

Česká zemědělská univerzita v Praze

Provozně ekonomická fakulta

Katedra informačních technologií



Bakalářská práce

App Store, Google Play a současnost

Tomáš Kouba

© 2018 ČZU v Praze

ČESKÁ ZEMĚDĚLSKÁ UNIVERZITA V PRAZE

Provozně ekonomická fakulta

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Tomáš Kouba

Provoz a ekonomika

Název práce

App Store, Google Play a současnost

Název anglicky

App Store, Google Play and present

Cíle práce

Cílem bakalářské práce je charakterizovat dva virtuální obchody, Apple Store a Google Play, které jsou na operačních systémech iOS a Android. Dílčím cílem je porovnání ekonomik firem Apple a Google.

Metodika

Metodika řešení problematiky bakalářské práce je založena na studiu odborné literatury, ale také na praktických zkušenostech se samotnými virtuálními obchody. Praktická část je tvořena sběrem dat pomocí dotazníku a následném zpracování a vyhodnocování dat z dotazníkového šetření.

Na základě výstupů budou formulovány závěry bakalářské práce.

Doporučený rozsah práce

30 – 40 stran

Klíčová slova

Apple, Store, Android, Google, Play

Doporučené zdroje informací

ISAACSON, Walter. Steve Jobs. druhé vydání, Praha: Práh, 2015. ISBN 978-80-7252-588-1.

KAHNEY, Leander. Jak myslí Steve Jobs. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2361-4.

LASHINSKY, Adam. Do nitra společnosti Apple: jak skutečně funguje nejobdivovanější firma světa = Inside Apple : how America's most admired-and secretive-company really works. Brno: Computer Press, 2013. ISBN 978-80-251-3778-9.

Předběžný termín obhajoby

2017/18 LS – PEF

Vedoucí práce

Ing. Mgr. Vladimír Očenášek, Ph.D.

Garantující pracoviště

Katedra informačních technologií

Elektronicky schváleno dne 30. 10. 2017

Ing. Jiří Vaněk, Ph.D.

Vedoucí katedry

Elektronicky schváleno dne 1. 11. 2017

Ing. Martin Pelikán, Ph.D.

Děkan

V Praze dne 11. 03. 2018

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci "App Store, Google Play a současnost" jsem vypracoval samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou citovány v práci a uvedeny v seznamu použitých zdrojů na konci práce. Jako autor uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušil autorská práva třetích osob.

V Praze dne 15.3.2018

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval panu inženýrovi Vladimíru Očenáškoví za cenné rady v průběhu zpracovávání práce, vedení práce a bezproblémovou komunikaci. Dále bych rád poděkoval celé Katedře informačních technologií za přínosný seminář, a speciálně paní inženýrce Ivaně Hellerové za možnost nahlédnutí do materiálů katedry.

App Store, Google Play a současnost

Abstrakt

Každý, kdo se v dnešní době, byť jen okrajově, zajímá o technologie (jako mobilní telefony, tablety, počítače, internetové služby atp.), jistě zaslechl názvy těchto virtuálních mobilních obchodů. A pokud ne virtuálních mobilních obchodů, tak alespoň o společnostech, které je spravují, a to o Apple a Google. Dva velikáni dnešní doby, jedny z nejhodnotnějších značek světa, dva nesmiřitelní rivalové.

Většina chytrých zařízení má operačním systémem od těchto společností, a to buď Apple iOS, nebo Android OS. A pokud chytré zařízení pohání jeden z těchto operačních systémů, nachází se na něm jeden z virtuálních mobilních obchodů. Tyto virtuální mobilní obchody nabízejí hry a aplikace, které mohou plnit nespočet funkcí a nahradit samostatná zařízení (např. navigace). Tyto hry a aplikace stahují miliony uživatelů po celém světě, vykazují miliardové zisky a objem těchto aplikací a her neustále narůstá.

Klíčová slova: Apple, Google, App Store, Google Play, Android, iOS, Android Phone OS, mobilní obchod, iPhone, Mac

App Store, Google Play and present

Abstract

Everybody, who is at least little bit interested in the technologies (like mobile phones, tablets, computers, internet services etc.), have to heard about these virtual mobile stores. But if the person is non-technical type, he has to heard at least about these two companies, which are managing these virtual mobile stores, Apple and Google. Two of the biggest companies in the world, two of the most valuable brands in the world, two irreconcilable rivals.

Almost every smart device has operating system by these two companies, Apple iOS or Android OS. And if the smart device has one of these two operating systems, there is the virtual mobile store. These virtual mobile stores are offering games and applications, which can support the role of some devices, like navigations. These games and applications are downloaded by millions of users from the whole world, reporting profits in billions of dollars, and the amount of the applications and games is bigger and bigger.

Keywords: Apple, Google, App Store, Google Play, Android, iOS, Android Phone OS, mobile store, iPhone, Mac

Obsah

1 Úvod.....	10
2 Cíl práce a metodika	11
2.1 Cíl práce	11
2.2 Metodika práce.....	11
3 Teoretická část.....	12
3.1 Historie a vývoj mobilního obchodu App Store	12
3.2 Historie a vývoj mobilního obchodu Google Play.....	14
3.3 Historie operačního systému iOS.....	17
3.3.1 Vznik iOS	17
3.3.2 Verze iOS a jejich změny	17
3.3.2.1 iOS 1	18
3.3.2.2 iOS 2.....	18
3.3.2.3 iOS 3.....	19
3.3.2.4 iOS 4.....	19
3.3.2.5 iOS 5.....	20
3.3.2.6 iOS 6.....	20
3.3.2.7 iOS 7.....	21
3.3.2.8 iOS 8.....	21
3.3.2.9 iOS 9.....	22
3.3.2.10 iOS 10.....	22
3.4 Historie operačního systému Android OS.....	23
3.4.1 Vznik Android OS	24
3.4.2 Verze Android OS a jejich změny	24
3.4.2.1 Android OS 1	24
3.4.2.2 Android OS 2.....	25
3.4.2.3 Android OS 3.....	26
3.4.2.4 Android OS 4.....	27
3.4.2.5 Android OS 5.....	28
3.4.2.6 Android OS 6.....	28
3.4.2.7 Android OS 7.....	29
3.4.2.8 Android OS 8.....	30
4 Analytická část	31
4.1 Porovnání mobilních obchodů App Store a Google Play	31

4.1.1	Porovnání mobilních obchodů App Store a Google Play z hlediska počtu aplikací a her, a počtu stažení aplikací a her v letech 2008-2016	31
4.1.2	Porovnání mobilních obchodů z hlediska získaných celkových příjmů v letech 2008-2016.....	37
4.2	Apple, finanční analýza a současná situace	40
4.2.1	Finanční výsledky Apple v jednotlivých letech (2005-2016).....	40
4.2.2	Srovnání finančních výsledků Apple v letech 2005-2016.....	50
4.2.3	Podíl prodaných produktů a služeb na celkových příjmech Apple v letech 2005-2016	52
4.2.4	Přehled jednotlivých let s nejvyššími příjmy Apple pro dané kategorie produktů a služeb	54
4.2.5	Celkový podíl produktů a služeb na celkových příjmech Apple v letech 2005-2016	55
4.3	Google, finanční analýza a současná situace	56
4.3.1	Finanční výsledky Google v jednotlivých letech (2005-2016).....	57
4.3.2	Srovnání finančních výsledků Google v letech 2005-2016.....	69
4.3.3	Podíl prodaných produktů a služeb na celkových příjmech Google v letech 2005-2016.....	71
4.3.4	Přehled jednotlivých let s nejvyššími příjmy Google pro dané kategorie produktů a služeb.....	73
4.3.5	Celkový podíl produktů a služeb na celkových příjmech Google v letech 2005-2016	74
4.4	Porovnání ekonomik společností Apple a Google v letech 2005-2016	75
4.4.1	Porovnání celkových příjmů a čistých zisků společností Apple a Google v letech 2005-2016.....	77
4.5	Dotazníkové šetření.....	78
4.5.1	Vzor dotazníku.....	78
4.5.2	Analýza dotazníkového šetření.....	80
4.5.3	Výsledky dotazníkového šetření.....	92
5	Výsledky a diskuse	94
5.1	Výsledky porovnání mobilních obchodů App Store a Google Play	94
5.2	Výsledky porovnání ekonomik Apple a Google	95
5.3	Výsledky dotazníkového šetření	96
6	Závěr.....	97
7	Seznam použitých zdrojů	98

Seznam použitých zkratk

iOS = iPhone operating system (operační systém pro mobilní telefony a tablety od Apple)

Android OS = Android operating system (operační systém pro mobilní telefony a tablety od Google)

1 Úvod

V současném světě se na poli mobilních virtuálních obchodů a mobilních operačních systémů nejčastěji skloňují dvě jména: Google a Apple. Dva rivalové, jenž mají největší podíl na trhu. Představení prvních telefonů s dotykovými displeji, s nimi i nutné představení operačních systémů iOS a Android OS a následně i virtuálních mobilních obchodů Google Play a AppStore. Tyto 2 společnosti vytvořily mezi sebou obrovskou konkurenci, která se přenáší mimo společnosti samotné, i na uživatele těchto operačních systémů.

V teoretické části této práce bude charakterizován operační systém, potřebný pro chod daných virtuálních obchodů, a samotná historie a vývoj těchto virtuálních obchodů. V analytické části bude zpracována ekonomická analýza společností provozujících virtuální obchody AppStore a Google Play, tedy společností Apple a Google. Následně je porovnání ekonomik daných firem, porovnání virtuálních obchodů a dotazníkové šetření zaměřené na porovnání zvyků uživatelů daných virtuálních obchodů.

2 Cíl práce a metodika

2.1 Cíl práce

Cílem bakalářské práce je charakterizovat 2 dané virtuální obchody, App Store a Google Play, které jsou na operačních systémech iOS a Android. Dílčím cílem je porovnání ekonomik těchto dvou firem a zpracování dotazníkového šetření.

2.2 Metodika práce

Metodika řešené problematiky bakalářské práce je založena na studiu odborné literatury, ale také na praktických zkušenostech se samotnými mobilními obchody. Praktická část je tvořena sběrem dat z ekonomických výsledků virtuálních mobilních obchodů a samotných společností a porovnáním těchto ekonomických ukazatelů. Dále je praktická část tvořena pomocí dotazníkového šetření, jeho následné analýze a vyhodnocení zjištěných výsledků.

Na základě výstupů budou formulovány závěry bakalářské práce.

3 Teoretická část

V teoretické části své práce se zaměřím na charakterizaci obou virtuálních mobilních obchodů, tedy App Store a Google Play. Popíšu jejich historii, vznik a vývoj v průběhu let až do konce roku 2017. Další částí je charakterizace mobilních operačních systémů iOS a Android OS, které umožňují provoz virtuálních mobilních obchodů. Mobilní operační systémy budou popsány z hlediska historie, vzniku a jednotlivých aktualizací, které dostaly tyto operační systémy v průběhu let.

3.1 Historie a vývoj mobilního obchodu App Store

App Store je virtuální mobilní obchod s aplikacemi a hrami pro zařízení s operačním systémem iOS (pro tablety, telefony a hudební přehrávače), který nabízí hry, navigace, kalendáře a mnoho dalších užitečných aplikací [18]. Při uvedení prvního iPhone v roce 2007 nebyla žádná možnost stáhnutí aplikací třetích stran (ostatní vývojáři, kteří nepracují pro Apple), uživatel byl tedy odkázán pouze na předinstalované aplikace od Applu. Nutnost virtuálního mobilního obchodu byla jasná, a tak byl 10. července 2008 představen App Store [18]. App Store byl spuštěn v 62 zemích najednou, a stejně jako dnes byl přístupný pomocí aplikace v Apple zařízení, či přes aplikaci iTunes na uživatelově počítači [22].

Apple je známý svým přísným schvalovacím procesem při zařazení aplikace do mobilního obchodu. Každou aplikaci kontroluje zaměstnanec Applu, proto v mobilním obchodu nezabírají místo podvodné aplikace, aplikace obsahující viry či aplikace s explicitním obsahem [20].

Pro vývojáře třetích stran Apple představil Apple SDK (Software Development Kit), který je dostupný pro všechny vývojáře vlastníci počítač značky Apple zdarma (MacBook, iMac), uživatelé OS Windows tuto možnost nemají. Apple SDK je vývojové prostředí pro tvorbu vlastních aplikací na zařízení společnosti Apple. Byl představen 6. března 2008 [21].

V červenci 2008, kdy poprvé spatřil světlo světa mobilních obchod App Store, nikdo neočekával, jak rychle a jakých čísel dosáhne. Při prvním spuštění se v mobilním obchodě nacházelo 550 aplikací, za první měsíc uživatelé stáhli 60 milionů aplikací [20]. Mezi těmito 550 aplikacemi bylo 135 aplikací zdarma, zbývající aplikace byly placené. Nejčastější cenovka byla buď 1\$, nebo 10\$ [22]. Mezi těchto 550 aplikací patřilo např.: Facebook, Yelp, Shazam [22].

Už v září 2008 dosáhl 100 milionů stažených aplikací, mezi nejstahovanější patřil Facebook (5 milionů stáhnutí). Sto dnů od spuštění obchodu dosahoval 200 milionů stažení,

čímž byl udiven i samotný Steve Jobs. Podíl placených aplikací ku bezplatným v té době dosahoval poměru 9:1 (tzn. z 10 aplikací bylo 9 placených, 1 zadarmo) [19].

V dubnu 2009 dosáhnul Apple velkého milníku – 1 miliarda stažených aplikací, a v App Store se nacházelo kolem 35 000 aplikací. Počet stažení se pohyboval kolem 5 milionů stažení denně, přičemž většina uživatelů má na svém Apple zařízení mezi 6 až 10 aplikacemi. Nezanedbatelná část uživatelů však uvedla, že má staženo více jak 30 aplikací [19], [22].

V červenci 2009, kdy App Store oslavil první narozeniny, dosahoval mobilní obchod více než 1,5 miliardy stažení aplikací. Počet aplikací v App Store dosahoval 65 000 [19]. V září téhož roku – 2009, Apple dosáhnul počtu 2 miliard stažených aplikací. Ve svém virtuálním obchodě k tomuto datu nabízel více než 85 000 aplikací od více než 12 500 vývojářů. Průměrný počet aplikací na jednom zařízení dosahoval hodnoty 65 aplikací, což je ovlivněno především představením iPodu Touch [19], [22].

Koncem roku 2009 přibylo každý týden několik tisíc aplikací, což znamenalo, že schvalovací proces Applu trval dlouho. Apple se však zaručil, že schvalovací proces nebude trvat déle než 14 dní [19].

Na začátku roku 2010 dosáhnul počet stažených aplikací hodnoty 3 miliardy [23]. V únoru 2010 se Apple rozhodl pro odvážný krok - odstranil všechny aplikace se sexuální tematikou [19].

Duben 2010 byl zlomovým momentem v historii App Store i samotného Applu, jelikož byla v lednu 2010 na konferenci představena první generace jablečného tabletu – iPadu. Stalo se tak 27. ledna 2010 [24]. iPad tak začal výrazně promlouvat do počtu stažených aplikací. Jen za první měsíc od vydání iPadu si uživatelé stáhli více než 12 milionů aplikací speciálně pro jablečný tablet [19]. V této době měly zásadní podíl na prodeje v App Store hry, které se na prodeji podílely z jedné třetiny [22]. Průměrná cena aplikace na iPhone nebo iPod Touch byla 3,82\$, zatímco na iPad byla průměrná cena 4,67\$. Podíl placených aplikací ze všech stažených aplikací dosahoval pouhých 20 % [19].

V červnu 2010 vyplatil Apple vývojářům více než 1 miliardu amerických dolarů, počet stažení dosahoval 5 miliard, počet aplikací byl více než 225 000 aplikací v mobilním obchodě, z toho 11 000 speciálně optimalizovaných na iPad [22].

V říjnu 2010 Apple oznámil příchod se svým mobilním virtuálním obchodem App Store na platformu počítačů, ale pouze těch s operačním systémem OS X (OS pro počítače a notebooky značky Apple) [23]. Mac App Store byl poprvé spuštěn v lednu 2011, s aktualizací OS X na verzi 10.6.6., zvanou Snow Leopard. Ten samý měsíc již App Store pokořil hranici

300 000 aplikací, z toho asi 10 % bylo vyvinuto speciálně na iPad. Celkový počet stažení byl už přes 7 miliard [23].

Leden 2011 znamenal pokoření nepředstavitelné hranice 10 miliard stažených aplikací celkem. Tržby Applu z virtuálního mobilního obchodu dosahovaly výše 1,1 miliardy amerických dolarů [19]. Mezi nejúspěšnější aplikace z hlediska stažení, ale i zisků, patřily Angry Birds, Doodle Jump, Facebook, Shazam či Google Earth nebo Skype [19].

Apple posouval jeden rekord za druhým, když v červenci 2011, o pouhý půl rok později, než dosáhnul 10 miliard stáhnutí, se posunul o 5 miliard stažení, na celkových 15 miliard stažených aplikací [19]. Počet aplikací v App Store ke konci roku 2011 byl přes 500 000, z nichž více než 140 000 bylo speciálně vyvinutý pro větší obrazovku iPadu. K tomuto datu funguje virtuální obchod ve více než 90 zemích [23].

Rok 2012, stejně jako následující roky pokračoval ve stejném trendu, kdy počet stažení aplikací roste exponenciálně. V lednu 2012 se Apple pochlubil, že vývojářům vyplatil více než 4 miliardy amerických dolarů [25]. 5. března 2012 dosáhnul App Store 25 miliard stažených aplikací při celkovém počtu více než 500 000 aplikací [23]. Zatímco první miliarda stažených aplikací trvala Applu 9 měsíců, posledních 10 miliard zvládl za pouhých 8 měsíců [19]. V červnu byl virtuální obchod dostupný ve 155 zemích světa [25].

V roce 2013, přesněji v květnu překročil Apple magickou hodnotu 50 miliard stažených aplikací, každou vteřinu se jich stáhne přes 800. V červnu 2013 vyplatil Apple vývojářům přes 10 miliard amerických dolarů [25]. 10. července oslavil Apple App Store páté narozeniny. V říjnu 2013 App Store dosáhnul milionů různých aplikací. Apple stihl ještě v tomto roce představit záložku Děti, která se objevila v App Store a obsahovala aplikace vhodné pro děti [23].

App Store v roce 2014 překročil hranici 1,3 milionu aplikací v App Store, z nichž přes 500 tisíc bylo vyvinuto speciálně pro iPad [23]. Celkový počet stáhnutí přesahoval 75 miliard. V roce 2015 byla překročena hranice 1,5 milionu jedinečných aplikací v App Store (725 000 specializováno na iPad), při celkovém počtu stáhnutí aplikací ve výši 100 miliard. Rok 2016 přinesl dalších 500 000 nových aplikací, celkem se nabídka aplikací posunula na více než 2 miliony různých aplikací, počet stáhnutí byl přes 130 miliard stažení [23], [26].

3.2 Historie a vývoj mobilního obchodu Google Play

Historie virtuálního mobilního obchodu Android Market (dnešní Google Play Market) se začala psát v říjnu 2008, a na rozdíl od uživatelů iOS byl pro uživatele Android OS dostupný společně s prvním mobilním telefonem s operačním systémem Android (T-Mobile G1) [32],

[44]. Nutno podotknout, že první iPhone byl představen v červnu 2007 a mobilní obchod App Store o rok později, v červenci 2008, tudíž zákazníci Applu měli virtuální obchod na svých zařízeních o 3 měsíce později [18].

Android Market přinesl uživatelům možnost stahovat do nového zařízení s Android OS hry a aplikace [42]. V roce 2009 byla do mobilního obchodu přidána podpora placených aplikací (pouze ve Spojených státech Amerických a Velké Británii), a o rok později se rozšířila i do dalších zemí [42]. První záznam v březnu 2009 udává počet 2 300 dostupných aplikací, v prosinci téhož roku dosahoval 16 000 aplikací, z nichž bylo 39,2 % placených a 60,8 % zadarmo [43], [46].

V březnu 2010 bylo v Android Marketu 30 000 aplikací, o měsíc později 38 000 aplikací [45]. První miliardy stažených aplikací dosáhl Android Market rok a půl po jeho spuštění, v srpnu 2010 [47]. Dalším milníkem bylo pokoření 100 000 aplikací v mobilním obchodu v říjnu 2010 [45]. Android Marketu dostal v prosinci 2010 velkou aktualizaci, která přinesla podporu rozšířeného vyhledávání obsahu, nový vzhled pro zobrazení aplikací ve virtuálním obchodě, nebo zvýšení maximální velikosti aplikace z 25 megabytů na 50 megabytů [43]. Mimo jiné Google 6. prosince 2010 uvedl novou službu Google eBookstore, jenž při představení obsahovalo přes 3 miliony tzv. ebooků (knížka v elektronické podobě). To dělalo Google eBookstore největší databází ebooků na světě [43].

Pouhého půl roku po dosažení hodnoty 100 000 aplikací v mobilním obchodu, v dubnu 2011, obsahoval Android Market 200 000 aplikací [45]. První miliarda stažení aplikací trvala 20 měsíců od jeho představení, ale další 2 miliardy, na celkové 3 miliardy pokořil za necelých 9 měsíců, v květnu 2011 [47]. V listopadu 2011 byla vydán již třetí mobilní obchod, Google Music, který nabízel ke stažení placené i neplacené písničky ve vysoké kvalitě [42], [43]. Podíl placených a neplacených aplikací byl na konci roku 2011 36,1 % pro placené a 63,9 % pro neplacené [46]. Koncem roku 2011 bylo v Android Marketu 400 000 aplikací a celkový počet stažených aplikací dosáhnul dalšího velkého milníku, 10 miliard stažení [45], [47].

Drobnou aktualizaci dostal Android Market začátkem roku 2012, kdy byla zvýšena maximální velikost aplikací na 4 gigabyty (4 000 MB) [43]. Je jasné, že tři mobilní služby způsobovaly jistou zmatenost uživatelů, a tak se Google rozhodl spojit všechny tyto tři služby – Android Market, Google eBookstore a Google Music, do jedné [42]. Tak vznikl 6. března 2012 Google Play Market [44]. Mimo to byla představena významná aktualizace nového mobilního obchodu, která přinesla na zařízení s Android OS cloudově zálohované platby, takže se uživatelé nemuseli bát, že přijdou o zakoupené aplikace [44]. Při představení Google Play Marketu v březnu 2012 dosahoval počet aplikací hodnoty 450 000, s rostoucím podílem

zařízení s Android OS na trhu bylo jasné, že toto číslo bude stoupat [42]. V srpnu 2012 společnost představila Google Play dárkové karty (pouze ve Spojených státech Amerických), umožňující lidem bez platební karty stahovat placené aplikace, hry a mnoho dalšího [42].

Milion jedinečných aplikací pokořil Google Play Store v červenci 2013, společně s 50 miliardami stažení aplikací [45], [47]. Podíl placených a neplacených aplikací se s postupem času neustále zvyšuje, na konci roku 2013 to bylo 67,5 % pro neplacené aplikace, 32,5 % pro placené [46].

Dalších změn se dočkal Google Play Market s aktualizací v květnu 2014, která přinesla více informací na každou stránku aplikace v mobilním obchodu (např. hodnocení, velikost aplikace). Velkou změnou prošel Google Play Market v červenci 2014, kdy se výrazně změnil vzhled mobilního obchodu ve znamení přechodu vzhledu celého systému na design “Material“ [42]. V tom samém měsíci se v obchodě nacházelo 1 300 000 aplikací, což z něj dělalo největší mobilní virtuální obchod na světě (App Store měl ve stejné době 1 200 000 aplikací) [42], [45].

Společnost Google se v březnu 2015 rozhodla vyjmout nabídku svých zařízení z Google Play Store, a představit ji v nové Google Store divizi [42]. V červenci téhož roku dosahoval mobilní obchod 1 600 000 unikátních aplikací [45]. Další velké vizuální proměny se dočkal Google Play Store v říjnu 2015, kdy se objevila nová zakulacená tlačítka, větší obrázky pro privilegované aplikace, nebo představené dvou nových sekcí, Aplikace a Hry, a druhé – Zábava, která obsahovala filmy, televizní pořady, časopisy či muziku [42].

V únoru 2016 se v Google Play Store nacházely 2 miliony aplikací [45]. O 2 měsíce později představila společnost nový vzhled ikoněk, které dostaly trojúhelníkový design [42]. V květnu téhož roku Google uvedl svůj mobilní obchod na obrazovky počítačů, tzv. Chromebooků, které pracují na operačním systému Chrome OS. V tom samém měsíci dosáhnul 65 miliard stažení aplikací [46]. Google pokračoval ve vylepšování uživatelského prostředí mobilního obchodu, když v listopadu 2016 přidal sekci Trending (oblíbené aplikace) [42].

V září roku 2017 bylo v Google Play Store 3 300 000 unikátních aplikací [45]. Mezi nejpopulárnější sekce patří hry s téměř 7 miliardami stažení v prvním čtvrtletí roku 2017, následované sekcí aplikacemi (kalendáře, diáře, navigace, mapy atd.) s téměř 1,5 miliardy stažení, dále kategorie Zábava s 935 miliony stažení, kategorie Fotografie s 878 miliony stažení, a poslední kategorií je Komunikace (messengery) s 813 miliony stažení [48], [45], [47].

3.3 Historie operačního systému iOS

Tato část práce se věnuje operačnímu systému iOS, který je potřebný pro chod virtuálního mobilního obchodu App Store, protože bez něj by App Store nemohl vzniknout a fungovat.

Historie zařízení s operačním systémem iOS (iPhone OS = označení pro OS od Applu) se začala psát roku 2007, přesněji 9. ledna 2007, na konferenci MacWorld Conference & Expo v Bostonu [4]. Steve Jobs, manažer společnosti Apple vstoupil na pódium a představil dosud neviděnou věc, iPhone 2G – telefon s dotykovým displejem, který se dal ovládat pomocí vlastního prstu [1]. V té době věc nevídaná – většina mobilních telefonů měla ještě klávesnici, některé pokrokovější měly dotykový displej, ale dotyk se dal snímat pouze přiloženým stylusem (tužka na ovládání dotykové displeje).

3.3.1 Vznik iOS

S představením prvního iPhone došlo i k představení první verze operačního systému od Applu, iOS verze 1.0 [1]. Pro širší veřejnost byla první možnost zakoupit a vyzkoušet nový pokrokový telefon od Applu až 29. června 2007, kdy došlo k oficiálnímu zahájení prodeje [4]. iPhone 2G se však prodával pouze ve Spojených státech Amerických, doprava do České republiky byla složitá, a tak si ho mnoho lidí nemohlo dovolit.

První verze systému iOS byla velmi inovativní, ale obsahovala pouze 16 předinstalovaných aplikací s nemožností stažení dalších aplikací, protože virtuální obchod App Store ještě neexistoval [4]. Systém iOS vycházel ze systému OS X (nebo Mac OS), který už nějakou dobu běžel na počítačích a laptotech od společnosti Apple [5]. Původně byl systém nazýván iPhone OS, v roce 2010 se však začala používat zkratka iOS, která už je dnes zažitá.

3.3.2 Verze iOS a jejich změny

Za tu dlouhou dobu, co je operační systém iOS na trhu, došlo ke znatelnému množství změn. Mezi jednu z největších a nejvýraznějších patřila verze iOS 7.0., ve které Apple přešel z původního vystouplého designu na plochý design uživatelského rozhraní. Za tím vším stála změna hlavních designerů systému, kdy po propadání systému iOS 6.0. byl propuštěn šéf týmu Scott Forstall, a místo něj nastoupil do vedení týmu iOS Jony Ive [1]. Toto jméno je fanouškům jablečných zařízení známé, je to jeden z prvních zaměstnanců společnosti, hlavní designér produktů a následně i operačních systémů, znám svým citem pro smysl a jednoduchost. Díky tomu si velmi rozuměl se Stevem Jobsem. [2]

Mezi další velké změny ve vývoji systému patří přidání kompletní české lokalizace ve verzi iOS 3.0., přidání inteligentní hlasové asistentky Siri ve verzi iOS 5.0. nebo verze iOS 9.0. s výrazným vylepšením aplikace Mapy od Applu nebo upravený multitasking (pracování s více aplikacemi na jedné obrazovce) [4], [5].

3.3.2.1 iOS 1

První verze operačního systému iOS byla vydána s příchodem prvního iPhoneu na trh v roce 2007, přesněji 9. ledna 2007, pro širší veřejnost ale až 29. června 2007 [4]. Bylo v ní pouze 16 předinstalovaných aplikací bez možnosti stažení dalších aplikací či her. Do těchto 16 základních aplikací patřily: Mail, iPod, Kalendář, Fotky, Hodinky, SMS, Safari, Poznámky, YouTube, Kalkulačka, Mapy, Nastavení, Fotoaparát, Počasí, Akcie a Telefon [5].

V první verzi systému však chybělo i mnoho dalších základních funkcí, na které byly uživatelé zvyklí už v této době. Mezi ně můžeme zařadit absenci funkce kopírovat/vložit, absenci možnosti vložit fotografii do emailu, nemožnost odesílat MMS či stálá základní obrazovka bez možnosti kustomizace (úprava uživatele podle jeho potřeb) [5].

Po nějaké době bylo znatelné, že nemožnost instalace aplikací dle potřeby uživatele je jedním z hlavních problémů první verze iOS. Steve Jobs, manažer společnosti Apple se nejprve bránil přidání aplikací třetích stran (tzn. programují je lidé mimo Apple, soukromí programátoři). 6. března 2008 však Apple vydal svůj Software Development Kit (iPhone SDK – dává možnost programátorům tvořit a přidávat vlastní aplikace) a následně, 8. července 2008, s představením druhé verze operačního systému iOS 2, byl spuštěn první oficiální virtuální obchod Applu s aplikacemi – App Store [3], [5].

3.3.2.2 iOS 2

Druhá verze operačního systému byla představena s příchodem nového modelu iPhoneu, a to iPhoneu 3G. Apple se nesnažil chrlit jeden telefon za druhým, nýbrž navrhnout jeden, a ten vypilovat k dokonalosti. iPhone 3G byl oficiálně dostupný i v České Republice u mobilních operátorů.

Mezi největší novinky patřilo už zmiňované představení virtuálního mobilního obchodu, App Store, jenž se uskutečnilo 8. července 2008 [4]. Během prvních týdnů až měsíců bylo v App Storu několik tisíc aplikací od vývojářů třetích stran. S ním bylo spojené i vydání Apple SDK (Software Development Kit = prostředí pro programování aplikací na iOS). Apple neponechal náhodě ani bezpečnost uživatelů, kdy vydal přísné normy a stanovení, které musela aplikace při zařazení do App Store splňovat [5].

