systémem Android. Na základě tohoto testování se dá říci, že i přes panující averzi ke kvalitě aplikací pro Android, jsou aplikace velice podobné, až zcela totožné. Jediné rozdíly byly znát v systémech ovládání, což je ale nezbytným prvkem každé aplikace, jelikož je připravena na jiný styl ovládání.

Celkový přínos vyplývá především z poslední části práce, kterou je praktická část pojmenovaná Aplikace pro rozvoj dítěte předškolního věku. V této části byl sestaven mix aplikací rozvíjejících předškolní schopnosti dítěte a je vhodný pro uživatele, kteří nejsou příliš znalí ve vyhledávání aplikací a potřebují své dítě vzdělat a zabavit.

## 4 – Seznam použitých zdrojů

LASHINSKY, A., 2013. Do nitra společnosti Apple. 1.vyd. Brno: Computer Press, 2013. ISBN 978-80-251-3778-9.

VÁCLAVÍK, L., 2013. Od 500 aplikací k téměř milionu. Apple App Store slaví 5. narozeniny. [online]. 2013 [vid. 2015-07-14]. Dostupný z: <http://www.cnews.cz/clanky/od-500-aplikaci-k-temer-milionu-apple-app-store-slavi-5-narozeniny>.

VÁVRŮ, J., 2012. iPhone vývoj aplikací. 1.vyd. Praha: Grada publishing, 2012. ISBN 978-80-47-4457-5.

VOJTĚCH, P., 2015. Apple kvůli DPH v Evropě zvyšuje cenu aplikací. [online]. 2015 [vid. 2015-08-07]. Dostupný z: <http://mobilenet.cz/clanky/apple-kvuli-dph-v-evrope-zvysuje-cenu-aplikaci-18668>.

VOŘÍŠEK, L., 2012. Čtveřice důležitých mezníků v historii Apple iPhone, co pomohlo zařízení ke slávě? [online]. 2012 [vid. 2015-06-24]. Dostupný z: <http://cdr.cz/clanek/mezniky-v-historii-apple-iphone>

ZANDL, P., 2012. APPLE: Cesta k mobilům. 1.vyd. Praha: Mladá fronta, 2012. ISBN 978-80-204-2641-3.