Další velkou novinkou bylo přidání Push notifikací (upozornění, které Vás upozorní například na přijatou zprávu bez nutnosti otevírat aplikaci Zprávy). Patřily sem ale i menší novinky, mezi které patřila možnost uložit fotografii ke kontaktu nebo možnost screenshotu (fotka obrazovky) [4], [5].

3.3.2.3 iOS 3

S příchodem iPhone 3GS, vylepšeného iPhone 3G ve stejném designu, byl uveden na trh nový mobilní operační systém, iOS 3 Apple se touto verzí nesnažil ohromit a představit nějaké nadčasové funkce, nýbrž doplnit to, co v iOS chybělo [4]. Třetí verze operačního systému dodnes patří mezi nejvýznamnější, protože přinesla vytoužené funkce, které konkurenti Applu (především Android OS, ale i Windows Phone) už dávno měly zabudované ve svém operačním systému. Mezi ně patřila jedna ze základních funkcí, bez které bychom se v dnešní době jen těžko obešli – funkce kopírovat, vyjmout a vložit [5].

iOS 3 byl představen 17. června 2009 a mezi další velké novinky kromě zmíněné funkce kopírovat, vyjmout a vložit byly přidány i další významné vylepšení operačního systému – možnost natáčet video, možnost posílání MMS zpráv, nová funkce Spotlight (slouží pro vyhledávání v iOS) nebo možnost změnit pozadí plochy [4], [5].

Kromě nových funkcí byly představeny i tři nové aplikace od Applu, mezi něž patřila aplikace Find my iPhone, která pomůže uživateli iOS, pokud se mu jeho jablečné zařízení ztratí, druhá aplikace, Záznamník, jenž funguje jako diktafon, který nahrává všechny zvuky, a třetí, Kompas, který uživateli pomůže s orientací na světové strany [4], [5].

Operační systém iOS se v tomto roce poprvé dostává i na větší obrazovku díky představení nového jablečného tabletu, iPadu. S představením iPadu vychází i menší aktualizace operačního systému, iOS 3.2 [1], [2].

3.3.2.4 iOS 4

S klasickou roční periodou, pro Apple známou dodnes, byla 21. června 2010 představena nová verze operačního systému s pořadovým číslem 4, iOS 4 [6]. Nová verze přišla do doby, která je známá jako začátek takzvané “Post-PC éry”, která sedá vysvětlit jako přechod od klasických stolních počítačů a notebooků na chytré telefony, tablety atp. [4]. Samozřejmostí bylo představení nového telefonu, iPhone 4, který přinesl nový “Retina“ displej.

Aktualizace operačního systému iOS 4 přinesla opět výrazná vylepšení oproti předchozí třetí verzi. Jedna z největších novinek byla funkce Face-Time, tedy možnost “video-komunikace“ [4], [5]. Další významné funkce nového iOS byly funkce jako Multitasking

(možnost více aplikací spuštěných na jedné obrazovce, případně v mezipaměti = uživatel se nevymaže postup v jedné aplikaci, pokud ji vypne a pustí jinou), možnost vytváření složek na pracovní ploše či vylepšenou funkci Spotlight [5].

3.3.2.5 iOS 5

Jako předchozí verze iOS 3., nový iOS 5 přišel dohromady s novým telefonem se známým označením S, iPhone 4S. Stalo se tak 6. června 2011, oficiální verze pro veřejnost byla vydána 4. října 2011 [7]. V této době už byla konkurence mezi Android OS a iOS na vysoké úrovni, ale Apple s představením nové verze operačního systému hlavní konkurenty předskočil.

Přinesl opět řadu vylepšení a nových aplikací či funkcí. Mezi nejvýznamnější lze zařadit představení virtuální hlasové asistentky Siri, službu Notifikačního centra (zobrazuje upozornění ze všech aplikací), službu iMessage (bezplatné zasílání zpráv mezi zařízeními se systémem iOS) či možnost upravovat fotografie ve vestavěné aplikaci Fotoaparát [4], [5].

Přibýly nové aplikace jako Kiosek s možností čtení novin a časopisů či Připomínky, které dokázaly uživatele upozornit v případě opuštění místa na základě změny GPS lokace [5]. Aplikace iPod byla zcela designově přepracována [4]. Mezi uživateli iPadu patřily mezi nejvýznamnější novinky nová gesta, které značně usnadnily práci s jablečným tabletem [5].

3.3.2.6 iOS 6

Jako každoročně, s představením nového telefonu – iPhone 5, byl představen nový operační systém – iOS 6. Stalo se tak na konferenci Apple, které se konala 11. června 2012 [5]. Tato verze operačního systému byla pro mnohé propadákem, a to především kvůli představení vlastní aplikace Mapy [4]. Apple od představení prvního iPhone v roce 2007 používal mapy od Googlu, tzv. Google Maps, ale s touto aktualizací se rozhodl jít vlastní cestou. Z počátku byly mapy od Apple tak nepřesné, že dokázaly navádět např. na přistávací plochu letiště. To stálo místo tehdejšího šéfa vývoje iOS Scotta Forstalla [4], [5].

I přes problémy s aplikací Mapy přinesl iOS 6 mnoho opravdových vylepšení, mezi nimi výrazné zlepšení osobní mobilní asistentky Siri, která nyní dokázala např. přečíst recenze restaurací, udělat rezervaci či spustit jinou aplikaci (dostupné pouze v USA). Upravena byla i aplikace Telefon, jenž nově nabízela odpovědět na hovor přímo SMS zprávou, předvolenou či vlastní, nebo aplikace Fotoaparát s přidáním možnosti panorama snímky [4]. Zcela novou aplikací byl Passbook, do níž mohli uživatelé nahrávat letenky, kupony, lístky do kina a jiné [8].

3.3.2.7 iOS 7

Sedmá generace operačního systému s označením iOS 7 přinesla dosud největší designovou změnu v historii tohoto mobilního operačního systému, přesněji od roku 2007 s příchodem prvního iPhone 2G. Poprvé byly představeny 2 telefony, ne pouze jeden, a to iPhone 5S a iPhone 5C [5]. iPhone 5S se stal nástupcem předchozího modelu iPhone 5, zatímco iPhone 5C cílil spíše na mladé lidi, protože jako jediný iPhone v historii přišel v nabídce pastelových barev. Stalo se tak 18. října 2013 [10].

Celkovou změnou prošlo GUI (grafické uživatelské rozhraní), které přineslo tzv. plochý design a důraz na minimalismus [4]. Za touto změnou stálo nové vedení vývoje iOS, Craig Federighi a Jony Ive, který byl do té doby hlavním designérem nových mobilních telefonů, tabletů, laptopů či stolních počítačů [4]. Změna v GUI se nevyhnula žádnému koutu nového iOS, kompletně přepracovány byly ikony aplikací, internetový prohlížeč Safari, hudební přehrávač a jiné [9].

Mezi novinky v novém operačním systému nepatřil jen zcela nový design GUI, ale přinesl i nové funkce či vylepšení stávajících aplikací. Zřejmě největší novinkou bylo ovládací centrum, jenž přináší možnost rychlého nastavení telefonu v jakékoli jiné aplikaci bez nutnosti aplikaci opouštět a spouštět aplikaci Nastavení [5]. Rozšířeno bylo i notifikační centrum, které obsahovalo 3 záložky místo původní 1: Dnes, Vše a Zmeškané [9]. Drobnými úpravami prošel Multitasking či aplikace Fotoaparát, která přinesla možnost focení s filtry. Novinkou je funkce AirDrop, která funguje na principu sdílení souborů mezi všemi zařízeními značky Apple, které AirDrop podporují [4].

3.3.2.8 iOS 8

Osmá verze operačního systému byla představena 2. června 2014 a vydána 17. září 2014 [11]. Nová aktualizace nepřináší tak výrazné grafické změny oproti iOS 7, nicméně v mnohém předchozí operační systém opravuje a vylepšuje. Oproti předchozím verzím se Apple v této verzi zaměřil na integraci (propojení) mezi všemi Apple zařízeními [12].

Samozřejmostí je přidání drobných vylepšení, jako například prediktivní psaní na klávesnici s funkcí QuickType, vylepšené iMessage či tolik vytoužené Widgety (v oznamovacím centru je jen výpis z dané aplikace, např. aktuální teplota, čas či výpis události z kalendáře). Poprvé si uživatelé mohli přidat tyto Widgety od aplikací třetích stran (aplikace od vývojářů, kteří nepracují a nevyvíjí pro Apple) [5]. Novinkou v aplikaci Fotoaparát byla

možnost natáčet časosběrná videa [4]. Apple se i více věnoval zálohování fotografií, které se automaticky ukládaly na nově představený iCloud Drive (cloudové úložiště od Applu) [12].

Součástí nového iOS je aplikace Zdraví, která sbírá zdravotní a fitness data z přizpůsobených aplikací, či jiných zařízení (fitness náramky, chytré hodinky) a předkládá je uživateli v ucelené formě [5].

3.3.2.9 iOS 9

Apple při vývoji iOS 9 poprvé použil novou strategii. Místo toho, aby přidal co nejvíce funkcí, kladl důraz především na stabilitu a efektivitu celého systému [4]. Nový operační systém byl představen 8. června 2015 a pro širokou veřejnost vydán 16. září 2015 [13].

Devátá verze přinesla lepší výdrž baterie a s ním spojený Režim nízké spotřeby, jenž omezí výkon zařízení, sníží jas či vypne aktualizace na pozadí [14]. Všechny aplikace v iOS 9 začaly používat novou technologii Metal, která přináší větší plynulost zařízení a rychlejší odezvu [4]. Přidána byla nová aplikace na čtení zpráv – News. Menší aktualizací prošla i aplikace Poznámky, v níž uživatelé mohli nově vytvářet checklisty (odškrtnutí úkolů), snadno přidávat fotky nebo odkazy na internetové stránky [13].

Největší novinku v iOS 9 ocenili pouze majitelé iPadů, protože byl přidán plnohodnotný multitasking, kdy uživatelé mohou na jedné straně svého tabletu zobrazit jednu aplikaci, a na druhé straně aplikaci odlišnou [4].

3.3.2.10 iOS 10

Prozatím poslední verze operačního systému, s označením iOS 10, byla představena 13. června 2016, pro širší veřejnost byla aktualizace dostupná od 13. září 2016 [15]. Klade opět důraz na stabilitu systému, ale přináší řadu oprav, vylepšení či zcela nových funkcí.

Celkovou změnou prošel vzhled systému, jedná se o největší změny v designu iOS od přestavení iOS 7 a přechodu na plochý design. V iOS 10 byly přidány 2 nové záložky na uzamčené obrazovce, jedna z nich slouží pro rychlý přístup k fotoaparátu, a druhá zobrazuje všechny uživatelem zvolené Widgety, které jsou odděleny od notifikačního centra, a tím dostávají větší smysl [16].

Velkých změn se dočkala funkce 3D Touch (vyvolání rychlých funkcí pomocí silnějšího dotyku), kdy se při silném dotyku neobjeví pouze nudná nabídka, ale nově zde jsou náhledy aplikací, které mohou ukazovat údaje navíc bez nutnosti spouštění aplikace, či rychlé zkratky například pro odeslání zprávy [17].

Vylepšením prošla i aplikace Fotky, kdy byly přidány nové funkce pro úpravu fotografií přímo v zařízení (např. přidávání textu, obrazců). Přibyla i nová záložka Vzpomínky, kdy aplikace předkládá uživateli automaticky vytvořená vzpomínková alba [16]. Z fotografií v albu se vytvoří krátký film, přičemž výběr hudby a rychlost filmu si uživatel může zvolit sám [17].

Menší vylepšení dostaly i iMessage, které nově nabízí možnost posílání peněz přímo přes aplikaci Zprávy (v ČR nedostupné) [17]. Přibyla možnost přidávat efekty na zprávy, dále byly přidány nové samolepky a emotikony. Mezi další upravené aplikace patří i Apple Mapy, které nově zobrazovat vybrané restaurace v okolí, či dokonce spočítat, u jaké čerpací stanice zastavit [16]. Zcela novou funkcí je Večerka, která uživatele podle nastaveného budíku upozorní, kdy jít spát, aby naspal požadovaný počet hodin [16].

3.4 Historie operačního systému Android OS

Stejně tak jako pro virtuální mobilní obchod App Store platí i pro mobilní obchod Google Play to, že pro svůj chod potřeboval operační systém, na kterém by mohl být provozován, a tak vznikl operační systém Android OS.

Společnost Android Inc. vznikla v Kalifornii v říjnu 2003. Mezi zakládající členy patřili Andy Rubin, Rich Miner, Nick Searse a Chris White [29]. Později Andy Rubin přiznal, že Android OS měl v prvních představách a verzích sloužit jako operační systém pro digitální kamery a fotoaparáty, [30]. Rubin v roce 2013 řekl, že přesně ten samý operační systém, který vyvinuli pro fotoaparáty, se stal Androidem pro mobilní telefony.

V roce 2004 společnost Android Inc. představovala investorům svůj operační systém Android, jenž byl nainstalován na kameru a bezdrátově připojen do počítače. Tento počítač se připojil na tzv. Android Datacentrum, kde si mohl uživatel ukládat fotky a videa online na cloudový server (zálohování dat online) [30].

Velký milník v historii společnosti i operačního systému Android se datuje do roku 2005, kdy Rubinovi pomalu docházely peníze na vývoj, a tak se začal poohlížet po velkých společnostech jako Google nebo Samsung [31]. Při návštěvě v Jižní Koreji se mu šéfové Samsungu vysmáli, a tak zamířil do Googlu. Tam se sešel s Larrym Pagem, zakladatelem Googlu, kterému se Android OS zalíbil a chtěl ho okamžitě odkoupit. Cena, která byla stanovena na 50 mil. amerických dolarů, byla přijata oběma stranami. Tak se začala psát historie Androidu [31].

3.4.1 Vznik Android OS

V roce 2007 Apple vydal první iPhone (iPhone 2G) a započal tak novou éru mobilních telefonů. Toho času Google tajně pracoval na vývoji Android OS, ale v listopadu 2007 začala společnost pomalu odhalovat plány na konkurenční boj s iOS a ostatními mobilními platformami [30]. K tomu jim napomáhalo uskupení uzavřené v listopadu 2007 – Open Handset Alliance, které sjednotilo společnosti zabývající se výrobou mobilních telefonů, aplikací nebo čipů, např. Google, HTC, Intel, T-Mobile, LG, Motorola, nVidia, Qualcomm, Samsung a dalších přibližně 25 společností [29].

Před vydáním první verze Android OS 1.0 byly vydány 2 beta verze. Společnost také pracovala na vývoji vlastního mobilního telefonu se značením Sooner, který nebyl nikdy představen veřejnosti [30]. Tento mobilní telefon měl klávesnici a malý barevný displej, čímž se podobal spíše mobilním telefonům značky BlackBerry, než prvnímu vydanému iPhone [30].

3.4.2 Verze Android OS a jejich změny

Vydání první verze Android OS 1.0 a s ní spojené představení prvního telefonu nazvaného T-Mobile G1, známý také jako HTC Dream, se uskutečnilo v září roku 2008. Od té doby prošel Android OS značným množstvím změn [30]. Mezi funkce, které nabízela první verze, patřily např. notifikace, widgety na domovské obrazovce, plnohodnotný webový prohlížeč, mapy Google, emailový klient, přehrávač videí z portálu YouTube a mnoho dalšího [32].

Významnou aktualizací byla verze Android 1.5 s označením Cupcake, která byla první pojmenovaná po cukrovinkách. Přinesla však i vylepšení, jako možnost nahrávání videa, animované přechody atd. [32]. Mezi další významné verze patří Android 2.0 Eclair s funkcí převodu textu na mluvenou řeč, verze 4.0 Ice Cream Sandwich, která byla první verzí optimalizovanou pro všechna zařízení a přinesla zásadní změnu vzhledu celého systému, nebo verze 4.1/4.2/4.3 Jelly Bean, což byly drobné aktualizace zaměřující se na snížení prodlev systému a jeho celkové zrychlení [32].

3.4.2.1 Android OS 1

První verze Android OS byla představena 23. září 2008 spolu s prvním mobilním telefonem podporujícím tento operační systém, T-Mobile G1 [32]. Tento mobilní telefon, jenž měl 3,2 palcový dotykový displej a QWERTY klávesnici, dostával v recenzích negativní hodnocení. Chyběl mu i 3,5 mm sluchátkový konektor, který byl v té době standardem [30].

Android OS 1 byl oproti mobilnímu telefonu úspěchem. Obsahoval mapy od Google, YouTube přehrávač, mobilní webový prohlížeč, emailový klient či multimediální přehrávač [30], [32]. Kromě těchto funkcí měl již první funkční verzi Android Marketu, kde se objevovaly aplikace od vývojářů třetích stran [30].

V dubnu roku 2004, přesněji 27. dubna 2009 byla vydána aktualizace s označením Android OS 1.5 Cupcake. Tento operační systém zavedl konvenci v označeních pojmenovaných po sladkostech [33]. Mimo to přinesl mnoho zajímavých novinek, jako možnost přidání Widgetů, predikce klávesnice (dokončování slov) nebo první animace napříč systémem [32].

O téměř půl roku později, 15. září 2009, byla představena další aktualizace – Android 1.6 Donut [32]. Nové funkce byly zaměřené především na vyhledávání v systému, značných změn dostalo klasické vyhledávací okénko, vývojáři dostali možnost přidávat svůj obsah do vyhledávání [30]. Další novou funkcí byla lepší správa fotografií, kdy uživatelé mohli mazat více fotografií najednou, nebo nové ovládání pomocí gest [33].

3.4.2.2 Android OS 2

Přibližně rok po představení první verze Android OS a pouhý měsíc po vydání aktualizace Android OS 1.6 Donut byla uvedena na trh verze Android OS 2 Éclair [33]. S ním byl představen nový mobilní telefon, Motorola Droid [32]. Stalo se tak 26. října 2009 [29].

Nová verze operačního systému přinesla mnoho změn napříč celým operačním systémem. Poprvé bylo možné vytvořit více uživatelských účtů. Také to byla první verze, které obsahovala převod textu na mluvenou řeč [30]. Do map od Googlu přibyla navigace, a také fotoaparát zaznamenal řadu vylepšení, mezi něž patří přibližování, blesk či různé nastavení scenerie. Dále se vývojáři zaměřili na podporu větších obrazovek, jelikož docházelo ke zvětšování uhlopříček displejů mobilních telefonů. Obecně se zlepšila práce s telefonem, a poprvé byly představeny živé tapety [33].

Aktualizace druhé verze operačního systému nesla označení Android 2.2 Froyo, a byla představena 20. května 2010. S touto verzí byl představen i první mobilní telefon s označením Google Nexus, jenž se vyznačoval čistým systémem, podporovaným přímo od Googlu [32]. Novinkami ve verzi Android 2.2 Froyo byly funkce jako možnost vytvoření mobilního hotspotu (Wi-Fi vysílač z telefonu), vylepšený webový prohlížeč, podpora pro Bluetooth handsfree a další [33]. Nový operační systém přináší i podporu Adobe Flash nebo možnost instalace aplikací na paměťovou kartu [32].

V prosinci roku 2010 byla uvedena na trh druhá velká aktualizace verze Android OS 2, nazvaná Android 2.3 Gingerbread [30]. V této verzi došlo poprvé k rozdělení Androidu, jelikož vyšly dva nezávislé updaty.

První aktualizace přinesla podporu NFC (Near Field Communication = bezdrátová radiová komunikace mezi elektronickými zařízeními na velmi krátkou vzdálenost [34]), novou klávesnici, nové senzory typu gyroskop a barometr nebo rozšíření funkce kopírovat/vložit [33]. Mimo to se tato aktualizace soustředila na vylepšení a zrychlení systému jako takového. Poprvé se objevila podpora přední kamery [32].

Druhá aktualizace vyšla skoro o tři měsíce později. Zavedla nové bezpečnostní šifrování SSL, další možnosti v nastavení kamery nebo stínové animace [33]. Drobná vylepšení dostala i aplikace Gmail nebo aplikace Google Talk (klient na internetovou komunikaci), která přidala podporu pro hlasové zprávy a videochat [33].

3.4.2.3 Android OS 3

Android OS 3 Honeycomb byl uveden 22. února 2011, a byl to první operační systém, kdy se vývojáři zaměřili především na tablety. Proto jej bylo možné instalovat jen na tablety a telefony s velkou obrazovkou [30]. Byly představeny nové speciální funkce, které nemohly být zobrazeny na malých obrazovkách [30]. Prvním tabletem, který obsahoval Android OS, byl Motorola Xoom představený o 2 dny později [33].

Nová verze přinesla zcela přepracovaný operační systém přizpůsobený především na tablety. Jedním z důvodů, proč si Android OS 3 nemohli stáhnout uživatelé menších telefonů, byla lišta pro multitasking (více spuštěných aplikací najednou) [33]. Dalšími novými funkcemi byla např. nová klávesnice pro velké obrazovky, panel akčních nabídek, systémový panel s rychlým oznámením a nastavením zařízení [32]. Vylepšená byla práce s přední kamerou a pozornosti neuniklo ani šifrování dat uživatele [33].

Ačkoliv představená aktualizace přinesla mnoho nových funkcí a vylepšení, veřejností a uživateli byla přijata vesměs negativně. I když byla k dispozici ke stažení nová verze operačního systému, mnoho následně představených tabletů zůstávalo na verzi 2.x, nebo začali nabízet nová zařízení rovnou s Androidem 4 [30], [32].

V květnu 2011 vyšla druhá, menší aktualizace Android OS 3. Mimo optimalizace předchozích verzí a celkového zrychlení systému byla představena podpora externích zařízení přes konektor USB (funkce USB On-The-Go) [33]. Díky tomu bylo možné připojit k zařízení externí klávesnici, gamepad či joystick.

O dva měsíce později, 15. července 2011, byla představena třetí řada Android OS 3[29]. Zaměřila se na zlepšení synchronizace mezi paměťovou kartou a zařízením, podporu elektronických knih a Adobe Flash Playeru [33].

3.4.2.4 Android OS 4

Čtvrtá verze operačního systému Android nesla označení Ice Cream Sandwich a veřejnosti byla představena 19. října 2011 [32]. Byla to také poslední verze, která přinesla podporu Adobe Flash Playeru (v aktualizaci 4.1) [33]. Nová aktualizace byla kombinací operačního systému Android 3.0 Honeycomb pro tablety a Androidu 2.3 Gingerbread pro mobilní telefony [30]. Spousta z nově představených funkcí měla patřit právě pod Android OS 3, ale vyšla až se čtvrtou verzí. Patří mezi ně nová práce se soubory, nové aplikace a widgety, které se poprvé objevily v samostatné záložce [33]. Změny se dočkal i celkový vzhled operačního systému.

Jako úplně nová funkce bylo představeno odemykání zařízení pomocí obličeje, převod diktovaného slova na text nebo služba Android Beam, jenž sloužila pro rychlou bezdrátovou výměnu dat [33]. Poprvé se na zařízeních s Android OS objevil editor na zpracování fotografií, gesto na smazání notifikace pomocí posunutí do strany nebo možnost sledovat využívání dat z mobilních sítí a Wi-Fi [30].

Významnou aktualizací byl Android OS 4.1 Jelly Bean představený 9. července 2012, který přišel ve třech velkých po sobě následujících verzích – Android OS 4.1, 4.2 a 4.3 [30]. První z nich se věnoval především úpravám vzhledu systému, aby byl přehlednější a rychlejší. Rozšířily se možnosti nastavení, upravení velikosti a umístění widgetů na domovské obrazovce nebo instalace vlastních klávesnic [33]. Druhá verze s označením 4.2 vyšla 13. listopadu 2012 a přidala nové možnosti nastavení zamykací obrazovky, zobrazení spotřeby baterie nebo gesta na přiblížení obrazovky pomocí dvojitého poklepání [33]. Třetí aktualizace, Android OS 4.3 byla uvedena v červenci 2013, a spolu se změnami ve vzhledu operačního systému přidala podporu nových komunikačních protokolů, mezi něž patří nízkoenergetická verze Bluetoothu a novější ovladače grafiky a videa [32], [33].

Poslední velkou aktualizací čtvrté verze operačního systému byl Android 4.4 KitKat uvedený v říjnu 2013 [32]. Dlouho se jednalo a jedinou verzí, kde se jako označení objevila značka nějaké cukrovinky [30]. Android OS 4.4 KitKat vyšel ve dvou verzích, ale jedna verze je alternativní sloužící především pro různé druhy nositelných zařízení, jako chytré hodinky, náramky apod. [33]. Hlavní verze Androidu 4.4 přinesla menší vizuální změny v systému, ale

především vylepšenou podporu komunikačních protokolů – Bluetooth, Wi-Fi nebo infraport [29], [33]. Největší novinkou byla podpora zařízení s nízkou operační pamětí RAM [30].

3.4.2.5 Android OS 5

V listopadu 2014 dostali uživatelé možnost aktualizace na novou verzi operačního systému, Android OS 5 Lollipop. Na začátku roku 2017 byla tato verze nejpoužívanější verzí Android OS vůbec [29]. Je prvním Androidem, který nahradil původní runtime (systémové prostředky a knihovny) Dalvik rychlejším systémem Android Runtime (ART) [33]. Nově zavedl podporu 64 bitových procesorů, opět byl upraven vzhled systému, který přešel na styl “Material“, nebo nový spořič baterie [32]. Na zamykací obrazovce nabízí rychlé zkratky do nastavení a aplikací nebo oznámení, na jejichž úkor byly odstraněny Widgety [30]. Kromě zamykací obrazovky se dostalo i na grafiku, která nově dokáže pracovat s vektory. To umožňuje měnit velikost jednotlivých objektů bez ztráty kvality [33]. Notifikace dostaly možnost nastavení priorit, podle nichž se zobrazují na domovské obrazovce [33].

Druhá verze operačního systému s označením Android OS 5.1 byla uvedena v březnu 2015 [29]. Zaměřila se především na snazší kontrolu a správu připojení k Wi-Fi, zařízení spárované k Bluetoothu. Přibyla oficiální podpora pro dvě SIM karty [33]. Android OS 5.1 představil i nový ochranný systém proti ukradení, kdy je možné se připojit přes Google účet a dohledat dané zařízení [33].

3.4.2.6 Android OS 6

Představení nového operačního systému Android OS 6 Marshmallow se uskutečnilo 5. října 2015 [29]. Společně s ním Google vydal dva nové mobilní telefony: Huawei Nexus 6P a LG Nexus 5X. Tyto dvě zařízení přinesla novou technologii - čtečku otisku prstu [35]. Mimo to byla uvedena nová funkce nazvaná Google Now on Tap – prediktivní asistent, který vyhodnotí, co se právě odehrává na obrazovce a vyhodnotí, co uživatele zaujalo [36]. Novinkou je i dodatečné schvalování povolení pro dané aplikace, kdy vývojáři musejí žádat o přístup k datům v konkrétní chvíli, kdy uživatel danou funkci využívá [36].

Google se dále zaměřil na baterii, když představil funkci nazvanou Doze. Tato nová funkce šetří baterii, pokud je zařízení připojené do nabíječky a má vypnutou obrazovku [35]. Další malou změnou prošla funkce vyjmout, kopírovat a vložit, která se nově zobrazuje přímo nad výběrem [36]. S novým operačním systémem přišla i podpora nového konektoru - USB typu C (někdy značeno jako USB-C). Google předpokládal, že USB typu C bude brzy synchronizovat většinu mobilních zařízení a počítačů [30], [36].

Kromě toho přinesl nový operační systém vylepšenou podporu a integraci paměťových karet [32]. Mezi další vylepšení, jenž přinesl nový operační systém, patří přístup k hlasovému vyhledávání z domácí obrazovky, podpora displejů s rozlišením 4 K, nová aplikace Fotky Google či vylepšené ovládaní hlasitosti [32], [35]. Android OS 6 patří dodnes mezi nejpoužívanější systém na zařízeních podporujících operační systém Android [30].

3.4.2.7 Android OS 7

22. srpna 2016 Google vydal nový operační systém – Android OS 7 Nougat [29]. Nepřináší takové vizuální změny, jako o dvě generace starší Android OS 5.0 Lollipop, přesto obsahuje významné změny a vylepšení [38].

Uhlopříčky obrazovek mobilních telefonů neustále rostou, a proto se nový operační systém zaměřuje především na funkce pro velké displeje [30]. Android OS 7 Nougat přináší novou funkci nazvanou Split-Screen mode, který dovoluje uživateli pracovat na jedné obrazovce ve dvou aplikacích najednou [38].

Nová verze je rychlejší a úspornější, což je způsobeno vylepšením funkce Doze. Ta nově funguje, i pokud má uživatel mobilní telefon v kapse [37]. K lepší optimalizaci systému dopomáhá i funkce Úspora dat, která zakazuje aplikacím na pozadí využívat mobilní data (uživatel může nastavit výjimky), nebo nové rychlé přepínání mezi aplikacemi nazvané Quick Switch [37], [38].

Vylepšení se dočkaly i notifikace, které dostaly nový vzhled, ale především obsahují nové funkce. Mezi ně patří seskupení oznámení dohromady nebo možnost odeslání odpovědi přímo z lišty notifikace [37]. Drobnou změnou prošlo i systémové nastavení, které má změněné ovládaní. Především ale přibyla možnost upravit položky tzv. rychlého nastavení, které se objevuje v oznamovacím centru [37]. Nový operační systém dále přidává upravené zabezpečení nebo nové emoji, kterých už je v Android OS přes 1 500 [37].

Google myslel i na zdraví svých uživatelů, protože do nové verze operačního systému přidal i nouzové informace, které obsahují zdravotní data o uživateli [38]. Nezapomněl ani na uživatele se zdravotními omezeními, pro něž si připravil funkci Přístupnost [37].

V prosinci 2016 vydal Google aktualizovanou verzi sedmé verze s označením Android OS 7.1 Nougat, která přinesla drobné změny a vylepšení, mezi něž patří upravené notifikace, přidání nových gest, manuální správce paměti, nové smajlíky (emoji) nebo upozornění při nízkém stavu baterie [39]. Začátkem června roku 2017 dosahoval počet zařízení s nainstalovaným Androidem 7 Nougat 15,8 % ze všech zařízení pracujících na operačním systému Android [30].

3.4.2.8 Android OS 8

Koncem roku 2014 Google představil nový vzhled nazvaný “Material“, který přinesl plochý a barevný design operačního systému. Tím pro Android OS začala nová doba, jelikož se vývojáři zaměřili na vylepšení stávajících funkcí, místo přidávání spousty nových [40]. V tomto duchu se nesla nová aktualizace operačního systému, Android OS 8 Oreo, jenž byla představena 21. srpna 2017 [39]. Android OS 8.0 Oreo je nejvyladěnější operační systém, jaký kdy Google představil [40].

Mezi Androidem 7 Nougat a Androidem 8 Oreo nedošlo k žádným výrazným změnám z hlediska vzhledu operačního systému. Vývojáři se zaměřili především na to, aby se funkce a aplikace v zařízení daly lépe používat, a aby byly uživatelsky přívětivější a stabilnější [40]. Nejviditelnější je to na aplikaci pro systémové nastavení, která byla rozdělena na skupiny oproti předchozí nepřehledné verzi, kdy se všechna nastavení zobrazovala na jednom místě [40].

Kromě toho přinesl nový operační systém Adaptivní ikony, které mění svůj tvar podle typu a druhu zařízení. Výrobce telefonů si může navrhnout, jak chce, aby se ikony vykreslovaly. Adaptivní ikony se zobrazují na domovské obrazovce, v menu, v nastavení nebo i u zkratk [41]. Na výběr je z několika možností, např. čtverec, zakulacený čtverec, kruh nebo kapka [40].

V novém operačním systému se objevily i nové funkce, jako Obraz v obraze, kdy se podporovaná aplikace (např. YouTube) zmenší a posune se do rohu telefonu, nebo chytrý výběr textu, který nově dokáže automaticky rozeznat telefonní čísla, názvy společností, adresy aj. [41]. Vylepšení se dočkaly i stávající funkce a aplikace, mezi něž patří vylepšený Bluetooth, který přináší podporu audio kodeků, výdrž baterie, kdy se Google zaměřil na aktivity na pozadí telefonu, které budou omezovány, pokud nejsou aktivní [41].

Změnou opět prošly i notifikace, které nově nabízí ještě více informací. Dostanou tzv. kanály, kterým uživatelé mohou nastavovat důležitost, zvuk, barvu, vibrace nebo zobrazení na zamčené obrazovce či mód Nerušit [40], [41].

4 Analytická část

V analytické části se v první kapitole zaměřím na porovnání virtuálních mobilních obchodů App Store a Google Play podle tří faktorů: počet aplikací a her celkem, počet stažení celkem a celkové příjmy, a to v letech 2008-2016. Další částí práce je finanční analýza společností spravující tyto virtuální obchody, a to Apple a Google. Společnosti jsou charakterizovány dle celkových příjmů a čistých zisků, a následně jsou rozepsány celkové příjmy podle podílu jednotlivých produktů a služeb. Po charakterizaci a finanční analýze ekonomik společností jsou tyto společnosti porovnány, a to podle celkových příjmů a čistých zisků. Poslední částí analytické práce je dotazníkové šetření zaměřené na preference uživatelů virtuálních mobilních obchodů a jejich ochotu utracet za placené aplikace.

4.1 Porovnání mobilních obchodů App Store a Google Play

V první části analytické práce se zaměřím na porovnání virtuálních mobilních obchodů na platformách iOS a Android OS, a to z hlediska porovnání celkových příjmů získané těmito virtuálními mobilními obchody, ale i vývoj počtu aplikací a her, a celkového počtu stažení těchto aplikací a her.

4.1.1 Porovnání mobilních obchodů App Store a Google Play z hlediska počtu aplikací a her, a počtu stažení aplikací a her v letech 2008-2016

Tato část se bude zabývat porovnáním počtu aplikací a her ve virtuálních mobilních obchodech, a také porovnáním počtu stáhnutí těchto aplikací a her. Virtuální mobilní obchod App Store byl spuštěn pro širokou veřejnost již v roce 2008, zatímco jeho konkurentovi s názvem Google Play až o rok později, byť byl představen již v roce 2008.

U virtuálního mobilního obchodu Google Play se nepodařilo dohledat všechny výsledky v počtu stažení, takže tyto výsledky jsou jen orientační a jsou odhadnuty na základě předpokladu rostoucího trendu.

Tabulka 1 - Mobilní obchod App Store

Rok	Počet aplikací (v tis.)	Počet stáhnutí (v mld.)
2008	3	0,1
2009	100	2
2010	300	7
2011	500	18
2012	700	30
2013	1 000	60
2014	1 300	75
2015	1 500	100
2016	2 000	130
CELKEM	7 403	422,1

Tabulka 2 - Mobilní obchod Google Play

Rok	Počet aplikací (v tis.)	Počet stáhnutí (v mld.)
2009	16	X (0,5)
2010	100	1
2011	400	10
2012	700	25
2013	1 000	50
2014	1 300	X (55)
2015	1 800	X (60)
2016	2 600	65
CELKEM	7 916	151

2008 a 2009

Při tomto porovnání můžeme již v roce 2009 vidět, že se společnosti Google už při spuštění Google Play (tehdy ještě Android Market) podařilo zajistit více aplikací pro své uživatele, kdy ke konci roku 2009 nabízel už 16 tisíc aplikací a her. Virtuální mobilní obchod od společnosti Apple, nazvaný App Store, vykazoval ke konci roku 2008 pouhé 3 tisíce aplikací. Apple se však už v této době vyznačuje bezpečností svého mobilního obchodu, kdy

pečlivě kontroluje každou aplikaci, aby neobsahovala explicitní obsah, viry a podobně. Na konci roku 2009 však už App Store nabízel téměř 100 tisíc aplikací a her. Počet stažení těchto aplikací a her se však vyšplhal na 2 miliardy jedinečných stažení.

2010

Ke konci roku 2010 se už ve virtuálním obchodě App Store nacházelo 300 tisíc jedinečných aplikací a her. V té době tak App Store z tohoto hlediska trojnásobně převyšoval svého hlavního konkurenta, Google Play, který ke konci roku 2010 vykázal jen 100 tisíc jedinečných aplikací a her. Do konce roku 2010 si uživatelé zařízení společnosti Apple stáhli těchto aplikací a her 7 miliard. To je sedmkrát více oproti mobilnímu obchodu Google Play (ke konci roku měl 1 miliardu stažení).

2011

Virtuálnímu mobilnímu obchodu App Store se více dařilo i v roce 2011, ale hlavní konkurent Google Play rychle stahoval manko z roku 2010. Ke konci roku 2011 se ve virtuálním obchodě App Store nacházelo 500 tisíc jedinečných aplikací a her. Google Play však začal dotahovat, když se v něm ke konci roku 2011 nacházelo 400 tisíc jedinečných aplikací a her. V počtu stažení těchto aplikací měl virtuální obchod App Store stále velký náskok, nicméně sedminásobného převýšení z předchozího roku už nedosáhl. Uživatelé si do svých zařízení z obchodu App Store stáhli 18 miliard aplikací a her, z mobilního obchodu Google Play 10 miliard aplikací a her.

2012

V tomto roce se virtuálními mobilnímu obchodu od společnosti Google, nazvanému Google Play, podařilo vyrovnat počet aplikací, které nabízel svým uživatelům. Ke konci roku 2012 se v něm nacházelo 700 tisíc jedinečných aplikací a her. Toho samého počtu dosáhl i virtuální mobilní obchod App Store, který vykázal taktéž 700 tisíc aplikací a her. Mobilní obchod App Store ale stále vedl v počtu stažení těchto aplikací, kterých se ke konci roku stáhlo celkem 30 miliard. Google Play v tomto ohledu stále trochu zaostával, kdy si ke konci roku 2011 uživatelé stáhli 25 miliard aplikací a her. Google Play však svého konkurenta rychle doháněl, a to především díky snadnějšímu schvalovacímu procesu aplikací a her do svého mobilního obchodu. Vývojáři těchto aplikací a her tak nemuseli čekat měsíce na schválení, případné zamítnutí. To však sebou přináší rizika, kdy nedůsledný schvalovací proces může

přehlédnout či vypustit nějakou aplikaci nebo hru a pustit ji do svého mobilního obchodu i s chybami a nebezpečími (úmyslnými a neúmyslnými).

2013

Ke konci roku 2013 se počty aplikací a her, ale i stažení těchto aplikací nebo her neustále zvyšovaly. Nadále však tyto hodnoty v obou virtuálních mobilních obchodech pohybovaly velmi podobně. Virtuální mobilní obchod App Store vykázal do konce roku 2013 1 milion jedinečných aplikací a her, ze kterých si uživatelé mohou vybírat. Toho samého výsledku dosáhnul i virtuální mobilní obchod Google, tedy 1 milionu jedinečných aplikací nebo her. Virtuální mobilní obchod App Store však dosáhnul vyšších výsledků v počtu stažení těchto aplikací, celkem 60 miliard stáhnutí. Hodnoty stažení v Google Play se pohybovaly velmi podobně, byly však o něco nižší, a to 50 miliard stažení.

2014

V nastoleném trendu pokračoval i rok 2014, kdy se v obou virtuálních mobilních obchodech zvyšoval počet jedinečných aplikací a her, meziročně asi o 30 %. Mimo to je rok 2014 dalším, ve kterém oba virtuální mobilní obchody vykázaly stejný počet jedinečných aplikací a her. V mobilních obchodech Google Play a App Store se nacházelo v každém z nich 1,3 milionů aplikací a her. Počty stažení také neustále narůstaly, kdy mobilní obchod App Store vykázal 75 milionů stažených aplikací a her, Google Play dle odhadu mírně ztrácel, kdy dosáhnul zhruba 55 milionů stažení.

2015

Rok 2015 je prvním, kdy virtuální mobilní obchod Google Play vykázal více jedinečných aplikací a her, a to celkem 1,8 milionů. Mobilní obchod App Store poprvé v měřeném období mírně ztrácel, kdy ke konci roku 2015 nabízel 1,5 milionů aplikací a her. Jak už bylo zmíněno výše, je to způsobené především snazším schvalovacím procesem aplikací a her v Google Play, kdy se většina z vytvořených aplikací spatří světlo světa, oproti mnoha zamítnutým aplikacím a hrám v App Store. Celkové počty stažení ke konci roku dosahovaly ve virtuálním mobilním obchodu App Store 100 miliard stažených aplikací a her. Virtuální mobilní obchod Google Play vykázal v tomto období přibližně 60 miliard stažení.

2016

Trend extrémního nárůstu aplikací pokračoval i v roce 2016, především pak ve virtuálním mobilním obchodu Google Play. Celkový počet aplikací se od konce roku 2015 zvýšil o 800 tisíc, na celkových 2,6 milionů jedinečných aplikací a her. Počet aplikací v mobilním obchodě App Store také neustále rostl, ale ne takovým tempem jako jeho konkurent. Ke konci roku 2016 se v App Store nacházely 2 miliony jedinečných aplikací a her. Mimo jiné App Store vykázal 130 miliard stažení těchto aplikací a her, oproti tomu Google Play dvojnásobně méně, celkem 65 miliard stažených aplikací.

Současná situace a shrnutí

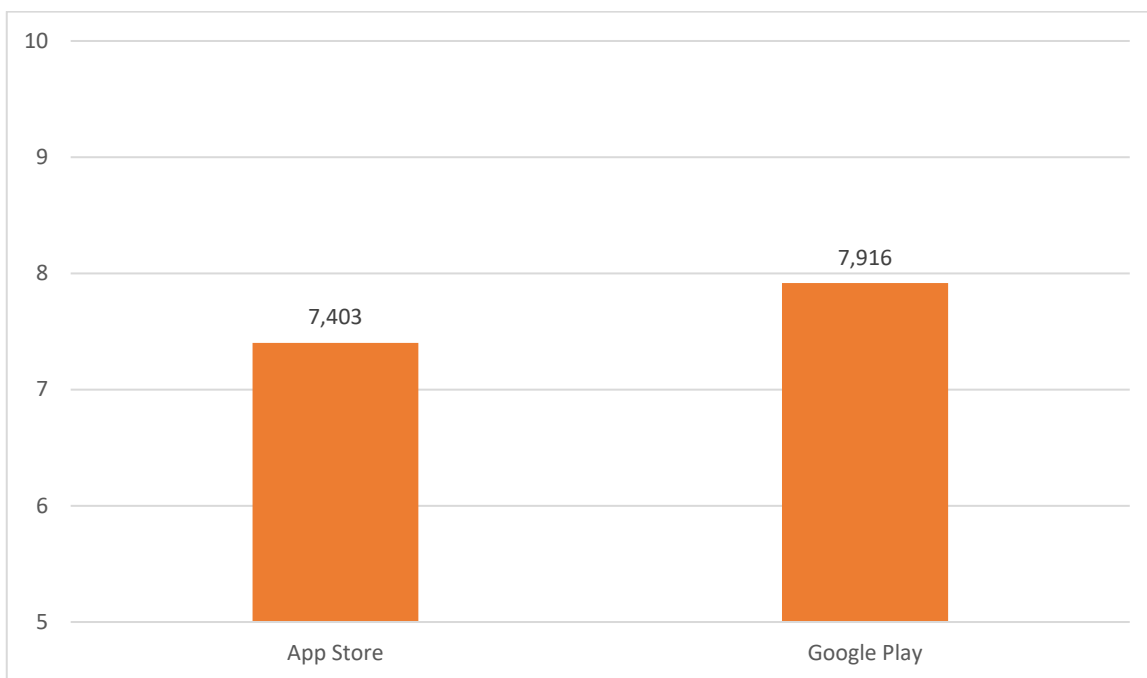
Z tohoto rozboru je patrné, že ačkoliv se v současné době nachází více jedinečných aplikací a her v mobilním obchodě Google Play, počtu stažení vévodí mobilní obchod App Store. To může být způsobeno tím, že mnoho aplikací, které si uživatelé stahují z App Store, se už nachází zabudované v konkurenčním systému Android OS.

Pokud se zaměříme na celkové počty aplikací a her, vidíme, že v mobilním obchodu App Store se jich nachází ke konci roku 2016 celkem 7,403 milionů. V mobilním obchodě Google Play je i přes pozdější spuštění aplikací a her více, a to 7,916 milionů. To je způsobeno především větší otevřeností systému, kdy je snazší svou aplikaci dostat do virtuálního mobilního obchodu Google Play, zatímco App Store je znám svým přísným postojem ve schvalování aplikací, které se objeví v mobilním obchodu.

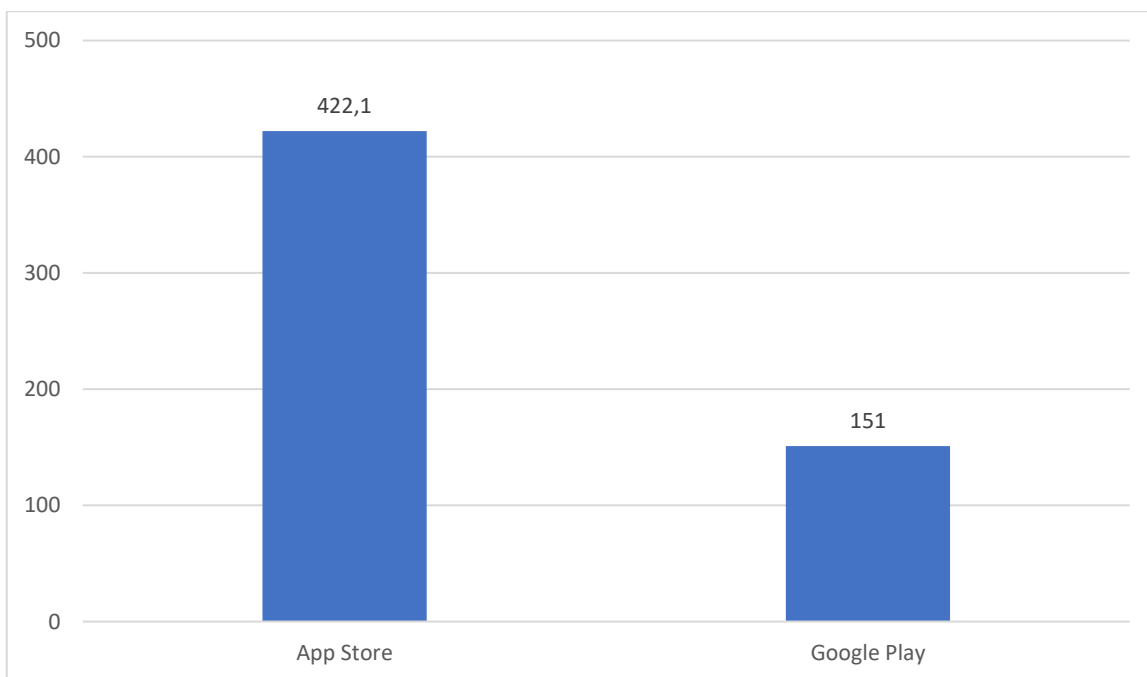
Celkové počty stáhnutí jsou u mobilního obchodu Google orientační, jelikož se mi nepodařilo dohledat hodnoty pro rok 2009, 2014 a 2015. Pokud však budeme předpokládat, že má počet stáhnutí rostoucí trend, tak můžeme očekávat, že v roce 2009 bylo počtu stáhnutí méně než 1 miliarda. To samé platí pro roky 2014 a 2015, kde můžeme očekávat hodnoty mezi 50-65 miliardami stažení. U mobilního obchodu App Store jsou hodnoty oficiální, a tak tento mobilní obchod zaznamenal v období 2008-2016 celkem 422,1 miliardy stažených aplikací a her. Virtuální mobilní obchod Google Play bez chybějících hodnot dosáhl na celkový počet 151 miliard stažených aplikací. Pokud bychom však připočetli odhadnuté hodnoty (2009 – 0,5 mld., 2014–55 mld., 2015–60 mld.), tak se dostaneme na celkový počet 266,5 miliard stažených aplikací.

Celkově je tedy vidět, že ve virtuálním mobilním obchodu Google Play se nachází více aplikací a her, a to především z již zmiňovaného důvodu snazšího schválení. Mobilní obchod App Store ale vévodí statistikám v počtu stažených aplikací celkem, a to i při připočtení odhadovaných hodnot k mobilnímu obchodu Google Play.

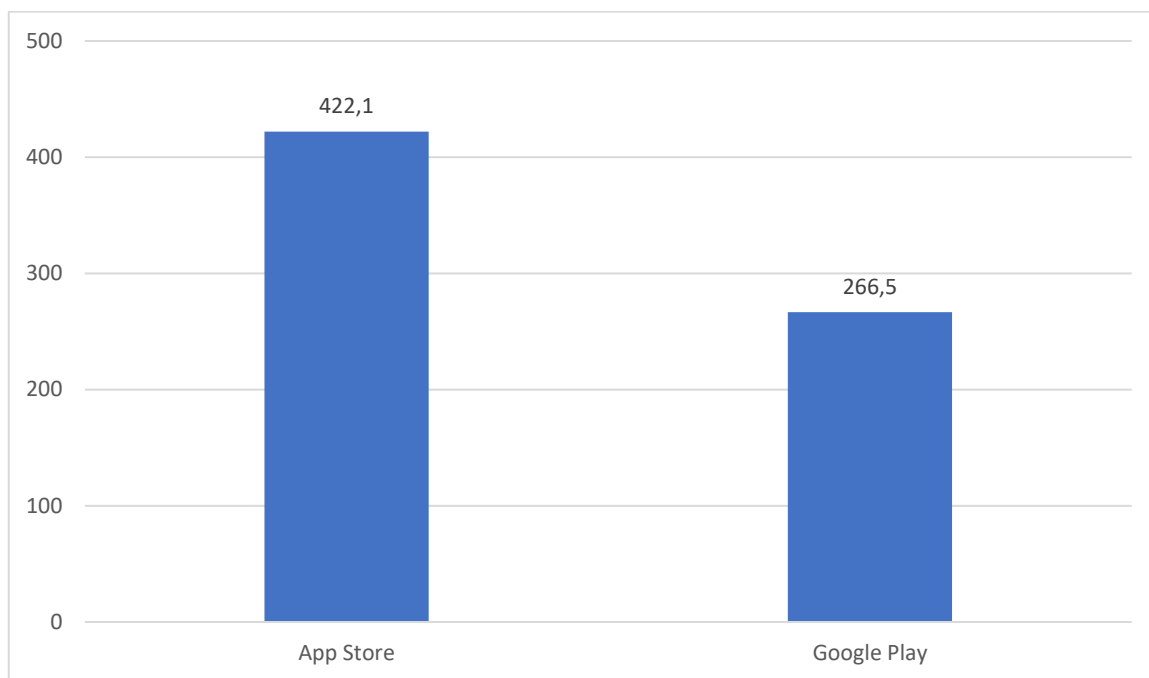
Graf 1 - Počet aplikací a her ke konci roku 2016 (v mil.)



Graf 2 - Počet stažených aplikací a her ke konci roku 2016 (v mld.)



Graf 3 - Počet stažených aplikací a her ke konci roku 2016 (s odhadem, v mld.)



4.1.2 Porovnání mobilních obchodů z hlediska získaných celkových příjmů v letech 2008-2016

Tato část bude věnována porovnání mobilních virtuálních obchodů, a to podle získaných celkových příjmů z nákupů uživatelů v daném mobilním obchodě, či z předplatného za vývojářský účet. Nutno podotknout, že celkové příjmy z těchto virtuálních obchodů se ve finančních výkazech společností dávají do společných skupin s ostatními službami, jako např. u Applu společně s dalšími virtuálními obchody a službami, pro Google platí totéž. Výsledky jsou tedy orientační, můžeme však předpokládat, že většinu celkových příjmů v těchto kategoriích (jako ostatní služby a jiné) tvoří příjmy z virtuálních mobilních obchodů.

Tabulka 3 - Celkové příjmy App Store a Google Play v letech 2008-2016 (orientační)

Fiskální rok	Celkové příjmy App Store (mld. \$)	Celkové příjmy Google Play (mld. \$)
2008	2,207	0
2009	2,406	0,762
2010	2,573	1,085
2011	2,954	1,374
2012	10,714	2,353
2013	16,051	4,972
2014	18,063	6,05
2015	19,909	7,151
2016	24,348	10,08
CELKEM	99,225	33,827

2008-2010

Od prvního spuštění mobilního obchodu App Store v roce 2008, u Google Play ještě o rok později, tedy v roce 2009, kategorii celkových příjmů vévodil App Store. Hned v prvním roce od spuštění vykázal celkové příjmy ve výši 2,207 miliard dolarů, Google Play oproti tomu v prvním roce dosáhnul pouze na 0,762 miliard dolarů. V roce 2010 byly celkové příjmy z App Store mírně vyšší než v prvním roce, kdy byl spuštěn. Ke konci roku 2010 dosáhnul virtuální mobilní obchod App Store celkových příjmů ve výši 2,573 miliard dolarů. Oproti tomu mobilní obchod Google Play překročil z hlediska celkových příjmů v roce 2010 hranici 1 miliardy dolarů, celkem 1,085 miliardy dolarů.

2011-2013

Celkové příjmy z mobilních obchodů za rok 2011 se ještě pohybovaly velmi blízko příjmům z předchozích let, kdy celkové příjmy App Store v roce 2011 těsně nedosáhly hranici 3 miliard dolarů, přesně 2,954 miliardy dolarů. Mobilní obchod Google Play vykázal v tomto období celkové příjmy ve výši 1,374 miliard dolarů.

Rok 2012 byl z hlediska celkových příjmů virtuálních mobilních obchodů přelomový, protože např. celkové příjmy z App Store se v tomto roce navýšily čtyřnásobně, na celkových 10,714 miliard dolarů. Ani tak ale nezahlélel virtuální mobilní obchod Google Play, který za rok 2012 vykázal meziroční navýšení o více než 1 miliardu dolarů v celkových příjmech, na

celkových 2,353 miliardy dolarů. Tento exponenciální trend pokračoval i v dalších letech, kdy se celkové příjmy obou virtuálních mobilních obchodů neustále výrazně navyšovaly.

V roce 2013 se celkové příjmy z mobilních virtuálních obchodů stále navyšovaly, například virtuální mobilní obchod Google Play v tomto období vykázal meziročně více než dvojnásobné zlepšení, a to celkem na 4,972 miliard dolarů. Mobilní obchod App Store nevykázal takový procentuální meziroční nárůst, celkem na 16,051 miliardy dolarů.

2014-2016

V roce 2014 se celkové příjmy z virtuálního mobilního obchodu App Store meziročně zvýšily o 2 miliardy, na celkových 18,063 miliardy dolarů. Celkové příjmy z mobilního obchodu Google Play byly oproti App Store třetinové, celkem 6,05 miliardy dolarů. Meziročně to však pro Google Play znamená nárůst celkových příjmů o více než 1 miliardu dolarů.

I v dalším roce, tentokrát 2015, pokračoval nastolený trend rostoucí popularity virtuálních mobilních obchodů, a jejich celkových příjmů, které především tvoří provize z cen aplikací nabízených v daných virtuálních mobilních obchodech. App Store vykázal meziroční nárůst o téměř 2 miliardy dolarů, na celkových 19,909 miliard dolarů. Mobilní obchod Google Play také vykázal meziroční nárůst, a to více než 1 miliardu dolarů na 7,151 miliardy dolarů.

Poslední rok sledovaného období, tedy rok 2016, se nesl ve znamení rekordních celkových příjmů z obou virtuálních mobilních obchodů. Celkové příjmy mobilního obchodu App Store dosáhly v roce 2016 ve výši 24,348 miliardy dolarů, které znamenají meziroční nárůst o téměř 5 miliard dolarů. Celkové příjmy mobilního obchodu Google Play zaznamenaly meziroční nárůst o téměř 3 miliardy dolarů, a poprvé v historii překonaly hranici 10 miliard dolarů, na celkových 10,08 miliardy dolarů.

Současná situace a shrnutí

Z předchozí tabulky je patrné, že App Store z hlediska celkových příjmů dominuje, a vykazuje téměř trojnásobné celkové příjmy oproti Google Play. Celkové příjmy mobilního obchodu App Store se vyšplhaly na téměř 100 miliard dolarů (99,925 mld. dolarů), zatímco celkové příjmy mobilního obchodu Google Play dosáhly výše 33,827 miliard dolarů. Tento nepoměr je zřejmě zapříčiněn tím, že uživatelé mobilního obchodu App Store jsou ochotnější investovat do placených aplikací a her. Oproti tomu uživatelé mobilního obchodu Google Play mají snadnou možnost se vyhnout poplatku za tyto placené aplikace a hry, kdy jenom aplikaci či hru stáhnou z neoficiálního virtuálního mobilního obchodu, kde se tato aplikace či hra nachází zadarmo.

4.2 Apple, finanční analýza a současná situace

Apple se na trhu pohybuje od roku 1976, kdy byl založen pod názvem Apple Computer. Na jeho založení se podíleli Steve Jobs, Stephan Wozniak a Ronald Wayne [49]. Ti již dříve pracovali dohromady pro tehdejší společnost Atari [50]. 1. dubna 1976 stvrdili svým podpisem zakládací listinu společnosti. Méně známý zakladatel, Ronald Wayne, prodal pouhých 12 dní po jejím podpisu svůj podíl. Za něj v té době dostal 800 dolarů, nyní by měl hodnotu asi 35 miliard dolarů [49], [50]. Prvním produktem, který Apple představil, byl tzv. Apple I, první počítač z dílny Applu [49].

4.2.1 Finanční výsledky Apple v jednotlivých letech (2005-2016)

2005

Ve své bakalářské práci se budu věnovat příjmům Applu od roku 2005, přesněji od prvního kvartálu tohoto roku. V prvním kvartále fiskálního roku 2005, který skončil 25. prosince 2004, společnost uvedla, že získala 295 milionů dolarů čistého zisku. Příjmy za toto období dosahovaly 3,49 miliardy dolarů (o 74 % větší, než v prvním kvartálu roku 2004). Apple v tomto období prodal přes 1 milion Macintoshů a 4,5 milionu iPodů.

V druhém kvartálu fiskálního roku 2005, který končil 26. březnem 2005 dosáhl čistého zisku 290 milionů dolarů, přičemž příjmy za toto období byly 3,24 miliardy dolarů (70 % nárůst oproti stejnému kvartálu v roce 2004).

Ve třetím kvartálu roku 2005, jenž končil 25. červnem 2005, dosáhl Apple nejvyšších zisků a příjmů v historii. Čistý zisk společnosti byl 320 milionů dolarů, příjmy dosahovaly hodnoty 3,52 miliardy dolarů, tzn. nárůst o 75 % oproti třetímu kvartálu roku 2004. Prodeje Macintoshů a iPodů nadále stoupaly.

Čtvrtý kvartál fiskálního roku 2005, ukončený k datu 24. září 2005, znamenal pro společnost dosažení rekordního čistého zisku i příjmů. Společnost uvedla, že její čistý zisk dosáhl 430 milionů dolarů, a její příjmy byly 3,68 miliard dolarů.

Tabulka 4 - Apple, fiskální rok 2005

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mil. \$)
Q1 2005	3,49	295
Q2 2005	3,24	290
Q3 2005	3,52	320
Q4 2005	3,68	430

2006

První kvartál fiskálního roku 2006, který byl ukončen k datu 31. prosinci 2005, byl pro společnost opět rekordním, jelikož Apple překonal svůj nejvyšší čistý zisk i příjmy. Společnost uvádí, že čistý zisk byl 565 milionů dolarů a její čisté příjmy dosáhly hodnoty 5,75 miliardy dolarů. Prodeje iPodů překonaly hranici 14 milionů za toto fiskální období.

Ve druhém kvartálu roku 2006, ukončenému k datu 1. dubna 2006, dosáhla společnost čistého zisku 410 milionů dolarů. Příjmy byly 4,36 miliardy dolarů, což znamená 36 % nárůst oproti stejnému fiskálnímu období roku 2005.

Třetí kvartál roku 2006, ukončen k datu 1. června 2006. Společnost uvedla, že její čistý zisk dosáhl 472 milionů dolarů, a příjmy v tomto období dosahovaly 4,37 miliard dolarů. Apple mimo jiné uvedl, že 75 % příjmů bylo z počítačů Macintosh.

Pro čtvrtý kvartál fiskálního roku 2006, jenž končil k 30. září 2006, uvádí Apple čisté zisky 546 milionů dolarů, a 4,84 miliard dolarů pro příjmy. Mimo jiné společnost uvedla, že prodala rekordní počet počítačů Macintosh, přesněji 1,61 milionů.

Tabulka 5 - Apple, fiskální rok 2006

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mil. \$)
Q1 2006	5,75	565
Q2 2006	4,36	410
Q3 2006	4,37	472
Q4 2006	4,84	546

2007

Ekonomické výsledky Applu v tomto roce jsou výrazně ovlivněné představením prvního iPhone, k němuž došlo v lednu 2007. První kvartál fiskálního roku 2007, ukončený k datu 30. prosince 2006, byl pro Apple opět rekordním, jelikož se čistý zisk poprvé přehouply přes magickou hranici 1 miliardy dolarů (1 miliarda dolarů), a příjmy dosáhly hodnoty 7,1 miliardy dolarů.

Ve druhém kvartálu roku 2007, který byl ukončen k datu 31. března 2007, společnost uvedla, že její čistý zisk dosáhl 770 milionů dolarů, a příjmy byly 5,26 miliard dolarů. Prodeje Macintoshů i iPodů pomalu opadávaly, např. iPodů se v tomto fiskálním období prodalo jen trochu přes 10 milionů.

Třetí kvartál fiskálního roku 2007, jenž končil datem 30. června 2007, byl pro Apple rekordní, a to z hlediska prodeje Macintoshů, kterých bylo prodáno v tomto období 1,764

milionů (33 % nárůst oproti třetímu kvartálu 2006). Čistý zisk společnosti dosáhl 818 milionů dolarů, a příjmy byly ve výši 5,41 miliard dolarů.

Čtvrtý kvartál fiskálního roku 2007 je prvním, který je výrazně ovlivněn prodeji nově představeného jablečného telefonu – iPhone. Společnost uvádí, že v tomto kvartálu, ukončenému k 29. září 2007, dosáhla čistého zisku 904 milionů dolarů, a příjmy byly 6,22 miliard dolarů. Apple znovu překonal rekord v počtu prodaných Macintoshů za období, a to 2,164 milionů. První generace jablečných telefonů byla velmi žádaná, proto se jich v tomto období prodalo 1,119 milionů z celkových 1,389 milionů v celém fiskálním roce 2007.

Tabulka 6 - Apple, fiskální rok 2007

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2007	7,1	1
Q2 2007	5,26	0,77
Q3 2007	5,41	0,818
Q4 2007	6,22	0,904

2008

Apple v prvním kvartálu fiskálního roku 2008, jenž byl ukončen k 29. prosinci 2007, znovu překonal prodeje všech svých hlavních zařízení. Macintoshů se prodalo za dané období 2,319 milionů, iPodů (jenž se zdály být v úpadku) se prodalo přes 22 milionů, a prodeje iPhone dosáhly hodnoty 2,315 milionů kusů. Mimo to společnost dosáhla rekordního čistého zisku, který se přehoupl přes hranici 1,5 miliard dolarů (1,58 miliard dolarů) a také rekordních příjmů, které vystoupaly na hodnotu 9,6 miliard dolarů.

V druhém kvartálu fiskálního roku 2008, který končil 29. března 2008, dosáhla společnost čistého zisku 1,05 miliard dolarů, a příjmů přesahujících hodnotu 7,5 miliardy dolarů (7,51 mld. dolarů). Společnost v tomto období prodala přes 2 miliony Macintoshů, přes 10 milionů iPodů a 1,7 milionů iPhoneů.

Třetí kvartál fiskálního roku 2008, uzavřený k datu 28. července 2008, byl nejlepším třetím kvartálem Applu v historii. Čistý zisk překonal hodnotu 1 miliardy dolarů (1,07 mld. dolarů), a příjmy dosahující 7,46 miliard dolarů. V tomto období se prodal rekordní počet Macintoshů, a to 2,496 milionů zařízení.

V posledním kvartálu fiskálního roku 2008, který skončil 27. září 2008, prodal Apple rekordní počet iPhoneů a Macintoshů. iPhoneů se v tomto období prodalo 6,892 milionů kusů (oproti čtvrtému kvartálu 2007, kdy jich Apple prodal 1,119 milionů) a Macintoshů se prodalo

přes 2,6 milionů kusů. Čistý zisk společnosti dosáhl 1,14 miliard dolarů a příjmy byly téměř 8 miliard dolarů (7,9 mld. dolarů).

Tabulka 7 - Apple, fiskální rok 2008

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2008	9,6	1,5
Q2 2008	7,5	1,05
Q3 2008	7,46	1,07
Q4 2008	7,9	1,14

2009

Pro společnost byl první kvartál fiskálního roku 2009, uzavřený k 27. prosinci 2008, rekordní. A to především proto, že čistý zisk v daném období dosáhl 1,61 miliardy dolarů, a příjmy společnosti překonaly hranici 10 miliard dolarů (10,17 mld. dolarů). Mimo tyto nejlepší výsledky Applu v historii byl překonán počet prodaných iPodů, kterých se za dané období prodalo téměř 23 milionů kusů (22,727 milionů). iPhoneů se v tomto kvartálu prodalo 4,363 milionů kusů, což znamená 88 % nárůst oproti prvnímu kvartálu roku 2008.

V druhém kvartálu fiskálního roku 2009, uzavřenému k 28. březnu 2009, dosáhla společnost nejlepšího výsledku pro druhý kvartál v historii. Čistý zisk společnosti byl 1,21 miliard dolarů, a příjmy společnosti dosáhly hodnoty 8,16 miliard dolarů. Telefonů s jablečným znakem se prodalo 3,79 milionů kusů.

Třetí kvartál fiskálního roku 2009, ukončený k datu 27. června 2009, znamenal pro společnost nejlepší neprázdninový kvartál v historii (obvykle se nejvíce prodává o prázdninách, tedy ve čtvrtém fiskálním kvartálu). Čistý zisk společnosti se přehoupl přes 1,2 miliardy dolarů na celkových 1,23 miliard dolarů, a příjmy společnosti dosáhly hranice 8,34 miliard dolarů. Počet prodaných iPhoneů byl 5,2 milionů kusů, Macintoshů 2,6 milionů kusů a iPodů se prodalo 10,2 milionů kusů.

Čtvrtý kvartál fiskálního roku 2009 byl nejvíce ziskovým obdobím v historii společnosti. Také se prodal rekordní počet Macintoshů a iPhoneů, přesněji 3,05 milionů Macintoshů a 7,4 milionů iPhoneů. Čistý zisk společnosti dosáhl hodnoty 1,67 miliard dolarů, příjmy byly 9,87 miliard dolarů.

Tabulka 8 - Apple, fiskální rok 2009

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2009	10,17	1,61
Q2 2009	8,16	1,21
Q3 2009	8,34	1,23
Q4 2009	9,87	1,67

2010

V prvním kvartále roku 2010, končícímu k 26. prosinci 2009, Apple překonal dosavadní nejvyšší čistý zisk a příjmy, kterých kdy dosáhnul za předchozí fiskální čtvrtletí. Jeho příjmy dosáhly 15,68 miliard dolarů, a čistý zisk přesáhl hranici 3 miliard dolarů, přesněji 3,38 miliard dolarů. Popularita jablečných produktů neustále rostla, jelikož počítačů Macintosh se prodalo téměř 3,5 milionu kusů, iPodů se prodalo 21 milionů a iPhoneů přes 8,5 milionů kusů.

Společnosti se neustále dařilo, a tak i ve druhém kvartále fiskálního roku 2010, uzavíranému k 27. březnu 2010, společnost dosáhla výrazného navýšení jejich zisků a příjmů oproti druhému kvartálu roku 2009. Celkový čistý zisk byl 3 miliardy dolarů, příjmy 13,5 miliard dolarů.

Třetí kvartál fiskálního roku 2010, končící k 26. červnu 2010, překonal z hlediska příjmů své dosavadní maximum. Celkové příjmy za dané období dosáhly 15,7 miliard dolarů, celkový čistý zisk byl 3,25 miliard dolarů.

Ve čtvrtém kvartálu fiskálního roku 2010, uzavíranému ke dni 25. září 2010, společnost znovu překonala svůj rekord v počtu prodaných zařízení Macintosh a iPhone za kvartál. Nově byl na trh uveden tablet iPad. Čistý zisk dosáhl 4,31 miliard dolarů, a příjmy překonaly další významnou hranici, 20 miliard dolarů (20,34 mld. dolarů). Macintoshů se prodalo 3,89 milionů kusů, iPhoneů 14,1 milionů kusů a iPadů 4,19 milionů kusů.

Tabulka 9 - Apple, fiskální rok 2010

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2010	15,68	3,38
Q2 2010	13,5	3
Q3 2010	15,7	3,25
Q4 2010	20,34	4,31

2011

První čtvrtina fiskálního roku 2011 (ke dni 25. prosince 2010), byl pro Apple ve znamení stávajícího neustálého růstu a lámání rekordů prodeje, ale také příjmů a čistých zisků. Příjmy překonaly další významný milník, 25 miliard dolarů (26,74 mld. dolarů), což znamená 78 % nárůst oproti prvnímu kvartálu fiskálního roku 2010. Čistý zisk byl rovných 6 miliard dolarů.

Ve druhém kvartálu fiskálního roku 2011, ukončenému k 26. březnu 2011, společnost opět překonala rekord pro druhý kvartál (tzv. březnový), kdy se příjmy zvýšily o 83 % na celkových 24,67 miliard dolarů, a čistý zisk narostl o 95 % na celkových 5,99 miliard dolarů. V prodeji mobilních telefonů iPhone byl nárůst o 113 % oproti druhému kvartálu roku 2010, celkem se jich prodalo 18,65 milionů kusů.

Třetí kvartál fiskálního roku 2011 znamenal pro společnost jeden z nejvýznamnějších v její dosavadní historii. Příjmy a čistý zisk byl nejvyšší v historii, a vzrostla i poptávka po jablečných zařízeních, jelikož iPhone se prodalo o 142 % a iPadů o 183 % více, než ve třetím kvartálu předešlého roku 2010. Příjmy překonaly hranici 28 miliard dolarů (28,57 mld. dolarů), čistý zisk společnosti byl 7,31 miliard dolarů. S rostoucí popularitou mobilních telefonů iPhone upadala poptávka po hudebních přehrávačích iPod, které jako jediné zařízení vykazovalo klesající poptávkový trend. To je způsobené především tím, že iPhone v mnohém iPod nahrazuje, a tak tedy iPod nenabízí nic navíc, co by iPhone neuměl.

V posledním kvartálu fiskálního roku 2011, jenž skončil k 24. září 2011, bylo prodáno nejvíce počítačů Mac a tabletů iPad v historii. Mimo jiné společnost překonala nejvyšší dosažený čistý zisk a příjmy v historii všech čtvrtých kvartálů (tzv. zářijových). Příjmy dosáhly 28,27 miliard dolarů a čistý zisk byl 6,62 miliard dolarů. Počítačů Mac se v tomto rekordním období prodalo 4,89 milionů kusů a tabletů iPad 11,12 milionů kusů.

Tabulka 10 - Apple, fiskální rok 2011

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2011	26,74	6
Q2 2011	24,67	5,99
Q3 2011	28,57	7,31
Q4 2011	28,27	6,62

2012

Popularita společnosti, a především poptávka po jejích produktech neustále rostla, a tak není překvapením, že i v prvním čtvrtletí fiskálního roku 2012 překonal Apple svá čtvrtletní

maxima z hlediska čistého zisku a příjmů. Příjmy zaznamenaly opravdu velký nárůst na celkových 46,33 miliard dolarů, a čistý zisk dosáhl hranice 13,06 miliard dolarů. Mimo to se společnosti podařilo prodat i nejvíce iPhoneů, iPadů a Maců v její dosavadní historii. Mobilních telefonů se prodalo přes 37 milionů kusů, tabletů přes 15 milionů kusů a Maců 5,2 milionů kusů.

Druhý kvartál fiskálního roku 2012 pokračoval v již několikaletém nastoleném trendu rostoucí poptávky. Tento kvartál byl ukončen k 31. březnu 2012. Společnost zaznamenala příjmy ve výši 39,2 miliard dolarů, a její čistý zisk byl 11,6 miliard dolarů. Rostoucí poptávkový trend se projevil i na prodeji všech zařízení, kromě hudebního přehrávače iPod, který vykázal pokles o 15 % na celkových 7,7 milionů kusů oproti předchozímu březnovému kvartálu.

Ve třetím kvartálu fiskálního roku 2012 (ukončen k 30. červnu 2012), znamenal pro Apple rekordní počet prodaných tabletů iPad, kterých se prodalo 17 milionů kusů, což znamenalo nárůst poptávky o 84 % oproti třetímu kvartálu minulého fiskálního roku. Příjmy společnosti dosáhly rovných 35 miliard dolarů, čistý zisk byl téměř 9 miliard dolarů (8,8 miliard dolarů).

Poslední, tedy čtvrtý kvartál fiskálního roku 2012, byl ukončen k 29. září 2012. Společnost uvedla, že její čistý zisk dosáhl 8,2 miliard dolarů, a příjmy byly 36 miliard dolarů. Obě tyto hodnoty znamenaly pro společnost rekordní výsledky pro čtvrté čtvrtletí v historii. Apple prodal téměř 27 milionů kusů iPhoneů, 14 milionů kusů iPadů a skoro 5 milionů kusů Maců. Úpadek poptávky po iPodech i nadále pokračoval, jelikož se jeho prodeje propadly o 19 % oproti čtvrtému kvartálu fiskálního roku 2011.

Tabulka 11 - Apple, fiskální rok 2012

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2012	46,33	13,06
Q2 2012	39,2	11,6
Q3 2012	35	8,8
Q4 2012	36	8,2

2013

V prvním kvartále fiskálního roku 2013 příjmy společnosti poprvé překonaly hranici 50 miliard dolarů, a to poměrně výrazně, na celkových 54,5 miliard dolarů. Čistý zisk společnosti byl mírně přes 13 miliard dolarů. V tomto kvartále se také prodalo přes 75 milionů kusů zařízení, která společnost nabízí. Největší podíl na tom měl iPhone, kterých se prodalo téměř

48 milionů kusů. Dále Apple překonal rekordní počet prodaných iPadů, a to na celkových 22,9 milionů kusů. Z dalších zařízení se na prodeji podílely počítače Mac (4,1 milionů kusů) a hudební přehrávač iPod (12,7 milionů kusů).

Druhé čtvrtletí fiskálního roku 2013, ukončené k 30. březnu 2013, společnost uvedla, že její celkové příjmy dosáhly hodnoty 43,6 miliard dolarů, a čistý zisk téměř 10 miliard dolarů (přesně 9,5 mld. dolarů). Mimo to prodala společnost 37 milionů kusů mobilních telefonů iPhone, 19,5 milionů kusů tabletů iPad, a necelé 4 miliony kusů počítačů Mac.

Ve třetím čtvrtletí fiskálního roku 2013 stanovil Apple nový rekord v počtu prodaných iPhoneů pro tzv. červnové období, tedy pro všechny třetí kvartály v historii společnosti. V tomto období se prodalo 31,2 milionů kusů iPhoneů, 14,6 milionů kusů iPadů a 3,8 milionů kusů Maců. Čistý zisk společnosti byl 6,9 miliard dolarů, celkové příjmy dosáhly hranice 35,3 miliard dolarů.

Čtvrtý kvartál fiskálního roku 2013, ukončený k 28. září 2013, znamenal pro společnost 26 % nárůst v počtu prodaných mobilních telefonů iPhone oproti všem čtvrtým kvartálům v historii. iPhoneů se prodalo 33,8 milionů kusů. Společnost dosáhla čistého zisku 7,5 miliard dolarů, celkové příjmy byly 37,5 milionů dolarů.

Tabulka 12 - Apple, fiskální rok 2013

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2013	54,5	13,1
Q2 2013	43,6	9,5
Q3 2013	35,3	6,9
Q4 2013	37,5	7,5

2014

Společnost i v prvním kvartále nového fiskálního roku 2014, ukončenému k 28. prosinci 2013, pokračovala v budování silného zázemí na poli výrobců informačních technologií. Celkové příjmy dosáhly na hodnotu 57,6 miliard dolarů, čistý zisk byl 13,1 miliard dolarů. Apple v tomto fiskálním období prodal nejvíce iPhoneů a iPadů, kdy s mobilním telefonem iPhone překonal hranici 50 milionů prodaných kusů, a u iPadů to bylo přes 25 milionů kusů.

Druhý kvartál fiskálního roku 2014, ukončený k 29. březnu 2014, byl ve znamení pokračující velmi silné poptávky po mobilních telefonech iPhone a tabletu iPad. Celkové tržby společnosti v tomto čtvrtletí dosáhly 45,6 miliard dolarů, čistý zisk byl mírně přes 10 miliard dolarů (10,2 mld. dolarů).

Ve třetím čtvrtletí fiskálního roku 2014, ukončenému k 28. červnu 2014, společnost pokračovala v nastoleném rostoucím poptávkovém trendu. Celková výše příjmů byla 37,4 miliardy dolarů, čistý zisk byl ve výši 7,7 miliard dolarů. Nejvíce se na tom podílely mobilní telefony iPhone, kterých se prodalo 35 milionů kusů a tablety iPad, kterých se prodalo přes 13 milionů kusů.

Ve čtvrtém kvartálu fiskálního roku 2014, který končil k 27. září 2014, znamenaly pro společnost rekordní čtvrtletní (pro 4. čtvrtletí) z hlediska celkových příjmů a čistého zisku. Celkové příjmy v tomto období přesáhly 42 miliard dolarů, čistý zisk byl téměř 9 miliard dolarů (8,5 mld. dolarů). Poptávka po iPhonech a dalších zařízeních od společnosti byla stabilní, kdy mobilních telefonů se prodalo téměř 40 milionů kusů, tabletů iPad přes 12 milionů kusů, a počítačů Mac přes 5,5 milionů kusů.

Tabulka 13 - Apple, fiskální rok 2014

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2014	57,6	13,1
Q2 2014	45,6	10,2
Q3 2014	37,4	7,7
Q4 2014	42	8,5

2015

První čtvrtletí fiskálního roku 2015, ukončený k datu 27. prosince 2014, znamenal pro společnost překonání dosavadního maxima v celkových příjmech, které překonaly hranici 70 miliard dolarů (74,6 mld. dolarů), a čistý zisk byl 18 miliard dolarů. Tyto rekordní výsledky byly především zapříčiněné nejvyšším počtem prodaných mobilních telefonů iPhone, kterých se prodalo téměř 75 milionů kusů. Mimo to se na rekordních výsledcích podílel i Mac, který taktéž zaznamenal nejvyšší poptávku v historii, a to přes 5,5 milionů kusů.

Druhé čtvrtletí fiskálního roku 2015, které skončilo k 28. březnu 2015, zaznamenala společnost nárůst oproti stejnému kvartálu minulého roku 2014. Celková výše příjmů společnosti dosáhla 58 miliard dolarů, čistý zisk byl 13,6 miliard dolarů. Společnost uvedla, že překonala historické maximum v příjmech z virtuálního obchodu App Store. Mobilní telefon iPhone si udržoval silné postavení, když se jich za dané období prodalo přes 60 milionů kusů.

Ve třetím kvartálu fiskálního roku 2015, ukončenému k 27. červnu 2015, společnost začala nabízet nové zařízení, a to chytré hodinky Apple Watch. Celkové příjmy společnosti

byly téměř 50 miliard dolarů (49,6 mld. dolarů), čistý zisk přesáhl hranici 10 miliard dolarů na celkových 10,7 miliard dolarů.

Čtvrtý kvartál fiskálního roku 2015 byl ukončen k 26. září 2015. Společnost uvedla, že její celkové příjmy dosáhly hodnoty 51,5 miliard dolarů, a její čistý zisk mírně přesáhnul 11 miliard dolarů (11,1 mld. dolarů). V tomto čtvrtletí se prodalo nejvíce počítačů Mac v historii, a to 5,7 milionů kusů. Mobilní telefon iPhone si udržoval stabilní postavení na trhu s 48 miliony prodanými kusy.

Tabulka 14 - Apple, fiskální rok 2015

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2015	74,6	18
Q2 2015	58	13,6
Q3 2015	49,6	10,7
Q4 2015	51,5	11,1

2016 (současná situace)

Firma neustále nabývala na své popularitě, a především velmi vysoká poptávka po jejích zařízeních, mezi nimiž je nejvýraznějším produktem mobilní telefon iPhone. A proto se v prvním kvartálu fiskálního roku 2016 povedlo dosáhnout společnosti nejvyšších příjmů v historii. Celkové příjmy byly přes 75 miliard dolarů (75,9 mld. dolarů) a čisté zisky byly 18,4 miliard dolarů. Mobilních telefonů iPhone se prodalo téměř 75 milionů kusů, iPadů přes 16 milionů kusů.

Ve druhém kvartálu fiskálního roku 2016 společnost uvedla, že její celkové příjmy překonaly hranici 50 miliard dolarů, čisté zisky byly 10,5 miliard dolarů. Apple mimo jiné uvedl, že je na světě přes 1 miliardu aktivních zařízení.

Třetí kvartál fiskálního roku 2016, ukončený k 25. červnu 2016, znamenal pro firmu mírný pokles v celkových příjmech a čistých ziskách oproti třetímu kvartálu fiskálního roku 2015. Celkové příjmy v červnovém kvartálu 2016 byly 42,4 miliard dolarů (oproti 49,6 mld. dolarům v červnovém kvartálu 2015) a čisté zisky 7,8 miliard dolarů (oproti 10,7 mld. dolarů). Prodeje produktů společnosti se také mírně propadly, kdy se prodalo 40 milionů iPhonů oproti 47 milionům kusů (Q3 2015).

Čtvrtý kvartál fiskálního roku 2016 pokračovala v krátkodobém klesajícím poptávkovém trendu nastoleném ve třetím čtvrtletí fiskálního roku 2016, kdy celkové příjmy

dosáhly 46,9 miliard dolarů (oproti 51,5 mld. dolarů ve Q4 2015) a čisté zisky byly 9 miliard dolarů (oproti 11,1 miliard dolarů). Poptávka po zařízeních neklesala ani nestoupala.

Tabulka 15- Apple, fiskální rok 2016

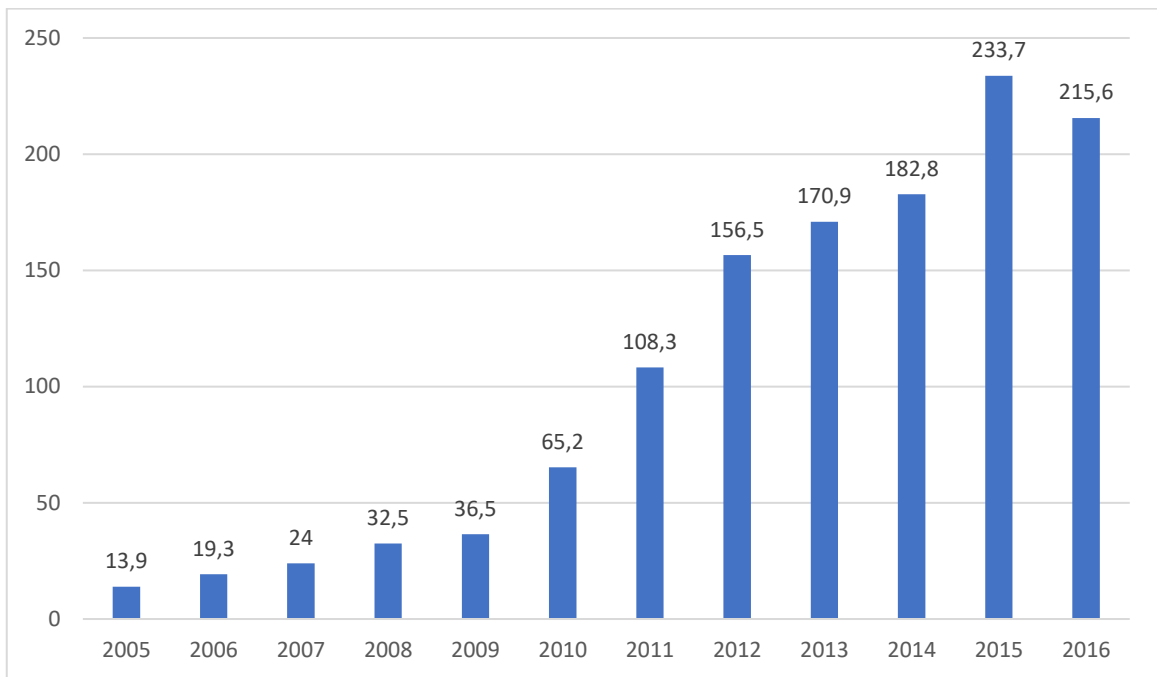
Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2016	75,9	18,4
Q2 2016	50,6	10,5
Q3 2016	42,4	7,8
Q4 2016	46,9	9

4.2.2 Srovnání finančních výsledků Apple v letech 2005-2016

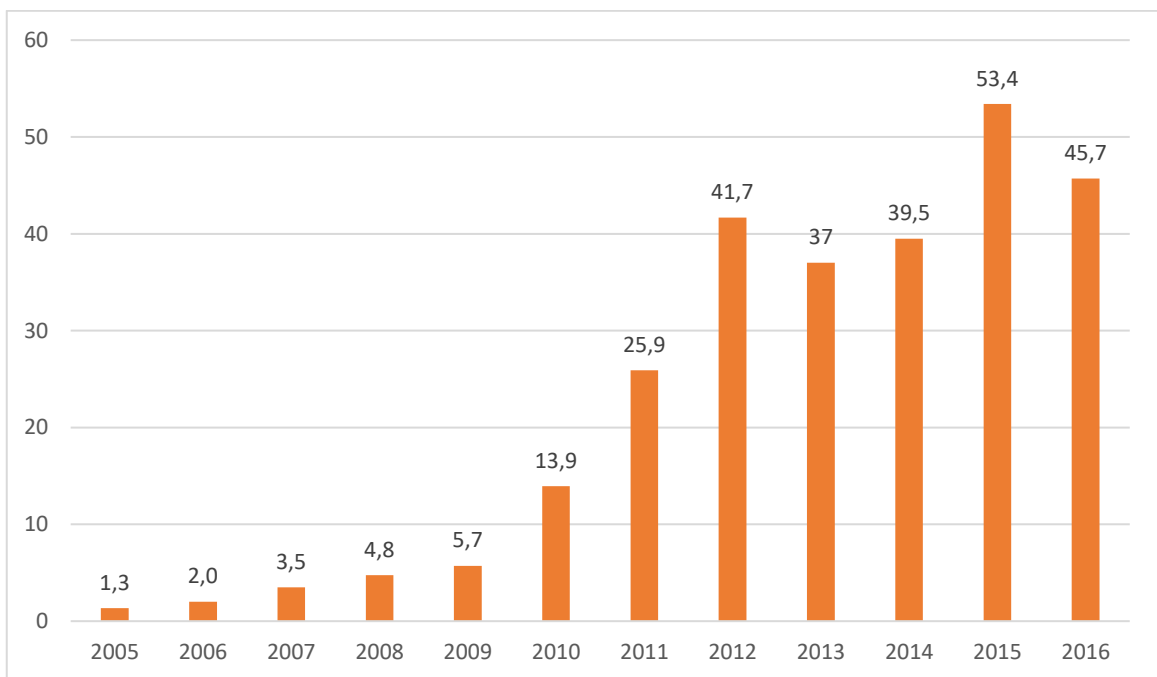
Tabulka 16 - Porovnání finančních výsledků Apple v letech 2005-2016

Fiskální rok	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
2005	13,93	1,335
2006	19,32	1,993
2007	23,99	3,492
2008	32,46	4,76
2009	36,54	5,72
2010	65,22	13,94
2011	108,25	25,92
2012	156,53	41,66
2013	170,9	37
2014	182,8	39,5
2015	233,7	53,4
2016	215,6	45,7
CELKEM	1259,24	274,42

Graf 4 - Celkové příjmy Apple v letech 2005-2016 (v mld. \$)



Graf 5 - Čisté zisky Apple v letech 2005-2016 (v mld. \$)



4.2.3 Podíl prodaných produktů a služeb na celkových příjmech Apple v letech 2005-2016

Tabulka 17 - Podíl prodaných produktů a služeb na celkových příjmech Apple v letech 2005-2016

Fiskální rok	Mac (mld. \$)	iPod (mld. \$)	iPhone (mld. \$)	iPad (mld. \$)	Služby (mld. \$)	Ostatní produkty (mld. \$)	Celkové příjmy (mld. \$)
2005	6,275	4,54	X	X	1,091	2,025	13,931
2006	7,375	7,676	X	X	1,279	2,985	19,315
2007	10,314	8,305	0,123	X	1,508	3,711	23,961
2008	14,276	9,153	1,844	X	2,207	4,999	32,479
2009	13,78	8,091	6,754	X	2,406	5,506	36,537
2010	17,479	8,274	25,179	4,958	2,573	6,762	65,225
2011	21,783	7,453	47,057	20,358	2,954	8,644	108,249
2012	23,221	5,615	79,159	31,329	10,714	6,47	156,508
2013	21,483	4,411	91,279	31,980	16,051	5,706	170,91
2014	24,079	X	101,991	30,283	18,063	8,379	182,795
2015	25,471	X	155,041	23,227	19,909	10,067	233,715
2016	22,831	X	136,7	20,628	24,348	11,132	215,639
CELKEM	208,367	63,518	645,127	162,763	103,103	76,386	1259,264

Tato tabulka zobrazuje zisky společnosti podle prodaných produktů a služeb. Pokud se podrobněji zaměříme na jednotlivé produkty a služby, u některých můžeme vidět poměrně stálý poptávkový trend, u jiných jsou v jednotlivých letech určité výkyvy.

Například u počítačů Mac, do kterých se počítají jak stolní počítače, tak notebooky, vidíme rostoucí poptávkový trend od počátku měření v roce 2005. To je způsobeno představováním cenově dostupnějších Maců v následujících letech. V roce 2015 dosáhly prodeje Maců svého maxima, od té doby se drží na podobné hladině (od roku 2011 velmi podobné zisky).

U iPodů je vidět podobný rostoucí trend, jako u ostatních produktů, ale zisky z jeho prodeje nejsou tak značné. Důvodem dlouhodobě nejnižších zisků v porovnání s ostatními produkty je nízká cena iPodu, kdy se nejlevnější modely daly koupit i od 2500 Kč (asi 125 dolarů). Popularita hudebního přehrávače začala klesat s příchodem iPhoneu do většiny zemí ve světě v roce 2009. iPhone totiž v mnohém nahradil iPod, navíc přinesl mnoho funkcí navíc,

tudíž bylo využití iPodu minimální. Od roku 2014 se zisky z prodeje iPodů počítají do ostatních produktů.

Jednoznačnou jedničkou mezi produkty společnosti je mobilní telefon iPhone. Ten se od svého představení v roce 2007 stal nejziskovějším produktem, a jehož zisky tvoří téměř polovinu celkových zisků společnosti ve sledovaném období. V roce 2015 můžeme spatřit extrémní nárůst zisků, které se oproti předchozímu roku zvýšily o více než 50 %. Důvodem je to, že Apple poprvé koncem roku 2014 představil iPhone 6 a 6 Plus, které se většinu času prodávaly v roce 2015. iPhone 6 Plus byl prvním iPhonem, který měl uspokojit neustále rostoucí poptávku po telefonech s většími displeji, tzv. phablety (složení slov phone [telefon] a tablet). Poprvé si tak mohli uživatelé vybrat, jestli chtějí zůstat u menšího displeje, nebo se rozhodnou pro nákup zařízení s větším displejem, což se ukázalo jako klíčový faktor těchto rekordních prodejů.

Mezi další z výrazných produktů patří tablet iPad. Poprvé byl představen v roce 2010, a až do roku 2013 vykazoval nárůst v prodejnosti. V roce 2014 se poptávka po iPadech mírně propadla, více už však v roce 2014. Od té doby prodeje iPadu klesají, a je to způsobeno především nárůstem velikosti obrazovek mobilních telefonů. Od představení prvního iPhone s označením Plus v roce 2014 nedává nákup iPadu takový smysl. Většina uživatelů si případně koupí větší iPhone a počítač Mac, který zastane plnohodnotnou práci ve většině oborů.

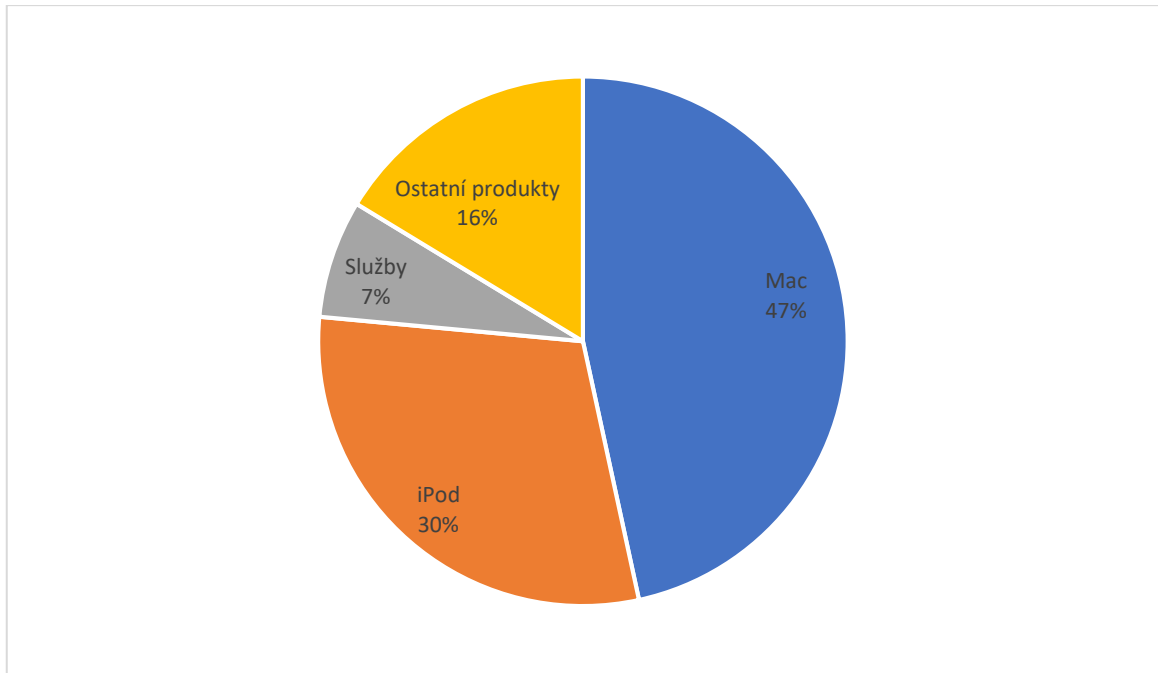
V položce služeb sledujeme neustálý nárůst od začátku sledovaného období v roce 2005. Za to může především rostoucí popularita virtuálního mobilního obchodu, který vykazuje stále větší a větší zisky. Uživatelé jsou více ochotní investovat do placených aplikací i větší částky peněz. Mimo hlavní virtuální obchod App Store s aplikacemi sem patří také iBooks Store (knihy) či Mac App Store s aplikacemi pro počítače Mac.

Ostatní produkty, jako většina ostatních hlavních artiklů společnosti, vykazuje rostoucí trend. Důvodem je rostoucí popularita ostatních produktů, protože pokud se kupuje např. více iPhoneů, uživatelé budou kupovat více sluchátek od společnosti Apple. Podobné to je i s počítači Mac, kdy s jejich rostoucí poptávkou roste i poptávka po doplňkových produktech, jako myši, klávesnice, monitory atd.

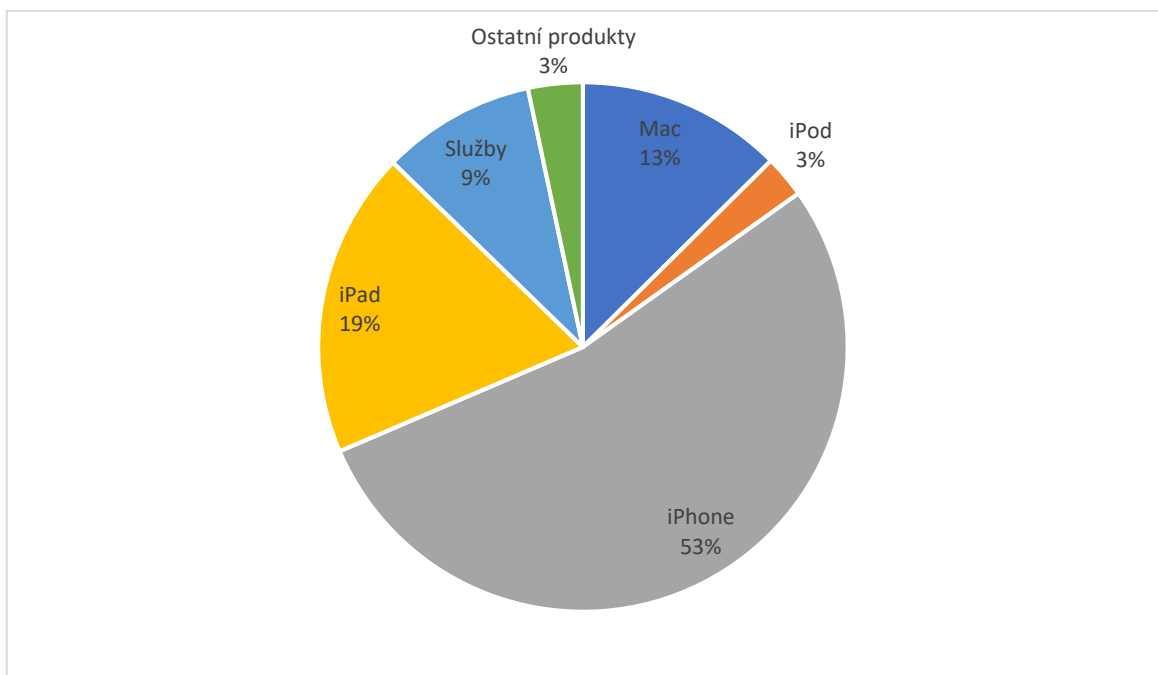
4.2.4 Přehled jednotlivých let s nejvyššími příjmy Apple pro dané kategorie produktů a služeb

V této podkapitole jsou zobrazeny nejvyšší dosažené celkové příjmy jednotlivých produktů a služeb, například v prvním grafu lze vidět, že celkové příjmy za hudební přehrávač iPod byly nejvyšší v roce 2008, a tvořily 30 % celkových příjmů společnosti Apple v tomto roce.

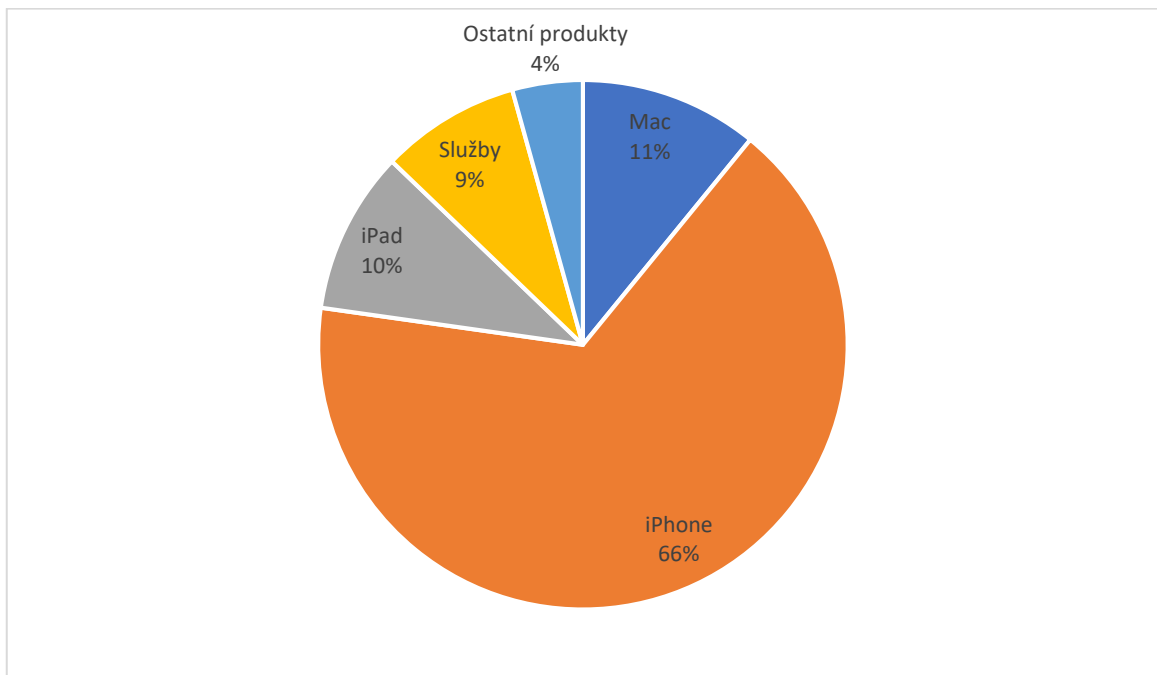
Graf 6 - Nejvyšší celkové příjmy za iPod (2008)



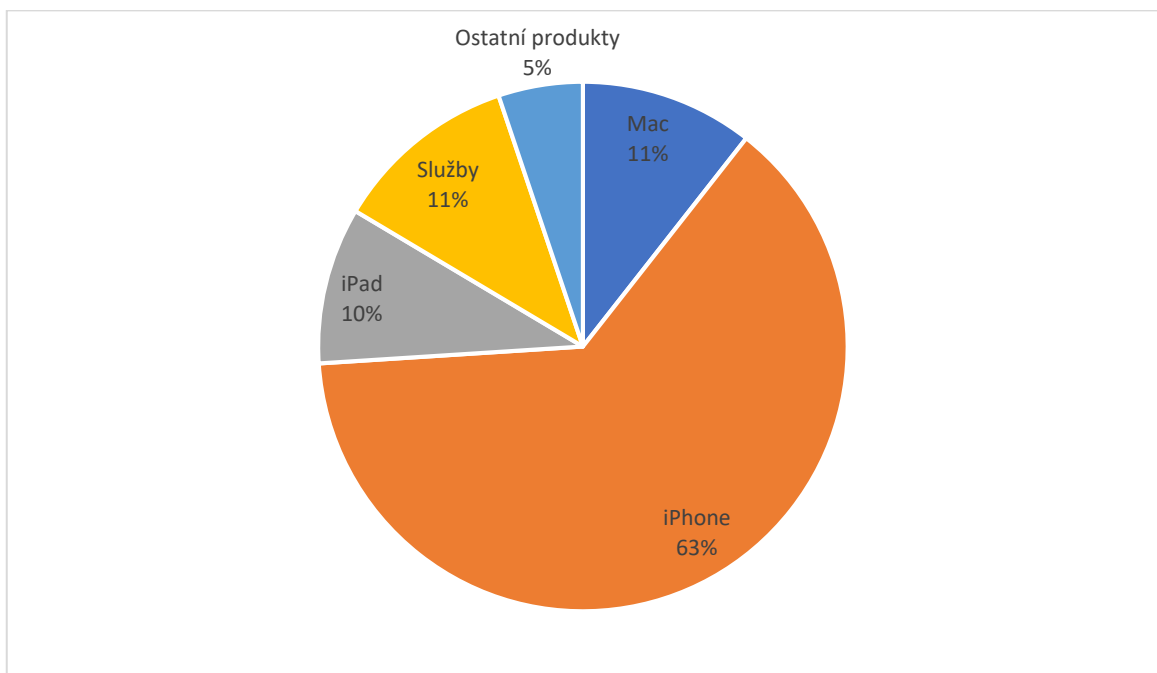
Graf 7 - Nejvyšší celkové příjmy za iPad (2013)



Graf 8 - Nejvyšší celkové příjmy za iPhone a Mac (2015)



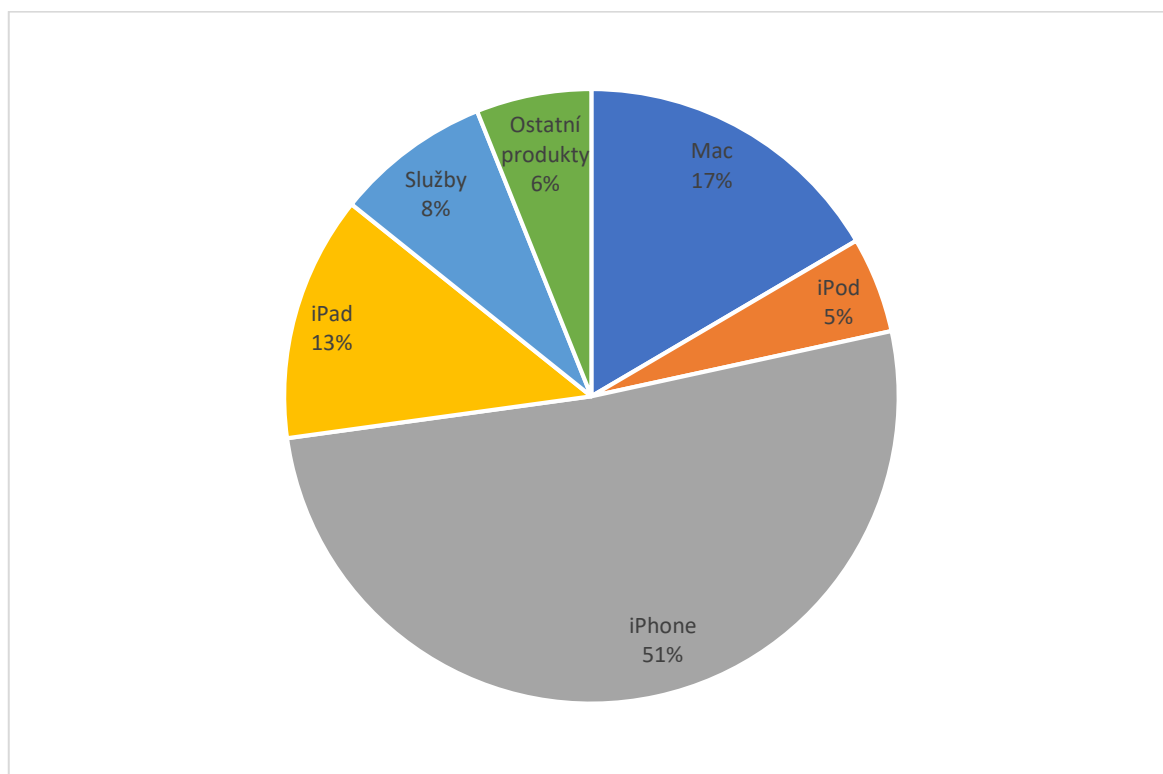
Graf 9 - Nejvyšší celkové příjmy za služby a ostatní produkty (2016)



4.2.5 Celkový podíl produktů a služeb na celkových příjmech Apple v letech 2005-2016

Následující graf zobrazuje celkové příjmy společnosti Apple v letech 2005-2016, které jsou rozděleny podle toho, z kolika procent se jednotlivé produkty a služby podílely na těchto celkových příjmech.

Graf 10 - Podíl produktů a služeb na celkových příjmech Apple v letech 2005-2016



Poznámky:

1. Celková výše příjmů byla 1259,264 miliard dolarů
2. Do položky služby se počítá virtuální obchod App Store, iTunes App Store, Mac App Store, iBooks Store a další
3. Do ostatních produktů se počítá Apple TV, později i iPod, a příslušenství k výrobkům (jak už oficiální od Apple, tak od dalších firem, např. Beats)
4. Data pro finanční analýzu společnosti Apple byla získána ze:
www.apple.com/newsroom (Oficiální stránky společnosti)

4.3 Google, finanční analýza a současná situace

Google, stejně tak jako Apple, patří mezi nejvýraznější společnosti nejen na poli mobilních telefonů, ale i na internetu. Jeho vyhledávač Google je nejpoužívanějším na světě. Vše začalo na Stanfordově Univerzitě v roce 1996, kdy student Larry Page dostal výzkumný úkol zaměřený na vylepšení výsledků vyhledávání na internetu. Brzy si k projektu přizval svého kolegu z univerzity, Sergeye Brina [51]. Spolu vymysleli algoritmus, který analyzoval vztahy mezi jednotlivými stránkami na základě odkazů. K představení operačního systému Android OS a virtuálního obchodu Google Play (tehdejší Android Market) došlo v roce 2008. Google mimo jiné nabízí spoustu dalších služeb, mezi ty nejvýznamnější patří emailový klient Gmail,

mapové podklady Google Maps, kalendář Google, překladač Google, video portál YouTube atd.

Ve své analytické části práce se budu věnovat sledovanému období v letech 2005-2016 pro přesnější porovnání se společností Apple, a každý rok bude rozdělen na 4 fiskální období, tzv. kvartály.

4.3.1 Finanční výsledky Google v jednotlivých letech (2005-2016)

2005

Prvním sledovaným fiskálním obdobím je první kvartál roku 2005, ukončený k 31. březnu 2005. V tomto roce poprvé spatřily světlo světa Google Mapy, které vznikly díky nákupu společnosti Keyhole v předchozím roku. Kromě toho sledujeme první změnu, kdy Apple své první kvartály uzavírá k prosinci předchozího roku, a Google je uzavírá podle kalendářního roku ke konci března. V prvním čtvrtletí dosáhla společnost celkových příjmů ve výši 1,256 miliard dolarů, což znamenalo 93% nárůst oproti prvnímu kvartálu v roce 2004. Čisté zisky v tomto období byly 369 milionů dolarů.

Ve druhém kvartálu fiskálního roku 2005, ukončenému k 30. červnu 2005, pokračovala společnost ve svém růstu a upevňování postavení na trhu. Celkové příjmy byly celkem 1,384 miliard dolarů, čisté zisky dosáhly 342 milionů dolarů, což znamená více než pětinasobné zlepšení oproti druhému kvartálu roku 2004.

Třetí kvartál fiskálního roku 2005 byl ukončen k 30. září 2005, a společnost Google uvedla celkové příjmy ve výši 1,578 miliard dolarů, čisté zisky dosáhly na celkových 381 milionů dolarů. Oproti třetímu čtvrtletí v roce 2004 se zisky zvýšily téměř osminásobně (Q3 2004 příjmy 51 milionů dolarů)

Výsledky posledního kvartálu fiskálního roku 2005, ukončené k 31. prosinci 2005, pokračovaly v několikanásobném překonávání čistých zisků. Oproti čtvrtému kvartálu fiskálního roku 2004 se čisté zisky zvýšili téměř na dvojnásobek, z 204 milionů dolarů na 372 milionů dolarů. Google uvedl, že celkové příjmy atakovaly hodnotu 2 miliard dolarů, přesněji 1,919 miliard dolarů.

Tabulka 18 – Google, fiskální rok 2005

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mil. \$)
Q1 2005	1,256	369
Q2 2005	1,384	342
Q3 2005	1,575	381
Q4 2005	1,919	372

2006

Nejvýznamnější událostí tohoto roku pro společnost patří bezesporu akvizice video portálu YouTube, který nyní spravoval Google. První sledované období roku 2006, tedy první kvartál, který byl ukončen k 31. březnu 2006, znamenal pro společnost překonání dosavadních rekordů v obou sledovaných ukazatelích, tedy v celkových příjmech a čistém zisku. Celkové příjmy překonaly hranici 2 miliard dolarů, kdy dosáhly na celkových 2,253 miliard dolar. Čisté zisky byly téměř 600 milionů dolarů, přesněji 592 milionů dolarů.

Nastolený rostoucí trend pokračoval i v dalším kvartálu, tedy ve druhém čtvrtletí fiskálního roku 2006, ukončenému k 30. červnu 2006. Google opět překonal své dosavadní rekordy pro druhé čtvrtletí, kdy se celkové příjmy zvýšily o více než 1 miliardu dolarů oproti druhému kvartálu 2005 na celkových 2,455 miliard dolarů. Čisté zisky společnosti po zdanění dosahovaly na celkových 721 milionů dolarů, což znamená téměř dvojnásobné zvýšení oproti druhému kvartálu 2005.

Finanční výsledky ve třetím kvartálu fiskálního roku 2006, ukončenému k 30. září 2006, znamenaly pro společnost utvrzení pozice na trhu, a potvrzení neustálého růstu popularity především internetového vyhledávače. Ten se pomalu začal stávat jedničkou mezi vyhledávači na celém světě. Společnost uvedla, že celkové příjmy ve třetím kvartálu 2006 byly 2,689 miliard dolarů, a čisté zisky dosáhly celkové výše 733 milionů dolarů.

Ve čtvrtém kvartálu fiskálního roku 2006 společnost poprvé překonala hranici jedné miliardy dolarů v čistém zisku, který byl 1,030 miliard dolarů. Celkové příjmy se poprvé v historii přehouply přes 3 miliardy dolarů na celkových 3,205 miliard dolarů. To je způsobeno především stále větší popularitou služeb od Googlu, především internetového vyhledávače (firma inkasuje většinu peněz z reklam ve vyhledávači).

Tabulka 19 - Google, fiskální rok 2006

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mil. \$)
Q1 2006	2,253	592
Q2 2006	2,455	721
Q3 2006	2,689	733
Q4 2006	3,205	1030

2007

Společnost pokračovala v neustálém posilování své pozice na trhu a zvyšování svých finančních výsledků i v roce 2007. Mimo to byl v tomto roce zpřístupněn Gmail pro širokou veřejnost, mapy získala funkci Street View, a také byl v tomto roce poprvé představen Android OS (nebyl však zatím přístupný veřejnosti). První kvartál fiskálního roku 2007, ukončený k 31. březnu 2007, znamenal pro Google překonání dosavadního rekordu z hlediska celkových příjmů. Ty překonaly hranici 3,5 miliard dolarů, na celkových 3,664 miliard dolarů. Čistý zisk společnosti se pohyboval v podobném rozmezí, jako v posledním sledovaném období (Q4 2006), kdy dosáhl do výše 1,002 miliard dolarů.

Druhý kvartál fiskálního roku 2007, ukončený k 30. červnu 2007, znamenal pro společnost pokračování v nastoleném trendu rostoucích celkových příjmů, které s každým dalším obdobím překonávaly předchozí rekordy. V tomto období dosáhly celkové příjmy hodnoty 3,872 miliard dolarů. Čisté zisky Googlu zaznamenaly mírnou stagnaci, kdy se sice zvýšili oproti Q2 2006, ale snížily oproti Q4 2006. Celková hodnota čistého zisku společnosti byla 925 milionů dolarů.

Ve třetím kvartálu fiskálního roku 2007, ukončenému k datu 30. září 2007, společnost uvedla, že se její celkový příjem poprvé v historii přehoupl přes hranici 4 miliard dolarů, na celkových 4,231 miliard dolarů. Čisté zisky se po mírné stagnaci v minulém kvartálu (Q2 2007) dostaly zpět do rostoucího trendu, jelikož dosáhly rekordní hodnoty 1,07 miliard dolarů.

Čtvrtý kvartál fiskálního roku 2007 byl ukončen k 31. prosinci 2007. Finanční výsledky, kterých společnost dosáhla, pokračovaly v nastoleném rostoucím trendu, tedy celkové příjmy i čisté zisky byly nejvyšší v historii společnosti. Celkové příjmy atakovaly hranici 5 miliard dolarů, ale jen těsně jí nepřekonaly (celkem byly 4,826 miliard dolarů). Čisté zisky Googlu byly ve výši 1,206 miliard dolarů.

Tabulka 20 - Google, fiskální rok 2007

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2007	3,664	1,002
Q2 2007	3,872	0,925
Q3 2007	4,231	1,07
Q4 2007	4,826	1,206

2008

Fiskální rok 2008 byl pro společnost významný, protože ve čtvrtém kvartálu došlo k představení prvního mobilního telefonu s operačním systémem Android OS, a s tím spojené představení virtuálního mobilního obchodu Android Market. V prvním kvartálu fiskálního roku 2008 společnost vykázala celkové příjmy přesahující hranici 5 miliard dolarů, celkem 5,186 miliard dolarů. Čistý zisk se oproti prvnímu čtvrtletí 2007 zvýšil téměř o 30 % na celkových 1,307 miliard dolarů.

Druhé čtvrtletí fiskálního roku 2008 bylo ukončeno k 30. červnu 2008. Společnost v tomto čtvrtletí opět překonala dosavadní rekord v dosažených celkových příjmech, kdy se oproti druhému kvartálu 2007 zvýšily o téměř 50 % na celkových 5,367 miliard dolarů. Čisté zisky společnosti byly v tomto období mírně nižší, než v předchozím sledovaném období Q1 2008, celkem 1,247 miliard dolarů.

Ve třetím čtvrtletí fiskálního roku 2008, ukončenému k 30. září 2008, společnost navýšila své celkové příjmy na 5,541 miliard dolarů. To znamená nárůst přibližně o 25 % oproti třetímu čtvrtletí roku 2007. Google uvedl, že jeho čisté zisky dosáhly hodnoty 1,289 miliard dolarů, tedy nárůst téměř o čtvrtinu oproti Q3 2007.

Poslední čtvrtletí fiskálního roku 2008 bylo pro společnost z hlediska výše čistého zisku jedno z nejhorsích v historii, kdy se čistý zisk za toto období vyšplhal pouze na 382,4 milionů dolarů. To je způsobeno snížením hodnoty investic do vlastního kapitálu ve výši 19 % z celkových příjmů, tedy přibližně 1,14 miliardy dolarů. Celkové příjmy byly v tomto období ve výši 5,7 miliard dolarů.

Tabulka 21 - Google, fiskální rok 2008

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2008	5,186	1,307
Q2 2008	5,367	1,247
Q3 2008	5,541	1,289
Q4 2008	5,7	0,382

2009

I v tomto roce se společnosti dařilo, o čemž svědčí její neustálá expanze a růst popularity v mnoha oborech, především v oboru mobilních telefonů. V prvním kvartálu fiskálního roku 2009, ukončenému k 31. březnu 2009, dosáhla společnost celkových příjmů ve výši 5,509 miliard dolarů. Čistý zisk Googlu byl v daném období ve výši 1,423 miliard dolarů, což byl dosavadní nejlepší výsledek v historii.

Druhý kvartál fiskálního roku 2009, jenž byl ukončen k 30. červnu 2009, byl v podobném znamení jako předchozí první kvartál 2009, protože se celkové příjmy i čistý zisk společnosti pohyboval velmi blízko hodnot v minulém kvartálu. Společnost uvedla, že její celkové příjmy byly 5,523 miliard dolarů. Výše čistého zisku ve druhém čtvrtletí byla 1,485 miliard dolarů.

Ve třetím kvartálu fiskálního roku 2009 sledujeme zhruba desetiprocentní nárůst celkových příjmů oproti třetímu kvartálu fiskálního roku 2008, kdy se celkové příjmy firmy ve Q3 2009 vyšplhaly na celkových 5,945 miliard dolarů. Čisté zisky společnosti zaznamenaly nárůst o zhruba 20 % na 1,639 miliard dolarů.

Poslední kvartál fiskálního roku 2009, ukončený k 31. prosinci 2009, znamenal pro společnost překročení dalšího významného milníku. Celkové příjmy Googlu poprvé v historii poprvé přesáhly hranici 6 miliard dolarů, na celkových 6,674 miliard dolarů. To znamená nárůst o téměř miliardu dolarů oproti čtvrtému kvartálu fiskálního roku 2008. Google vykázal ve sledovaném období čisté příjmy ve výši 1,974 miliard dolarů, což je oproti velmi nízkému výsledku v Q4 2008 nárůst o více než 1,5 miliardy dolarů.

Tabulka 22 - Google, fiskální rok 2009

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2009	5,509	1,423
Q2 2009	5,523	1,485
Q3 2009	5,945	1,639
Q4 2009	6,674	1,974

2010

Jak společnost začala ve sledovaném období od roku 2005 do roku 2009, tak pokračovala i v následujícím desetiletí. V prvním čtvrtletí fiskálního roku 2010, ukončenému k 31. březnu 2010, představil Google další řadu svých mobilních telefonů, a to Nexus a Nexus One. Mimo to si uživatelé mohli stahovat volně dostupný Android na libovolná zařízení. V tomto období společnost zaznamenala celkové příjmy ve výši 6,775 miliard dolarů, a čistý zisk ve výši 1,955 miliard dolarů. V porovnání s prvním kvartálem fiskálního roku 2009 představují tyto finanční výsledky značný nárůst, u celkových příjmů téměř o 20 %, u čistého zisku o více než třetinu.

Druhý kvartál fiskálního roku 2010, který byl uzavřen k 30. červnu 2010, se z pohledu celkových příjmů nesl v nastoleném rostoucím trendu. Celkové příjmy se oproti druhému kvartálu 2009 zvýšily o více než 1,2 miliardy dolarů, na celkových 6,82 miliard dolarů. Čisté zisky firmy se v porovnání s předchozím kvartálem (Q1 2010) propadly o zhruba 100 milionů dolarů, meziročně však narostly o téměř 400 milionů dolarů (v porovnání s Q2 2009).

Ve třetím čtvrtletí fiskálního roku 2010 se společnosti podařilo překonat v obou měřených údajích významné hranice. Poprvé v historii překonaly celkové příjmy hodnotu 7 miliard dolarů, na celkových 7,286 miliard dolarů. To samé platí i pro čisté zisky, které se poprvé přehouply přes 2 miliardy dolarů, na 2,167 miliard dolarů. V tomto roce se Google zaměřil především na sociální síť, kdy přišel Google Buzz (velmi podobný Twitteru). Ten však nepřinesl velký úspěch, a tak ho nahradil povedenější Google+.

Pro čtvrtý kvartál fiskálního roku 2010, ukončený k 31. prosinci 2010, je příznačné představení nové verze operačního systému Android OS 2.3., která je dodnes považována za jednu z nejzdařilejších. Zřejmě právě to mělo za následky zvýšení celkových příjmů meziročně (oproti Q4 2009) o téměř 2 miliardy dolarů, na 8,44 miliardy dolarů. Čisté zisky společnosti vzrostly o více než půl miliardy dolarů na 2,543 miliard dolarů.

Tabulka 23 - Google, fiskální rok 2010

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2010	6,775	1,423
Q2 2010	6,820	1,840
Q3 2010	7,286	2,167
Q4 2010	8,440	2,543

2011

Fiskální rok 2011 je pro společnost významný především proto, že Google koupil firmu Motorola Mobility, a tím si pojistil své místo na trhu s mobilními telefony. V tomto roce mimo jiné zaznamenal virtuální obchod Android Market 10 miliard stažených aplikací.

První kvartál fiskálního roku 2011 byl ukončen k 31. březnu 2011. Celkové příjmy pokračovaly v neustálém růstu, kdy se meziročně oproti Q1 2010 zvýšily o téměř 2 miliardy dolarů na 8,575 miliard dolarů. Čisté zisky společnosti v porovnání s předchozím kvartálem (Q4 2010) klesly o více než 700 milionů dolarů, a tak společnost vykázala čistý zisk ve výši 1,798 miliard dolarů.

Ve druhém kvartálu fiskálního roku 2011, uzavřenému k 30. červnu 2011, pokračovala společnost ve zvyšování svých celkových příjmů. Právě celkové příjmy poprvé v historii překonaly 9 miliard dolarů (9,026 mld. dolarů), a blížily se k magické hranici 10 miliard dolarů. Čisté zisky společnosti byly ve výši 2,505 miliard dolarů, což znamená meziroční nárůst (vůči Q2 2010) o více než 650 milionů dolarů.

Třetí kvartál fiskálního roku 2011 byl ukončen k 30. září 2011. Celkové příjmy společnosti atakovaly hranici 10 miliard, ale ještě se jí společnosti nepodařilo překonat, a tak skončila s celkovými příjmy ve výši 9,72 miliard dolarů. V meziročním porovnání (oproti Q3 2010) se jedná o nárůst o téměř 2,5 miliardy dolarů. Společnosti se dařilo velmi dobře, a vyhledávač Google byl už jasnou jedničkou mezi ostatními vyhledávači. Čisté příjmy Googlu byly v tomto období ve výši 2,729 miliard dolarů (meziroční nárůst o více než 500 mil. dolarů).

Poslední kvartál fiskálního roku 2011, tradičně uzavřený k poslednímu dni roku 2011, byl z hlediska celkových příjmů nejzásadnější v historii. Google poprvé vykázal celkové příjmy přesahující hodnotu 10 miliard dolarů, přesněji 10,584 miliard dolarů. Společnost však hodně investovala do vývoje, a tak se tyto rekordní příjmy nepromítly na čistém zisku. Ten dosáhl na celkových 2,705 miliard dolarů.

Tabulka 24 - Google, fiskální rok 2011

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2011	8,575	1,798
Q2 2011	9,026	2,505
Q3 2011	9,72	2,729
Q4 2011	10,584	2,705

2012

Patnáctý rok v historii společnosti se nesl ve znamení internetové konektivity. Ta byla pro společnost dosud opomíjená, ale v tomto roce dokončila stavbu optické sítě v Kansasu a začala nabízet vlastní komerční služby. V tomto roce také byla dokončena akvizice společnosti Motorola Mobility. V prvním kvartále tohoto fiskálního roku, ukončenému k 31. březnu 2012, vykázal Google rekordní celkové příjmy a čistý zisk. Celkové příjmy se meziročně zvýšily o více než 2 miliardy na 10,645 miliard dolarů. Čisté zisky se oproti předchozímu kvartálu (Q4 2011) mírně zvýšily, a to na 2,890 miliard dolarů (nový rekord)

Druhé čtvrtletí fiskálního roku 2012, uzavřené k 30. červnu 2012, znamenalo pro firmu Google stále rostoucí celkové příjmy, ale čistý zisk se v tomto období snížil. To je způsobeno ztrátou z ukončených činností ve výši 48 milionů dolarů. Čisté zisky tak byly 2,785 miliard dolarů, což je meziročně nárůst o více než 250 milionů dolarů, ale oproti předchozímu kvartálu byly nižší přibližně o 100 milionů dolarů. Celkové příjmy dosáhly téměř 12 miliard dolarů (11,807 mld. dolarů). Mimo jiné je tento kvartál prvním, ve kterém společnost vykázala zisk za akvizici firmy Motorola Mobility, a to 843 milionů dolarů.

Ve třetím čtvrtletí fiskálního roku 2012 se společnosti poprvé v historii podařilo překonat celkové příjmy ve výši 13 miliard dolarů, a to na celkových 13,304 miliard dolarů. Svůj podíl na těchto rekordních příjmech má i odkoupená Motorola Mobility, která vykázala příjmy ve výši 1,778 miliard dolarů. Čisté zisky byly v tomto období 2,176 miliard dolarů, meziročně (oproti Q3 2011) se tak propadly o téměř 30 %.

Čtvrtý kvartál fiskálního roku 2012 byl pro Google dosud nejlepší v historii, a to z hlediska celkových příjmů. Ty strmě narostly na téměř 14,5 miliardy dolarů (14,419 mld. dolarů). Čisté zisky společnosti atakovaly rekord z prvního kvartálu 2012 (2,89 mld. dolarů), ale zůstaly o 4 miliony dolarů nižší (2,886 mld. dolarů).

Tabulka 25 - Google, fiskální rok 2012

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2012	10,645	2,89
Q2 2012	11,807	2,785
Q3 2012	13,304	2,176
Q4 2012	14,419	2,886

2013

První čtvrtletí fiskálního roku 2013 bylo ve znamení mírného propadu celkových příjmů oproti čtvrtému kvartálu fiskálního roku 2012. Celkové příjmy v prvním čtvrtletí 2013 dosáhly na celkem 13,969 miliard dolarů. Meziročně je to však nárůst o více než 3 miliardy dolarů. Čisté zisky v tomto období poprvé v historii překonaly hranici 3 miliard dolarů, na celkových 3,346 miliard dolarů, což se stalo novým rekordem společnosti.

Ve druhém kvartálu fiskálního roku 2013, uzavřenému k 30. červnu 2013, firma Google vykázala celkové příjmy ve výši 14,105 miliard dolarů. V meziročním porovnání se jedná o zvýšení o více než 20 %. Čisté zisky se meziročně zvýšily o téměř půl miliardy dolarů, a to celkem na 3,228 miliard dolarů.

Třetí kvartál fiskálního roku 2013 byl ukončen k 30. září 2013. V tomto období se Google poprvé významně přiblížil dalšímu významnému milníku z hlediska celkových příjmů, a to hranici 15 miliard dolarů. Na ni ale firma těsně nedosáhla, a tak toto období zakončila s celkovými příjmy ve výši 14,893 miliard dolarů. Čisté zisky se oproti nepříliš povedenému třetímu kvartálu fiskálního roku 2012 meziročně zvýšily o téměř 750 miliard dolarů, a to na celkových 2,97 miliard dolarů.

Poslední kvartál fiskálního roku 2013 byl pro Google velmi významný, a to z důvodu překročení hranice 15 miliard dolarů v celkových příjmech, ale i stanovení nového nejlepšího výsledku v čistém zisku. Celkově společnost dosáhla celkových příjmů ve výši 16,868 miliard dolarů, což v meziročním srovnání znamená nárůst o více jak 3 miliardy dolarů. Čisté zisky zaznamenané v tomto období byly 3,376 miliard dolarů, což je o 30 milionů dolarů více než předchozí rekordní výsledek stanovený v prvním kvartále fiskálního roku 2013.

Tabulka 26 - Google, fiskální rok 2013

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2013	13,969	3,346
Q2 2013	14,105	3,228
Q3 2013	14,893	2,97
Q4 2013	16,858	3,376

2014

Již v pořadí sedmnáctý rok v historii společnosti jako obvykle začal prvním čtvrtletím fiskálního roku 2014, které bylo uzavřeno k 31. březnu 2014. V tomto kvartálu vykázal Google druhé nejvyšší celkové příjmy v historii společnosti. Ty dosáhly hodnoty 15,42 miliard dolarů, meziročně tak narostly o více než 1,5 miliardy dolarů. Čisté zisky jen těsně nepřekonal dosavadní rekord, který byl stanoven v předchozím čtvrtletí (Q4 2013), když nakonec společnost v daném čtvrtletí získala celkem 3,371 miliardy dolarů.

Druhé čtvrtletí fiskálního roku 2014 bylo ukončeno k 30. červnu 2014. V tomto roce dokázala společnost opět překonat druhý nejvyšší výsledek z hlediska celkových příjmů, když celkem za toto období získala 15,955 miliard dolarů. Čisté zisky společnosti byly ve výši 3,351 miliardy dolarů, což je hodnota velmi podobná předchozím dvěma čtvrtletím.

Ve třetím čtvrtletí fiskálního roku 2014 společnost vykázala druhé nejvyšší celkové příjmy v historii. Ty podruhé překonaly hranici 16 miliard dolarů, a to na celkových 16,523 miliard dolarů. Meziročně to znamená nárůst o téměř 2 miliardy dolarů. Čisté zisky společnosti zaznamenaly nejhorší výsledek od konce roku 2012. Celkově ve třetím kvartále 2014 byly ve výši 2,739 miliard dolarů, což je způsobeno především vyššími investicemi do výzkumu a vývoje, než v předchozím čtvrtletí (o více než 0,5 mld. dolarů).

Poslední kvartál fiskálního roku 2014 se nesl ve znamení rekordů, protože se Googlu podařilo překonat dosavadní nejvyšší výsledek z pohledu celkových příjmů i čistých zisků. Celkové příjmy strmě narostly na 18,103 miliard dolarů, což je meziroční nárůst o téměř půl miliardy dolarů. Čisté zisky společnosti atakovaly hranici 5 miliard dolarů, nakonec se ji však nepodařilo překonat, i tak společnost vykázala rekordní čisté zisky ve výši 4,675 miliardy dolarů. Opět se potvrdilo, že ve čtvrtém kvartálu se společnosti daří nejlépe, a to zřejmě kvůli větší poptávce různých produktů společnosti na vánoční svátky.

Tabulka 27 - Google, fiskální rok 2014

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2014	15,420	3,371
Q2 2014	15,955	3,351
Q3 2014	16,523	2,739
Q4 2014	18,103	4,675

2015

V dalším roce v historii společnosti, v pořadí už osmnáctém, pokračoval Google ve vykazování stále větších celkových příjmů, ale i čistých zisků. V prvním kvartálu fiskálního roku 2015 společnost uvedla, že její celkové příjmy dosáhly hodnoty 17,258 miliard dolarů, to znamená v meziročním porovnání nárůst o více než 1,5 miliardy dolarů. Čistý zisk společnosti byl v tomto období ve výši 3,515 miliardy dolarů, což je meziroční nárůst o zhruba 6 %.

Druhý kvartál fiskálního roku 2015 byl uzavřen k 30. červnu 2015. Společnost i nadále překonávala rekordy pro dané kvartály, ne prozatím celkový rekord. Ve druhém čtvrtletí 2015 dosáhly celkové příjmy hodnoty 17,727 miliardy dolarů (meziroční nárůst zhruba o 10 %). Čisté zisky se meziročně zvýšily o téměř 20 % na celkových 3,931 miliardy dolarů.

Ve třetím kvartálu fiskálního roku 2015 se firmě Google podařilo překonat dosavadní rekord z pohledu celkových příjmů. Společnost vykázala celkové příjmy ve výši 18,675 miliard dolarů, v porovnání se třetím kvartálem 2014 se jedná o nárůst o více než 2 miliardy dolarů. Čisté zisky se pohybovaly v podobném rozmezí, jako v předchozím druhém čtvrtletí 2015. Google uvedl, že jeho čisté zisky ve třetím kvartále 2015 byly téměř 4 miliardy dolarů (3,979 mld. dolarů).

Čtvrté čtvrtletí fiskálního roku 2015 znamenalo pro společnost překonání celkových rekordů v obou měřených ukazatelích. Celkové příjmy poprvé v historii překonaly hranici 20 miliard dolarů, když dosáhly na celkových 21,329 miliardy dolarů, v meziročním srovnání nárůst o více než 3 miliardy dolarů. Čisté zisky společnosti byly v tomto období také nejvyšší v historii, když překonaly dosavadní rekord o téměř 300 milionů dolarů, na celkových 4,923 miliard dolarů.

Tabulka 28 - Google, fiskální rok 2015

Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2015	17,258	3,515
Q2 2015	17,727	3,931
Q3 2015	18,675	3,979
Q4 2015	21,329	4,923

2016 (současná situace)

Fiskální rok 2016 znamenal pro společnost neustále pokračující rozšiřování a utvrzování své pozice na trhu, když se podařilo překonat dosavadní rekordy jak v celkových příjmech, tak v čistých ziscích. V prvním čtvrtletí fiskálního roku 2016 vykázala společnost celkové příjmy ve výši 20,257 miliard dolarů. Podruhé v historii se jí tak podařilo překonat hranici 20 miliard dolarů, na rekord to však ještě nestačilo. Čisté zisky byly 4,207 miliardy dolarů, znamenající meziroční nárůst o zhruba 15 %.

Druhý kvartál fiskálního roku 2016 byl ukončen k 30. červnu 2016, a společnost navýšila své celkové příjmy na 21,5 miliard dolarů. To znamená stanovení nového rekordu v celkových příjmech. Čisté zisky se v tomto období pohybovaly těsně pod hranicí 5 miliard dolarů, a skončily na celkových 4,877 miliardy dolarů (meziroční nárůst o více než 20 %).

Ve třetím čtvrtletí fiskálního roku 2016 se společnost opět podařilo vylepšit svá dosavadní maxima z hlediska celkových příjmů a čistých zisků. Celkové příjmy se meziročně navýšily o téměř 3 miliardy dolarů, na celkových 22,451 miliardy dolarů (nový rekord). Čisté zisky vykázaly také zlepšení, když se poprvé v historii přehouply přes 5 miliard dolarů (5,061 mld. dolarů).

Maxima stanovená v předchozím čtvrtletí dlouho nevydržela, jelikož přišlo tradičně nejlepší čtvrtletí, tedy čtvrtý kvartál, tentokrát pro fiskální rok 2016. Google v tomto období vykázal rekordní celkové příjmy, které poprvé překonaly hranici 25 miliard dolarů (26,064), a meziročně se zvýšili o téměř 5 miliard dolarů. Čisté zisky dosažené ve čtvrtém kvartálu 2016 také překonaly své předchozí nejlepší výsledky, když se meziročně zvýšili o téměř 10 % na celkových 5,333 miliard dolarů.

Tabulka 29 - Google, fiskální rok 2016

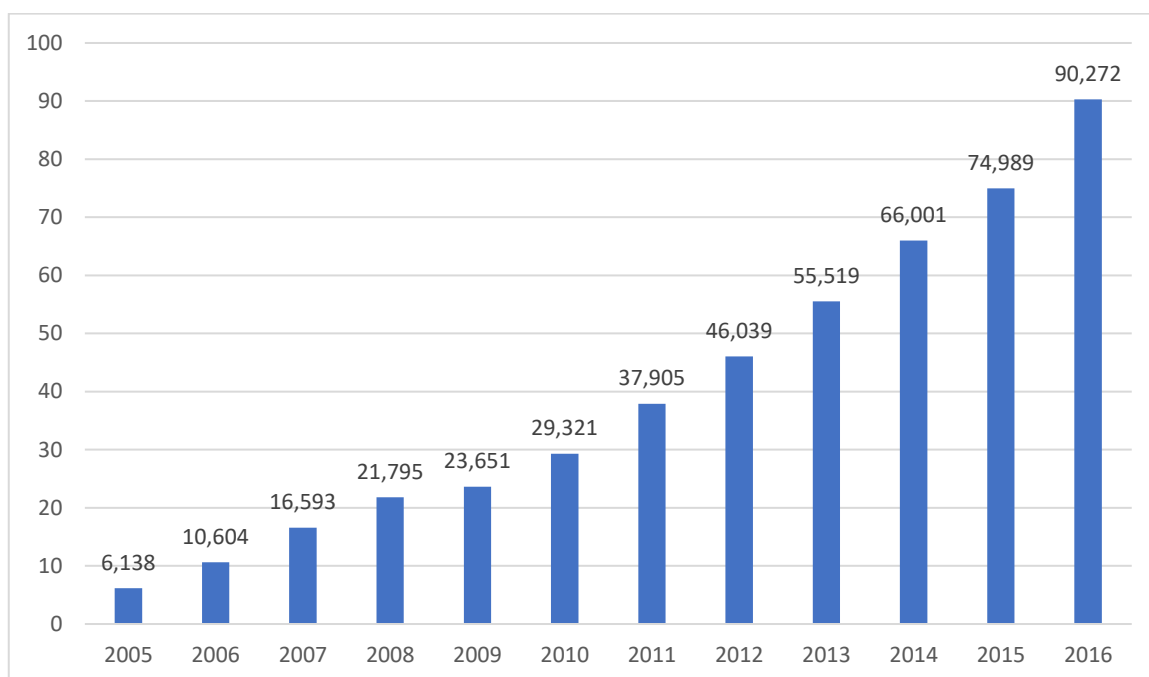
Kvartál	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
Q1 2016	20,257	4,207
Q2 2016	21,5	4,877
Q3 2016	22,451	5,061
Q4 2016	26,064	5,333

4.3.2 Srovnání finančních výsledků Google v letech 2005-2016

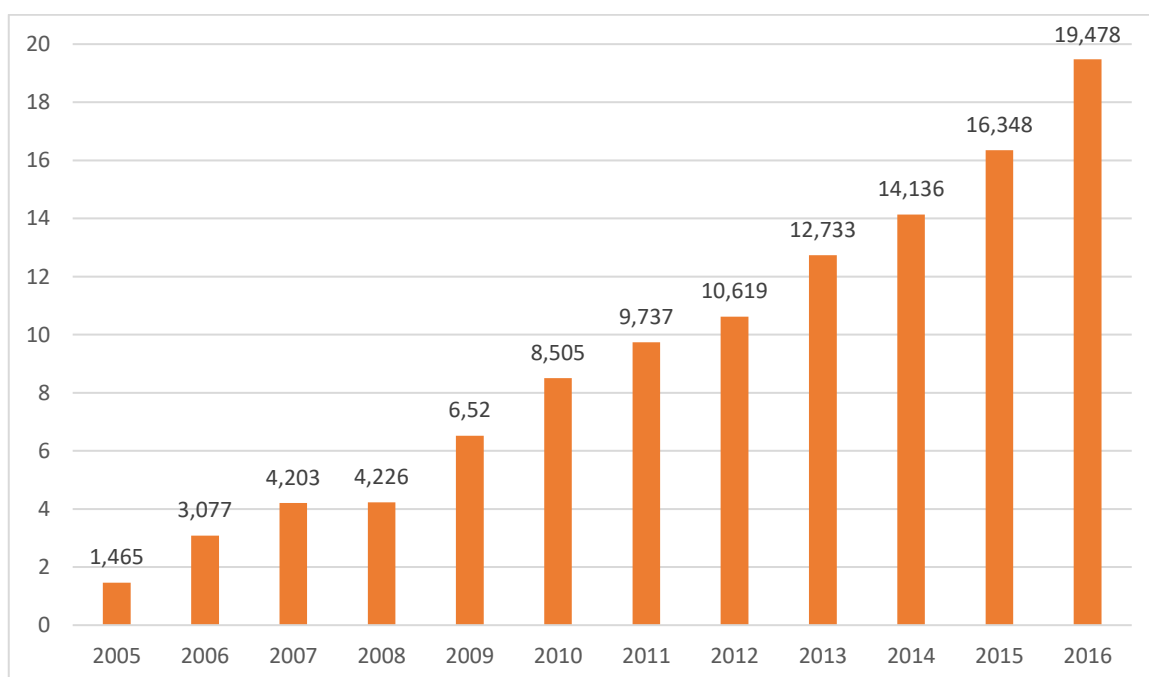
Tabulka 30 - Porovnání finančních výsledků Google v letech 2005-2016

Fiskální rok	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
2005	6,138	1,465
2006	10,604	3,077
2007	16,593	4,203
2008	21,795	4,226
2009	23,651	6,52
2010	29,321	8,505
2011	37,905	9,737
2012	46,039	10,619
2013	55,519	12,733
2014	66,001	14,136
2015	74,989	16,348
2016	90,272	19,478
CELKEM	478,827	111,047

Graf 11 - Celkové příjmy Google v letech 2005-2016 (v mld. \$)



Graf 12 - Čisté zisky Google v letech 2005-2016 (v mld. \$)



4.3.3 Podíl prodaných produktů a služeb na celkových příjmech Google v letech 2005-2016

Tabulka 31 - Podíl prodaných produktů a služeb na celkových příjmech Google v letech 2005-2016

Fiskální rok	Webové a další služby (mld. \$)	Příjmy členů společnosti (mld. \$)	Ostatní příjmy (mld. \$)	Další příjmy (mld. \$)	Celkové příjmy (mld. \$)
2005	3,377	2,687	0,073	X	6,138
2006	6,332	4,159	0,112	X	10,604
2007	10,624	5,789	0,181	X	16,594
2008	14,413	6,714	0,667	X	21,795
2009	15,723	7,166	0,762	X	23,651
2010	19,444	8,792	1,085	X	29,321
2011	26,145	10,386	1,374	X	37,905
2012	31,221	12,465	2,353	4,136	46,039
2013	37,453	13,125	4,972	4,305	55,519
2014	45,085	14,539	6,05	0,327	66,001
2015	52,357	15,033	7,151	0,448	74,989
2016	63,785	15,598	10,08	0,809	90,272
CELKEM	325,959	116,453	34,86	10,025	478,827

V této tabulce nalezneme celkové příjmy společnosti Google za sledované období v letech 2005-2016. Vidíme, že s rostoucí popularitou společnosti stoupaly i celkové příjmy za dané služby a produkty. Nejvyšších celkových příjmů dosáhla většina produktů a služeb v posledním roce z měřeného období (2016). Jediná položka, která toto nespĺňuje, jsou tzv. další služby. Mimo to můžeme v předchozích tabulkách pro jednotlivé fiskální roky sledovat, že nejčastěji je pro společnost nejvýnosnější poslední kvartál. To je způsobeno především rostoucí poptávkou po produktech a službách společnosti Google v předvánočním období, kdy většina spotřebitelů nový produkt či službu nakupuje v tomto období.

Pokud se zaměříme na celkové příjmy z jednotlivých produktů a služeb Google, zjistíme, že jasnou jedničkou mezi těmito produkty a službami je kategorie Webové a další služby Google. Ta celkem za měřené období vykázala celkové příjmy ve výši 325,959 miliard dolarů. Tato kategorie zahrnuje především příjmy z reklam v nabízených službách, jako je Google vyhledávač, YouTube, Google Mapy a další. Tato kategorie má od prvního sledovaného

roku (2005) rostoucí trend, a to včetně posledního roku měření (2016). To je zapříčiněno neustálým zvyšováním popularity nabízených služeb, kdy většina z nich patří mezi jedničky na internetu (vyhledávač, překladač, YouTube, mapy, mail, ...).

Další kategorií jsou tzv. příjmy členů společnosti, které tvoří především příjmy z reklam na mobilních zařízeních, nebo službou jako AdSense, která umožňuje uživatelům snadno inzerovat reklamy na svých webových stránkách. Celkové příjmy za tuto kategorii činily 116,453 miliard dolarů, což představuje druhou největší kategorii z hlediska celkových příjmů. I tato služba má od začátku až do konce měření v letech 2005-2016 rostoucí trend, což je stejně jako u předchozí kategorie způsobeno zvyšující se popularitou této služby, kdy jí používá stále více spotřebitelů.

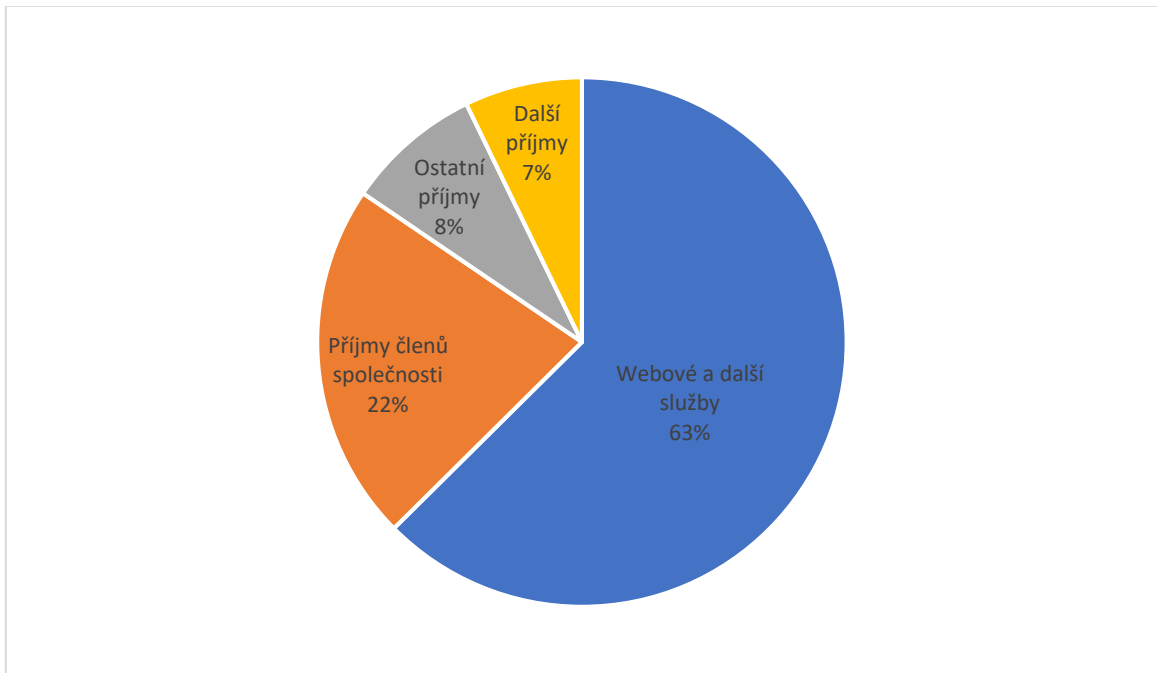
Třetí kategorií zahrnutou v měření jsou ostatní příjmy, které se skládají především z příjmů z virtuálního obchodu Google Play, ale také sem patří licencování a předplatné některých produktů a služeb. Můžeme pozorovat nízké celkové příjmy do roku 2008, kdy začaly příjmy strmě narůstat, a to zásluhou spuštění virtuálního obchodu Google Play (tehdy Android Market). S rostoucí popularitou chytrých zařízení s operačním systémem Android, a tedy zahrnujícími virtuální obchod Google Play, se příjmy zvyšovaly, a to až do konce měření v roce 2016. Celkové příjmy za tuto kategorii dosáhly výše 34,86 miliard dolarů.

Poslední položkou jsou další příjmy společnosti, které jsou z pohledu celkových příjmů nejméně zastoupenou. Celkové příjmy pro tuto kategorii byly za celé měření ve výši 10,025 miliard dolarů. Další příjmy se však vymykají ostatním položkám, a to proto, že nejvyšších celkových příjmů nedosáhly v posledním roce měření (2016), ale v roce 2013. To je zapříčiněno především příjmy z prodeje mobilních telefonů značky Motorola, které se pod společností Google prodávaly od roku 2012. V roce 2014 však Google tuto značku prodal, a proto už celkové příjmy nepřekonal rekord z roku 2013.

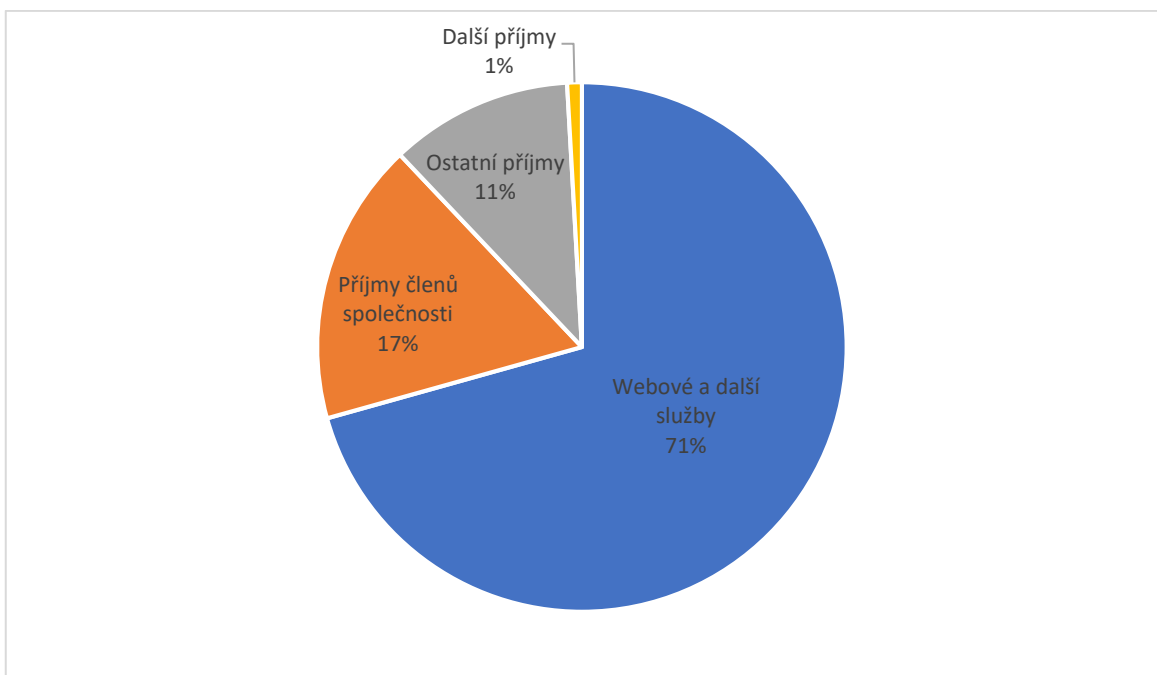
4.3.4 Přehled jednotlivých let s nejvyššími příjmy Google pro dané kategorie produktů a služeb

V této podkapitole jsou zobrazeny grafy, kdy jednotlivé produkty a služby dosáhly nejlepších výsledků v historii. Například první graf zobrazuje rok 2013, kdy Google dosáhnul nejvyšších celkových příjmů za další služby.

Graf 13 - Nejvyšší celkové příjmy za další příjmy (2013)



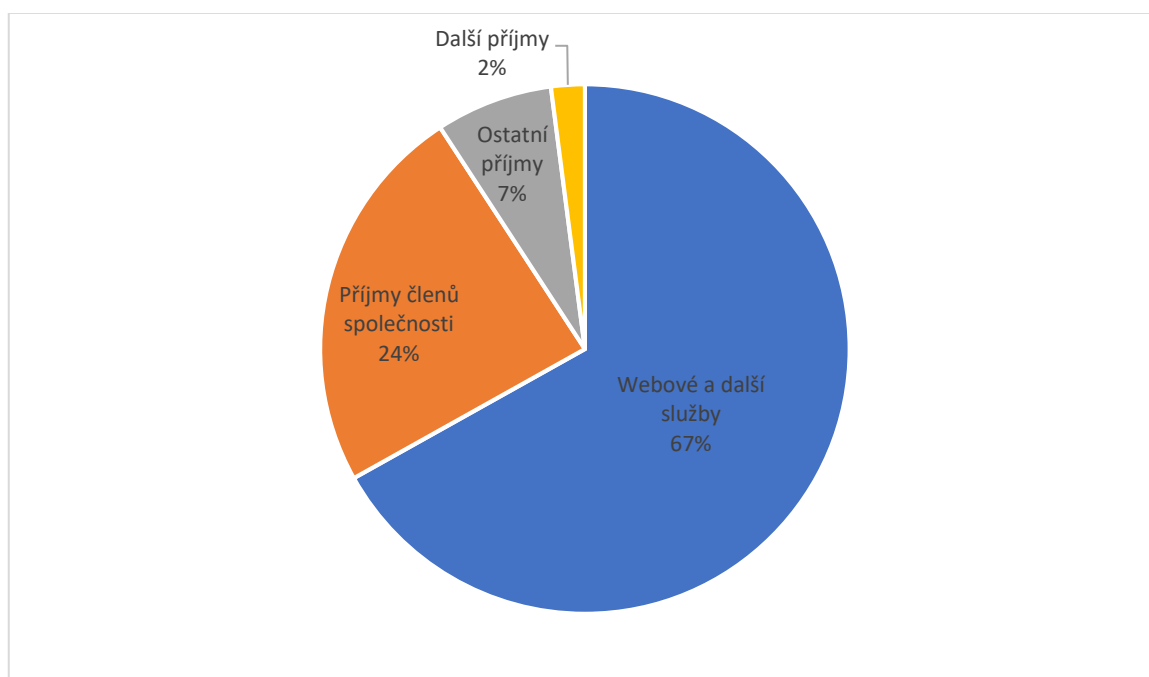
Graf 14 - Nejvyšší celkové příjmy za webové a další služby, příjmy členů spol. a ostatní příjmy (2016)



4.3.5 Celkový podíl produktů a služeb na celkových příjmech Google v letech 2005-2016

V tomto grafu jsou zobrazeny jednotlivé položky, které tvořily celkové příjmy společnosti Google v letech 2005-2016. Můžeme vidět, že více než dvě třetiny celkových příjmů Google plynou z kategorie webové a další služby.

Graf 15 - Podíl produktů a služeb na celkových příjmech Google v letech 2005-2016



Poznámky:

1. Webové služby Google zahrnují především celkové příjmy z reklam ve službách, jako je vyhledávač Google, mailový klient Gmail, mapy Google Maps, virtuální obchod Google Play či video portál YouTube
2. Příjmy členů společnosti Google (inzerující společnosti atd.), především z reklam na mobilních zařízeních (služby AdSense, AdMob, Double Click AdExchange atd.)
3. Ostatní příjmy zahrnují především příjmy z virtuálního obchodu Google Play, a to za aplikace, hry a další obsah obchodu. Dále se skládají ze samotných zařízení (mobilní telefony, tablety), licencí a poplatků za předplatné (např. v Google Cloud)
4. Skládají se z příjmů za poskytování internetových a TV služeb, či z příjmů z akvizic, jako jsou produkty vycházející pod značkou Nest, Motorola, atd., patřící společnosti Google
5. Data pro finanční analýzu společnosti Google byla získána ze:
www.sec.gov (U.S. Securities and Exchange Commission)
www.abc.xyz (Alphabet Inc.)

4.4 Porovnání ekonomik společností Apple a Google v letech 2005-2016

V této části práce se zaměřím na srovnání ekonomik společností Apple a Google, a to především z hlediska celkových příjmů a čistých zisků, ale také podle tvorby čistého zisku na získaných celkových příjmech.

Tabulka 32 - Finanční výsledky Apple v letech 2005-2016

Fiskální rok	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
2005	13,93	1,335
2006	19,32	1,993
2007	23,99	3,492
2008	32,46	4,76
2009	36,54	5,72
2010	65,22	13,94
2011	108,25	25,92
2012	156,53	41,66
2013	170,9	37
2014	182,8	39,5
2015	233,7	53,4
2016	215,6	45,7
CELKEM	1259,24	274,42

Tabulka 33 - Finanční výsledky Google v letech 2005-2016

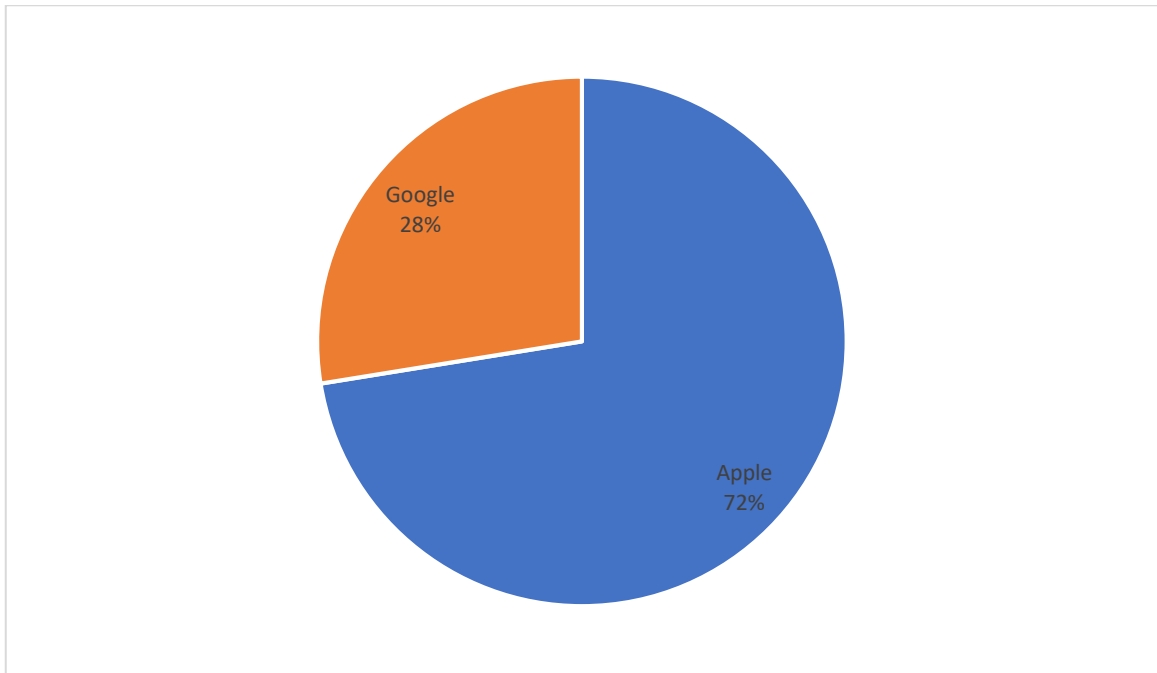
Fiskální rok	Celkové příjmy (mld. \$)	Čisté zisky (mld. \$)
2005	6,138	1,465
2006	10,604	3,077
2007	16,593	4,203
2008	21,795	4,226
2009	23,651	6,52
2010	29,321	8,505
2011	37,905	9,737
2012	46,039	10,619
2013	55,519	12,733
2014	66,001	14,136
2015	74,989	16,348
2016	90,272	19,478
CELKEM	478,827	111,047

Nejvyšší hodnoty jsou vyobrazeny tučným písmem. Z předchozích tabulek je patrné, že Apple je na tom z pohledu jak celkových příjmů, tak čistých zisků, výrazně lépe. Jeho celkové příjmy byly 1259,24 miliard dolarů, oproti tomu Google dosáhl celkových příjmů ve výši 478,827 miliard dolarů. Čisté zisky obou společností vyznívají lépe pro společnost Apple, která dosáhla celkových čistých zisku ve výši 274,42 miliard dolarů, oproti tomu Google vykázal čisté zisky ve výši 111,047 miliard dolarů.

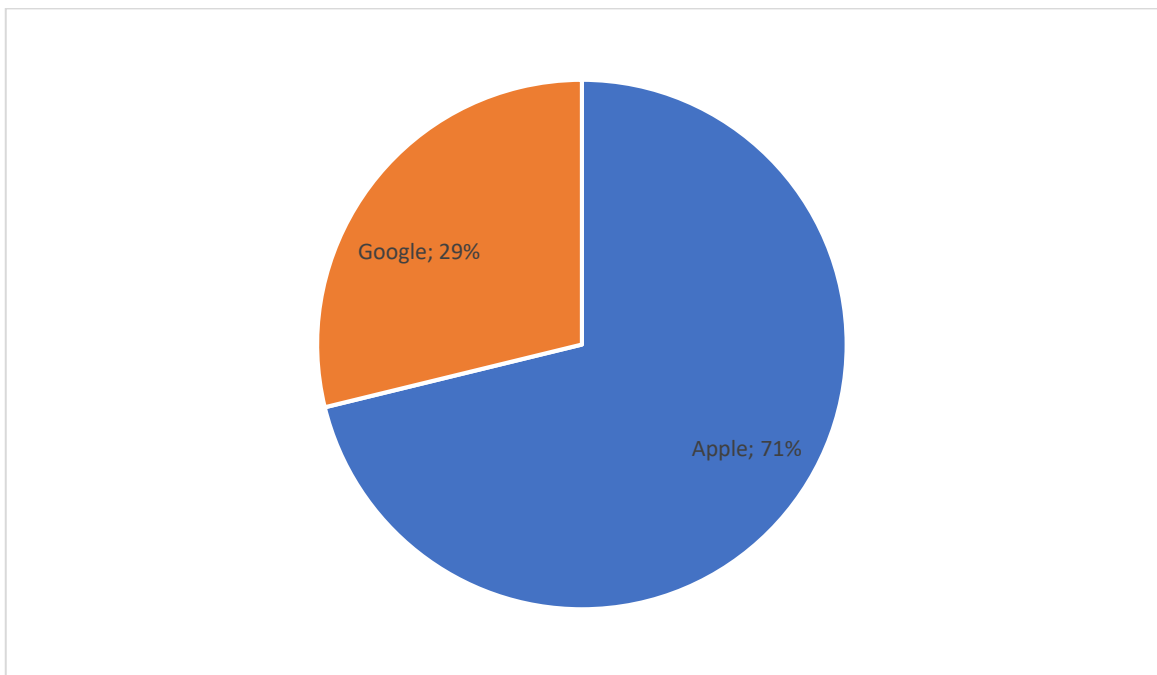
Co je však patrné z těchto tabulek je to, že Google vykazuje ve většině let větší podíl čistých zisků na celkových příjmech, jako například v roce 2005, kdy společnost Apple získala celkové příjmy ve výši 13,93 miliard dolarů, a její čistý zisk tvořil necelých 10 % z těchto příjmů. Oproti tomu společnost Google vykázala celkové příjmy ve výši 6,138 miliard dolarů, což je oproti Apple ani ne polovina, ale její čisté zisky tvořily téměř 20 % z celkových příjmů. Tento trend pokračuje i v dalších letech, což je zřejmě způsobeno většími výrobními náklady společnosti Apple na dané produkty a služby. Firmě Apple se podařilo začít tvořit větší čisté zisky až v roce 2010, kdy tvořily více než 20 % z celkových příjmů, a v dalších letech v tomto trendu pokračovala.

4.4.1 Porovnání celkových příjmů a čistých zisků společností Apple a Google v letech 2005-2016

Graf 16 - Celkové příjmy Apple a Google v letech 2005-2016



Graf 17 - Čisté zisky Apple a Google v letech 2005-2016



Z těchto grafů lze vidět, že z celkových příjmů obou společností, které po sečtení dosáhly hodnoty 1738,067 miliard dolarů, je více než 70 % pro společnost Apple. To samé platí i pro čisté zisky, kde má Apple opět více než dvě třetiny z celkových čistých zisků, které po sečtení obou společností dosahují 385,467 miliard dolarů.

Podíl čistého zisku společnosti Apple na jeho celkových příjmech je 21,79 %. Podíl čistého zisku společnosti Google na jeho celkových příjmech je 23,19 %. To je zapříčiněno především většími výrobními náklady Apple v prvních letech, kdy jeho čistý zisk nedosahoval ani 10 % z celkových příjmů, zatímco čistý zisk společnosti Google dosahoval v prvních letech 20 % a více.

Celkově je tak zřejmé, že společnost Apple je na tom z hlediska celkových příjmů a čistých zisků výrazně lépe než společnost Google. Google však dokáže lépe tyto celkové příjmy přetvořit na čistý zisk, což je možná způsobeno nižšími výrobními náklady, či lepším hospodařením s penězi a dalšími finančními prostředky.

4.5 Dotazníkové šetření

Poslední kapitolou analytické části této práce je dotazníkové šetření, které je kvantitativním způsobem měření. To proběhlo online formou na webové stránce www.survio.com, a probíhalo od 25. února 2018 do 1. března 2018. V dotazníku se nachází celkem 14 otázek, kdy všechny nabízí mezi 2-7 alternativami odpovědi (uzavřená forma otázky), a dále většina z nich nabízí položku jiné, do které respondenti mohli uvést další odpovědi, pokud mezi zadanými nenašli vyhovující možnost. Celkem se dotazníku zúčastnilo 53 respondentů, a to především ve věku 16-25 let.

Cílem dotazníkového šetření bylo porovnání zvyků uživatelů dvou mobilních operačních systémů, a to iOS a Android, jejich chování při používání virtuálních mobilních obchodů (App Store a Google Play), a ochota respondentů investovat peníze do placených aplikací.

4.5.1 Vzor dotazníku

Otázka číslo 1: Jaké je Vaše pohlaví?

Muž	Žena
-----	------

Otázka číslo 2: Kolik je Vám let?

1-15	16-25	26-40	41-65	65+
------	-------	-------	-------	-----

Otázka číslo 3: Vlastníte nějaké chytré zařízení? (Telefon, tablet, ...)

Ano	Ne
-----	----

Otázka číslo 4: Pokud vlastníte chytré zařízení, jaké to je?

Mobilní telefon	Tablet	Chytré hodinky	Jiné	Nevlastním
-----------------	--------	----------------	------	------------

Otázka číslo 5: Pokud vlastníte chytré zařízení, jaká je to značka?

Apple	Samsung	Huawei	HTC	Xiaomi	Jiné	Nevlastním
-------	---------	--------	-----	--------	------	------------

Otázka číslo 6: Na jakém operačním systému Vaše chytré zařízení běží?

Apple iOS	Google Android OS	Jiné
-----------	-------------------	------

Otázka číslo 7: Máte nějakou zkušenost se stahováním aplikací a her do svého chytrého zařízení? (Z App Store, Google Play či jiného)

Ano	Ne
-----	----

Otázka číslo 8: Pokud máte zkušenost se stahováním aplikací a her z virtuálních mobilních obchodů, kolik aplikací a her máte ve svém chytrém zařízení?

1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	50+	Žádné
------	-------	-------	-------	-------	-----	-------

Otázka číslo 9: Stáhnul jste si někdy placenou aplikaci či hru?

Ano	Ne
-----	----

Otázka číslo 10: Kolik jste ochoten investovat do aplikace či hry?

1-20 Kč	21-50 Kč	Více jak 50 Kč	Stahuji pouze hry a aplikace, které jsou zadarmo
---------	----------	----------------	--

Otázka číslo 11: Kolik placených aplikací/her máte ve svém chytrém zařízení?

1-10	11-20	Více než 20	Nemám žádnou
------	-------	-------------	--------------

Otázka číslo 12: Pokud jste si někdy koupil aplikaci či hru, co Vás vedlo k nákupu?

Chtěl jsem podpořit vývojáře	Nenašel jsem jinou alternativu, která by byla zadarmo	Aplikaci či hru jsem opravdu chtěl (nebo potřeboval)	Jiné	Nekoupil
------------------------------	---	--	------	----------

Otázka číslo 13: Co je pro Vás nejdůležitější při výběru aplikace či hry?

Cena	Hodnocení	Podpora vývojářů (tzn. neustálé vylepšují svou hru/aplikaci)	Vzhled a přehlednost	Jiné
------	-----------	--	----------------------	------

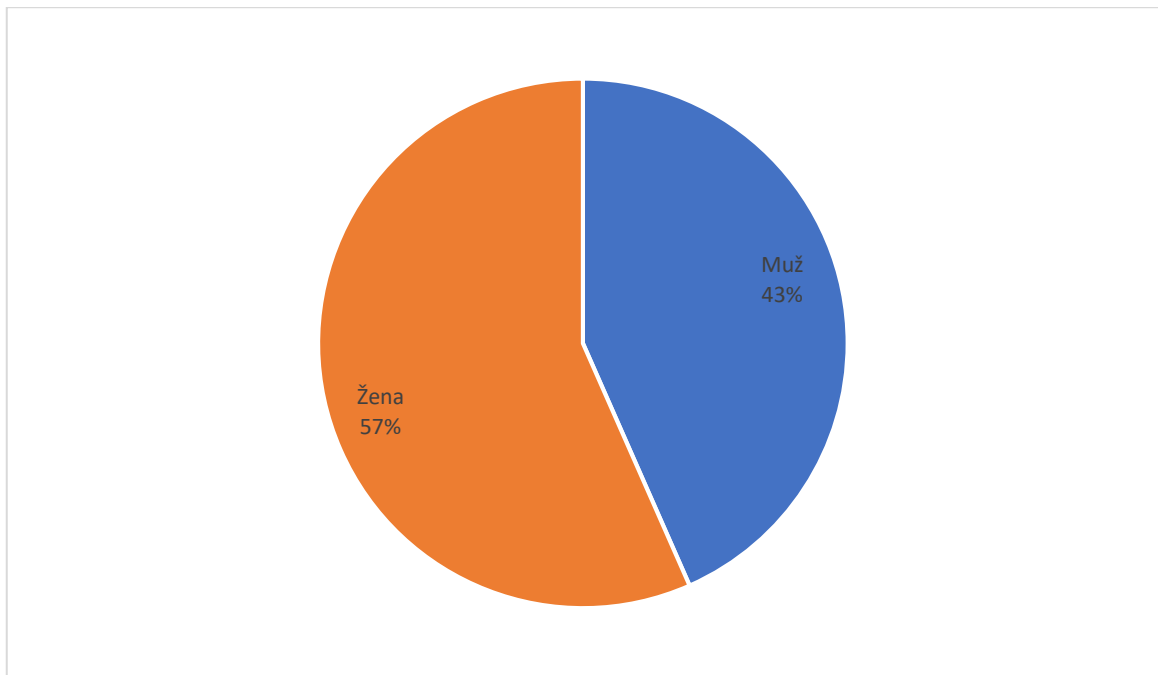
Otázka číslo 14: Pokud máte placené aplikace/hry ve svém chytrém zařízení, kolik jste do nich celkem investoval?

0-100 Kč	101-300 Kč	301-500 Kč	Více než 500 Kč	Neinvestoval jsem
----------	------------	------------	-----------------	-------------------

4.5.2 Analýza dotazníkového šetření

Otázka číslo 1: Jaké je Vaše pohlaví?

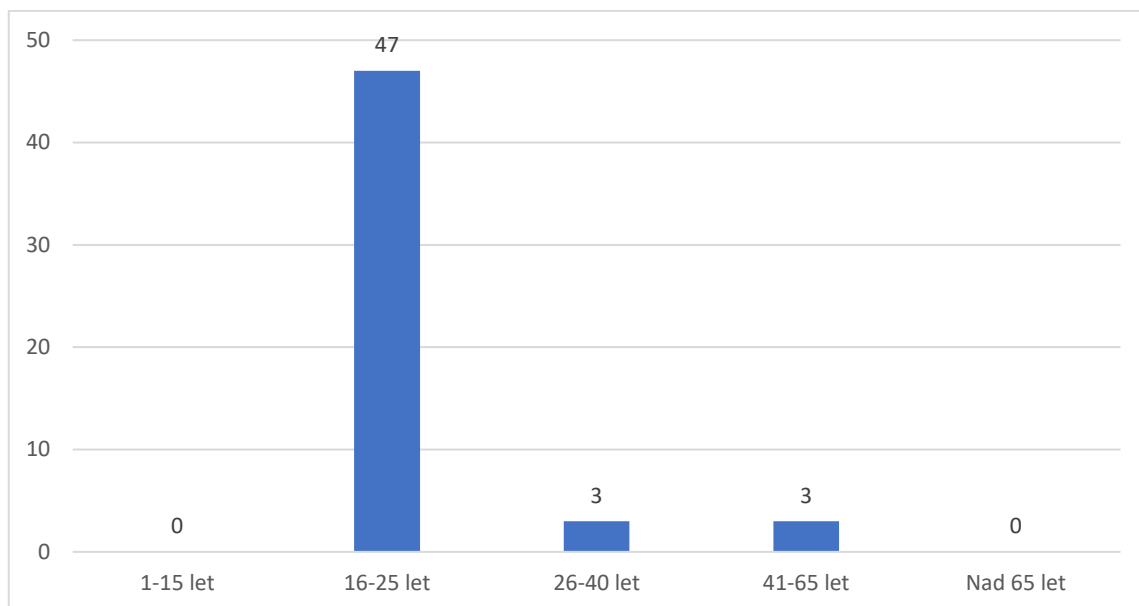
Graf 18 - Jaké je Vaše pohlaví?



Z celkem 53 respondentů, kteří tuto otázku vyplnili, bylo více žen než mužů. Celkem se dotazníku zúčastnilo 30 žen a 23 mužů, což činí procentní podíl žen ve výši 57 %, muži jsou zastoupeni ze 43 %.

Otázka číslo 2: Kolik je Vám let?

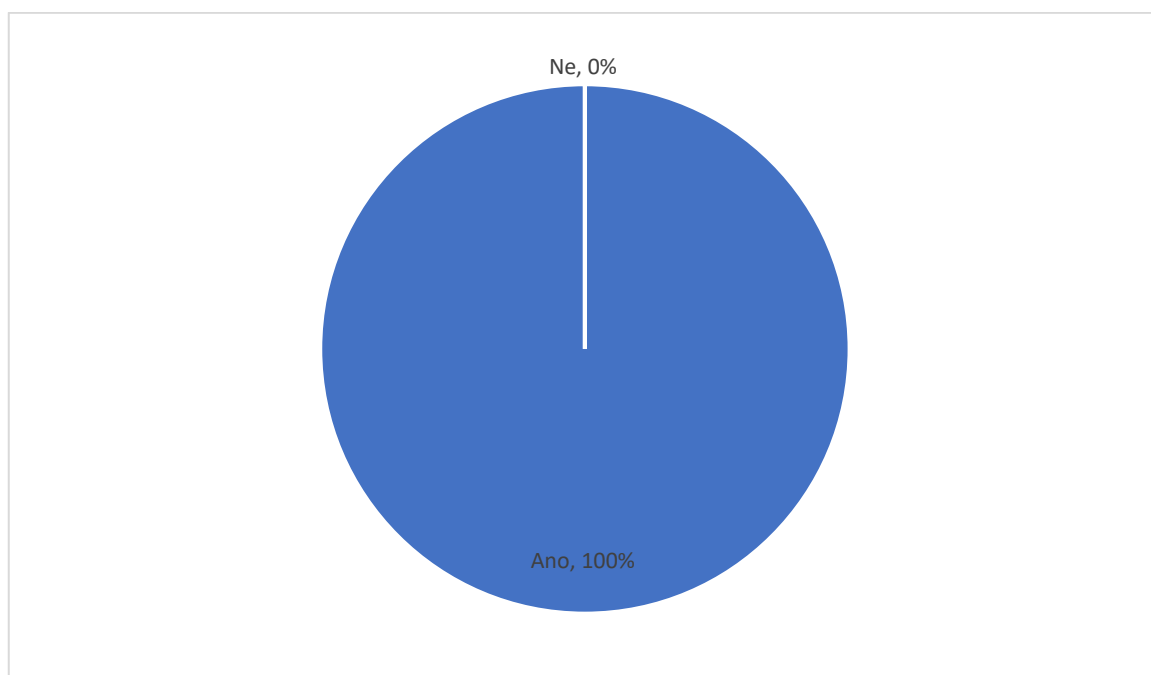
Graf 19 - Kolik je Vám let?



Druhá otázka se věnovala věkové struktuře těchto 53 respondentů, kdy z těchto 53 respondentů připadla většina (47) na věk 16-25 let. To se dá přisoudit tomu, že jsem svůj dotazník poslal především přátelům v mém věku, a na sociální síť FaceBook, kde je většina mých přátel v tomto věku.

Otázka číslo 3: Vlastníte nějaké chytré zařízení? (Telefon, tablet, ...)

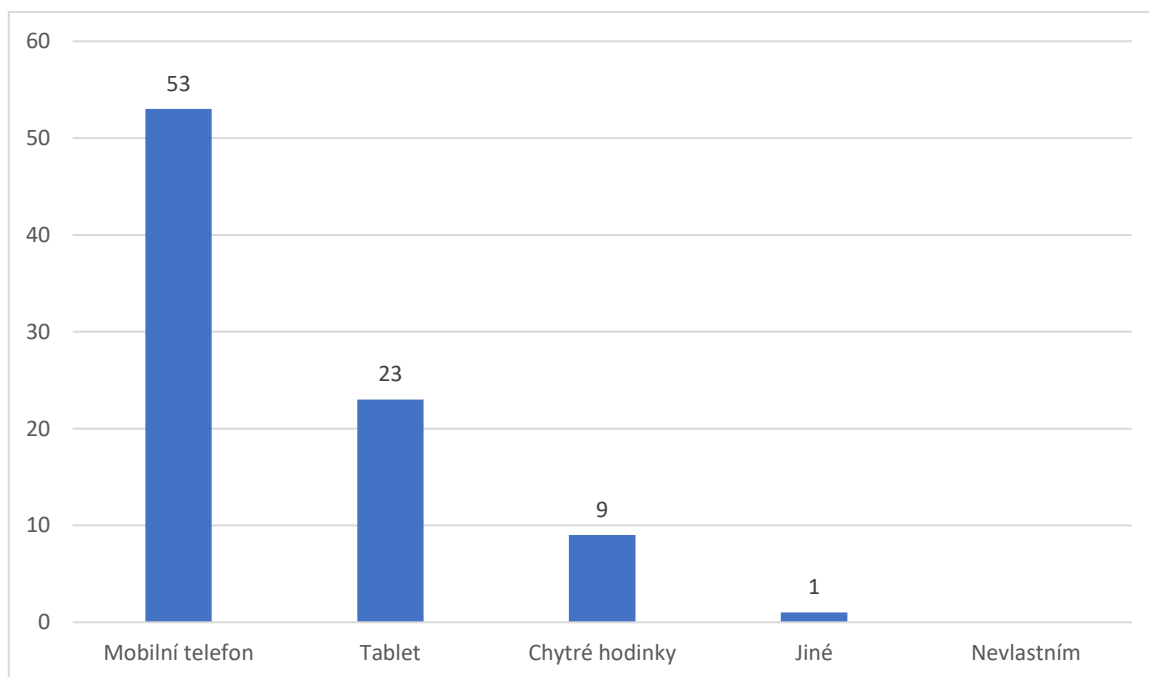
Graf 20 - Vlastníte nějaké chytré zařízení? (Telefon, tablet, ...)



Třetí otázka tohoto dotazníku se věnovala tomu, jestli respondenti vlastní chytré zařízení nebo ne. Všichni, i lidé mimo jiné věkové skupiny než nejpočetněji zastoupená skupina ve věku 16-25 let, odpověděli, že mají vlastní chytré zařízení. V dnešní době se to dá pokládat už za samozřejmost, kdy nám tyto chytrá zařízení částečně nahrazují stolní počítače a notebooky.

Otázka číslo 4: Pokud vlastníte chytré zařízení, jaké to je?

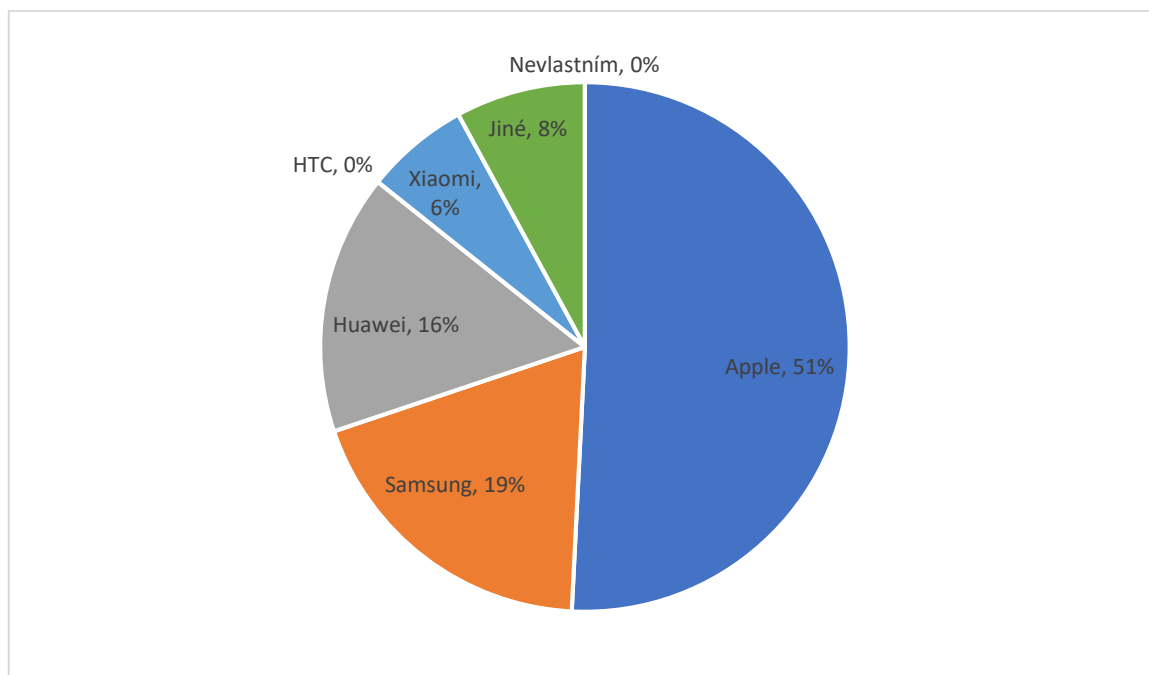
Graf 21 - Pokud vlastníte chytré zařízení, jaké to je?



Další otázka toho dotazníku se zaměřila na podíl chytrých zařízení, které respondenti vlastní. Všech 53 oslovených odpovědělo, že mají chytrý mobilní telefon. Dalších 33 lidí kromě mobilního telefonu vlastní další chytrá zařízení, a to především tablet (23 lidí), chytré hodinky (9 lidí) a jeden respondent zvolil položku jiné, ve které vyplnil odpověď Smart TV. Nikdo z oslovených nezvolil možnost, že nevlastní žádné chytré zařízení.

Otázka číslo 5: Pokud vlastníte chytré zařízení, jaká je to značka?

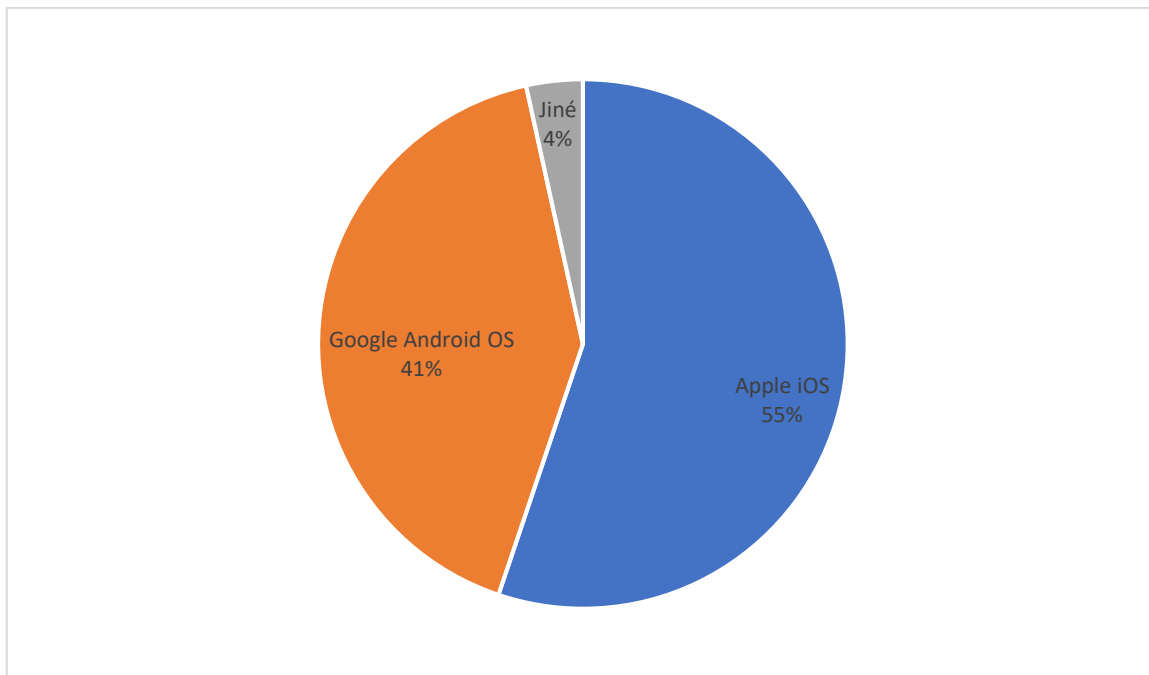
Graf 22 - Pokud vlastníte chytré zařízení, jaká je to značka?



Pátá otázka se zaměřila na složení těchto chytrých zařízení z hlediska jejich výrobců. Nejpočetnější skupinu tvoří značka Apple, jejíž zařízení vlastní více než polovina všech oslovených, a to 32 respondentů. Mezi druhou nejpočetněji zastoupenou značku patří Samsung, který zaškrtnulo 12 respondentů. Třetí nejpočetněji zastoupenou značkou je Huawei, jejíž zařízení vlastní 10 respondentů. Další zastoupenou odpovědí podle pořadí je možnost Jiné, pod kterou respondenti uváděli především značky jako Lenovo, Microsoft, Denver nebo Doogee. Čtyři respondenti uvedli, že vlastní zařízení značky Xiaomi, nikdo však nevlastní zařízení značky HTC, která dříve patřila mezi jedničky na trhu mobilních telefonů.

Otázka číslo 6: Na jakém operačním systému Vaše chytré zařízení běží?

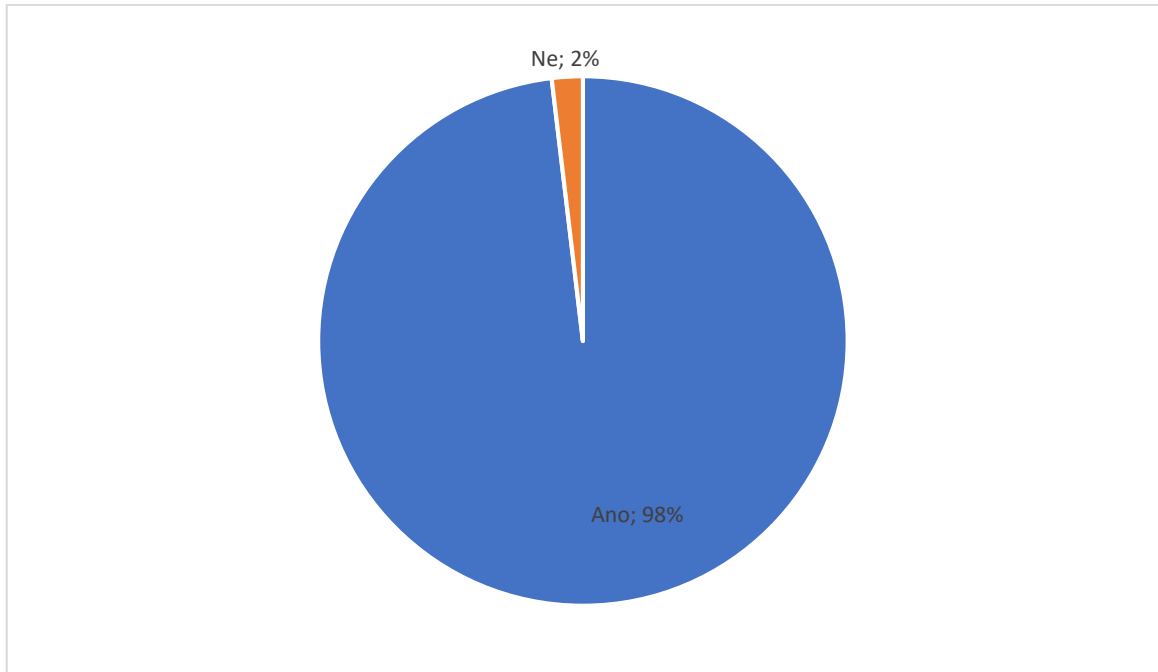
Graf 23 - Na jakém operačním systému Vaše chytré zařízení běží?



Tato otázka se zaměřuje na podíl mobilních operačních systémů podporujících tyto chytrá zařízení. Více než polovina oslovených uvedla, že její zařízení běží na operačním systému Apple iOS, a to přesně 32 respondentů. Dalších 24 oslovených uvedlo, že jejich chytrá zařízení běží na operačním systému Android OS, tvoří tedy více než čtyřicetiprocentní podíl. Dva lidé zvolili možnost Jiné, pod kterou uvedli odpověď Windows Phone. To jasně ukazuje na dominanci těchto dvou operačních systémů, které jsou jasně nejpoužívanější, a další operační systémy téměř nejsou podporovány.

Otázka číslo 7: Máte nějakou zkušenost se stahováním aplikací a her do svého chytrého zařízení? (Z App Store, Google Play či jiného)

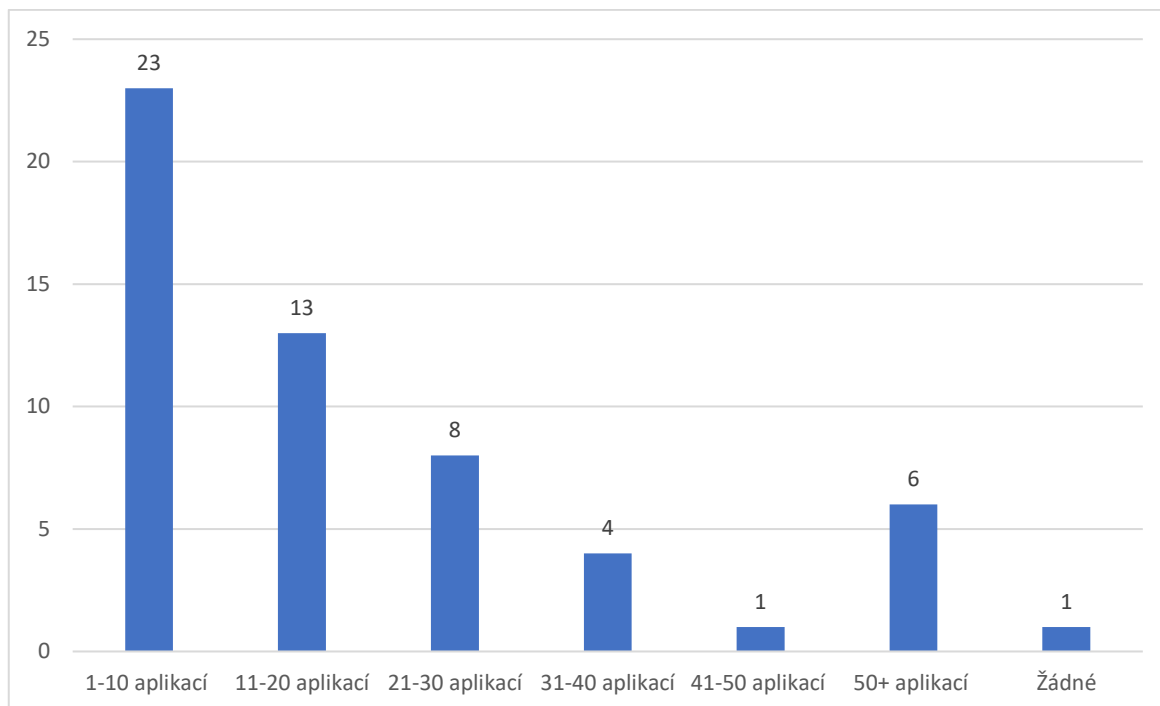
Graf 24 - Máte nějakou zkušenost se stahováním aplikací a her do svého chytrého zařízení? (Z App Store, Google Play či jiného)



Sedmá otázka mého dotazníkového šetření se věnovala zkušenostem uživatelů s virtuálními mobilními obchody. Z celkem 53 respondentů celých 98 % uvedlo (52 lidí), že má zkušenost se stahováním aplikací nebo her do svého chytrého zařízení. Pouhá 2 % (1 člověk) z těchto respondentů uvedli, že nemají žádnou zkušenost se stahováním aplikací či her do svého chytrého zařízení. Je tedy vidět, že převážně mladší generace respondentů má zkušenosti se stahováním aplikací a her, ale i další věkové kategorie na tom jsou podobně.

Otázka číslo 8: Pokud máte zkušenost se stahováním aplikací a her z virtuálních mobilních obchodů, kolik aplikací a her máte ve svém chytrém zařízení?

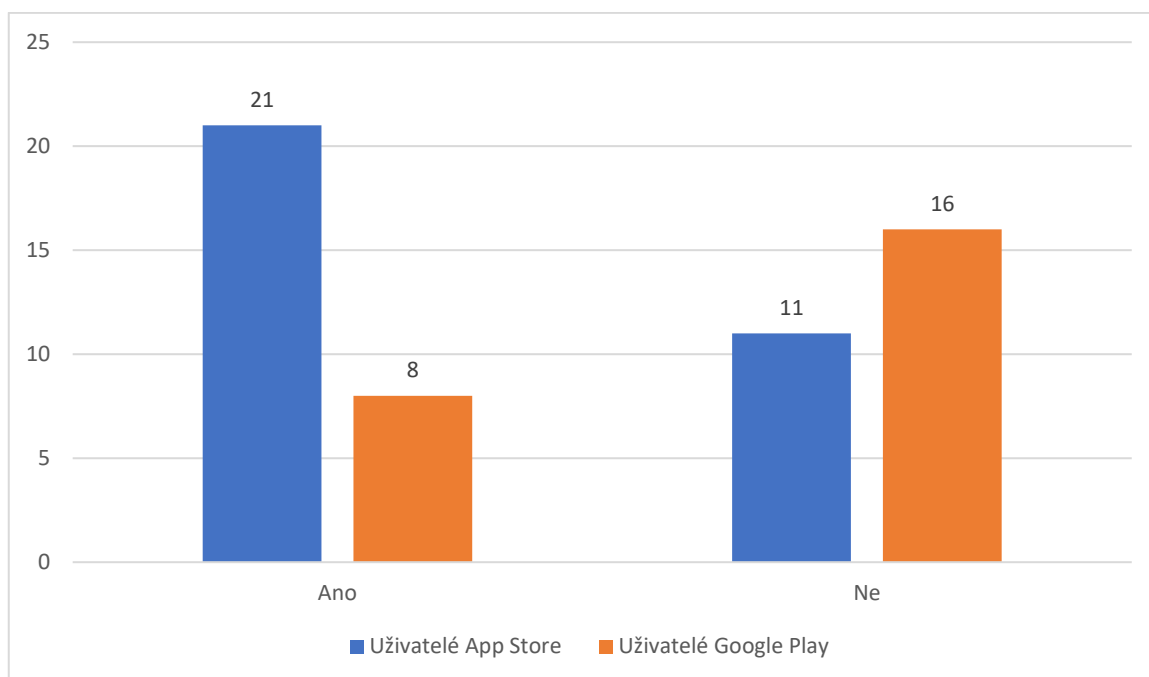
Graf 25 - Pokud máte zkušenost se stahováním aplikací a her z virtuálních mobilních obchodů, kolik aplikací a her máte ve svém chytrém zařízení?



Osmá otázka dotazníkového šetření se věnuje počtu aplikací a her, které mají uživatelé virtuálního mobilního obchodu ve svém chytrém zařízení. Téměř polovina respondentů uvedla (23 lidí), že má svém chytrém zařízení 1-10 aplikací a her. Další nejpočetnější odpovědí byla možnost, kdy uživatel má ve svém chytrém zařízení 11-20 stažených aplikací či her. Dalšími možnostmi bylo 21-30 stažených aplikací, kterou uvedlo 8 respondentů. Zajímavé je, že 6 lidí odpovědělo, že má svém chytrém zařízení více než 50 aplikací. Jeden respondent uvedl, že nemá žádné stažené aplikace ani hry ve svém zařízení.

Otázka číslo 9: Stáhnul jste si někdy placenou aplikaci či hru?

Graf 26 - Stáhnul jste si někdy placenou aplikaci či hru?

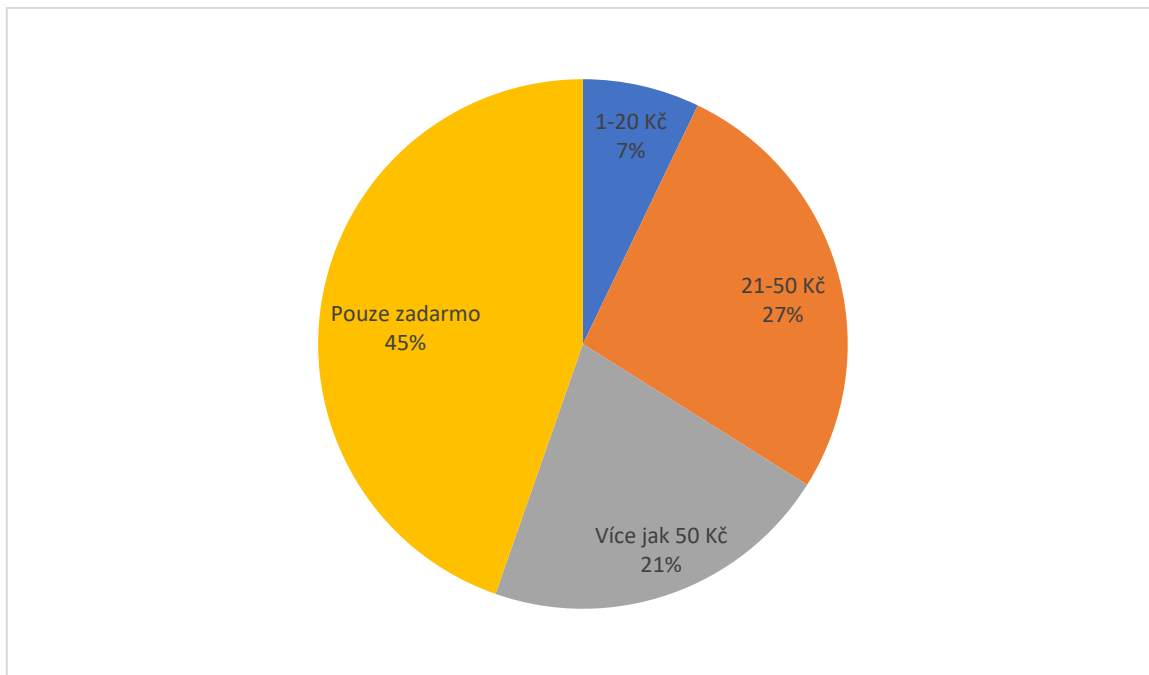


Devátá otázka se věnuje zkušenostem jednotlivých uživatelů daných virtuálních obchodů se zakoupením placených aplikací a her, kdy se věnuje zvlášť uživatelům mobilního obchodu App Store a zvlášť uživatelům mobilního obchodu Google Play. Respondenti odpověděli celkem 56x, kdy 32 z nich označilo App Store a 24 Google Play. Z pohledu virtuálního mobilního obchodu App Store respondenti uvedli, že 21 z nich má zkušenost se stažením placené aplikace či hry, 11 z nich tuto zkušenost nemá a stahují pouze neplacené aplikace nebo hry. Z pohledu virtuálního mobilního obchodu Google Play pouhých 8 lidí uvedlo (33 %), že má zkušenost se stažením placené aplikace či hry. Dvě třetiny uživatelů Google Play nemají žádnou zkušenost se stahováním placené aplikace nebo hry.

Ukazuje se tedy, že spíše uživatelé virtuálního mobilního obchodu App Store investovali někdy do placené aplikace, kdy těchto respondentů je dvakrát více, než lidí, kteří uvedli, že neinvestovali do placené aplikace nebo hry. U uživatelů Google Play je tato situace opačná, kdy pouhá jedna třetina uživatelů tohoto mobilního obchodu investovala někdy do placené aplikace nebo hry, ale dvě třetiny uživatelů Google Play tuto zkušenost nemají.

Otázka číslo 10: Kolik jste ochoten investovat do aplikace či hry?

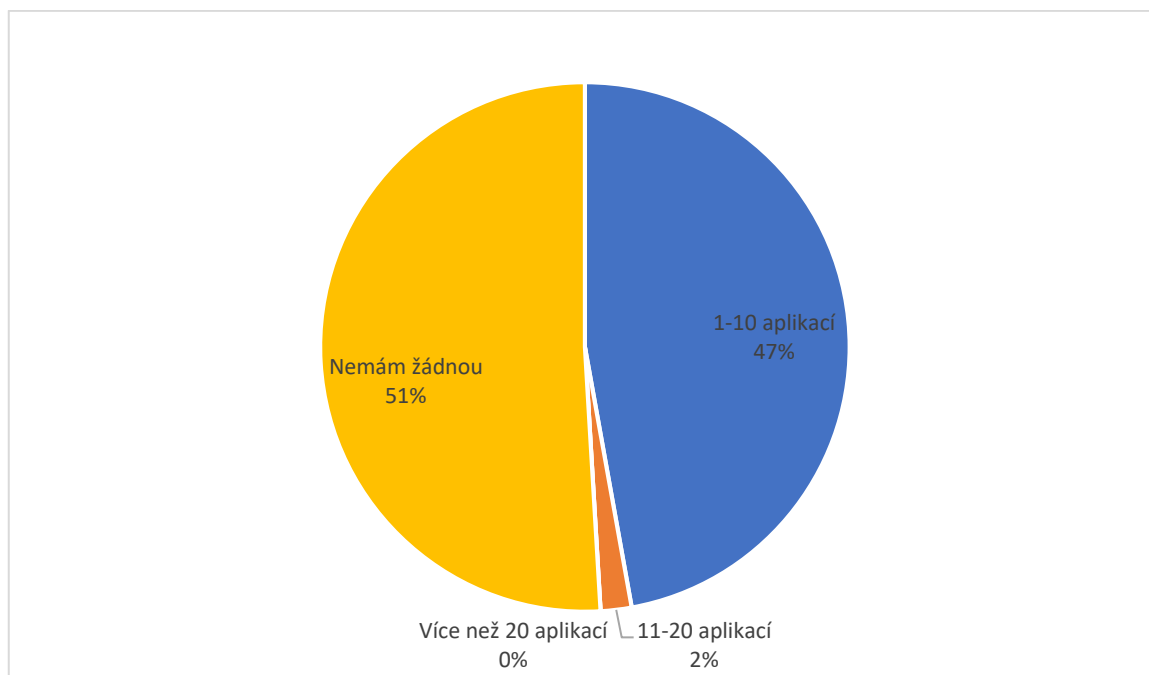
Graf 27 - Kolik jste ochoten investovat do aplikace či hry?



Tato otázka se věnuje tomu, kolik je respondent ochoten utratit peněz (jednorázově) za aplikaci nebo hru, anebo není ochoten utrácet a nekupuje placené aplikace. Téměř polovina respondentů uvedla, že stahují pouze aplikace a hry, které jsou zadarmo (25 lidí). Druhou nejpočetnější odpovědí je možnost, kdy respondenti utratí jednorázově za aplikaci nebo hru 21-50 Kč (15 lidí). Třetí možností, která tvoří 21 % podíl, je odpověď, že respondenti utratí jednorázově více než 50 Kč. Pouhá menšina (7 %) tvoří kategorii, kdy jsou uživatelé ochotni utratit 1-20 Kč. Tuto možnost uvedli 4 respondenti.

Otázka číslo 11: Kolik placených aplikací/her máte ve svém chytrém zařízení?

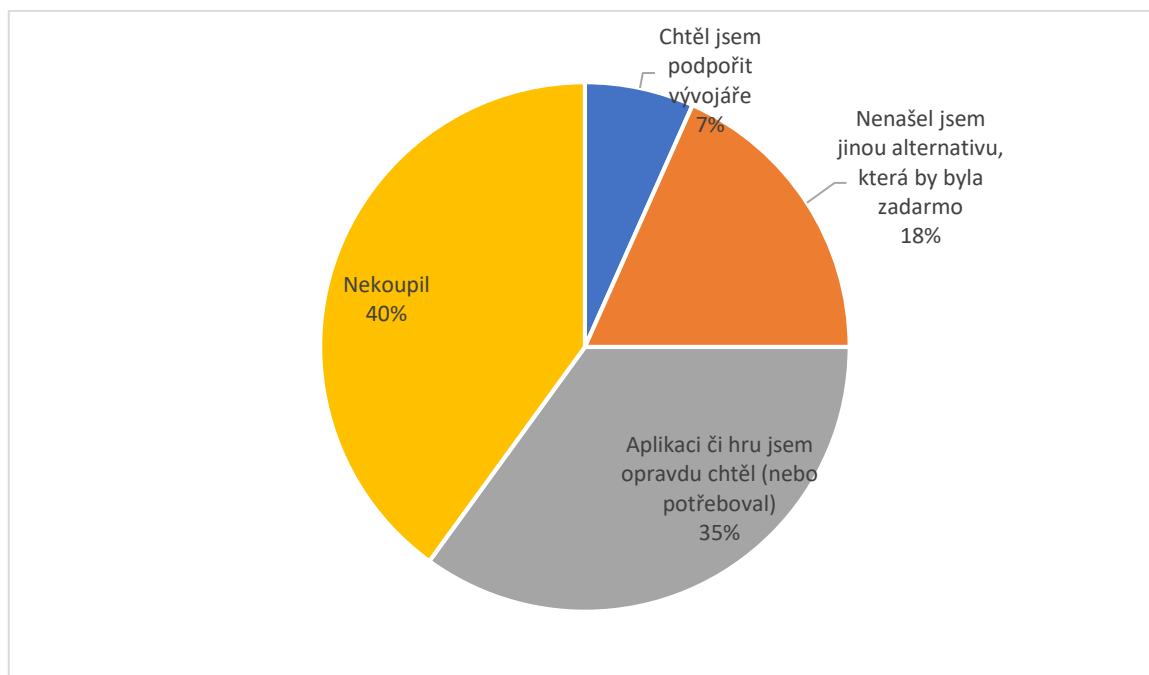
Graf 28 - Kolik placených aplikací/her máte ve svém chytrém zařízení?



V pořadí jedenáctá otázka se věnuje tomu, kolik mají uživatelé placených aplikací a her ve svém chytrém zařízení. Více než polovina respondentů odpověděla, že nemají žádnou placenou aplikaci nebo hru (27 respondentů). Druhou nejpočetnější kategorií je možnost, že uživatelé mají 1-10 placených aplikací a her ve svém chytrém zařízení, jež zvolilo 25 respondentů. Pouhá 2 % tvoří možnost s 11-20 placenými aplikacemi a hrami, kdy tuto možnost zaškrtl pouze jeden respondent. Ukazuje se tedy, že lidé jsou ochotni utracet své peníze v mobilním obchodě, ale nekupují si mnoho aplikací a her, většinou od 1 do 10.

Otázka číslo 12: Pokud jste si někdy koupil aplikaci či hru, co Vás vedlo k nákupu?

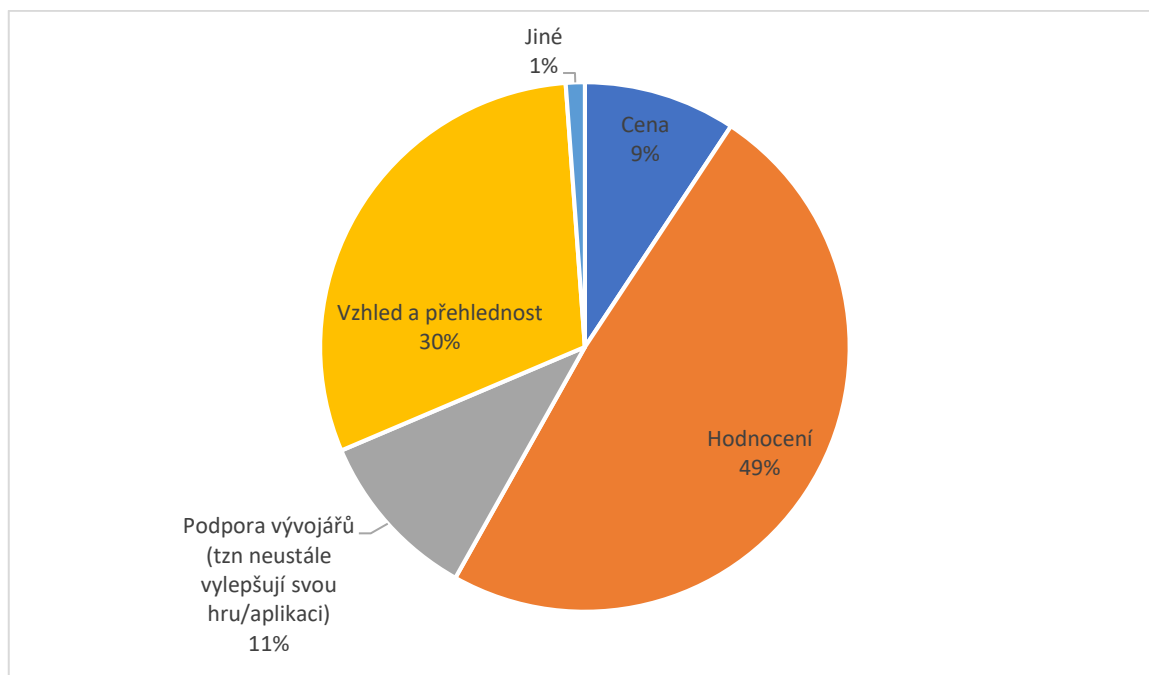
Graf 29 - Pokud jste si někdy koupil aplikaci či hru, co Vás vedlo k nákupu?



Tato otázka je zaměřená na chování uživatelů virtuálních mobilních obchodů a jejich zvyky, především na to, podle čeho si vybírají mezi velkým množstvím placených aplikací a her tu pravou, a co je přesvědčí k tomu investovat své peníze. Většina respondentů uvedla, že si placenou aplikaci nekoupila (24 lidí), tudíž jsou v této otázce nevýznamní. Druhou nejpočetnější kategorií je možnost, že lidé tuto placenou aplikaci nebo hru potřebovali nebo chtěli, a tak byli nuceni investovat své peníze. Tuto možnost uvedlo 21 respondentů. Další odpovědí byla možnost, že uživatel nenašel žádnou jinou bezplatnou alternativu, takže si musel koupit placenou aplikaci nebo hru (11 respondentů). Poslední možností je snaha uživatelů podpořit nákupem aplikace nebo hry vývojáře, drobně jim přispět. Tuto možnost uvedli 4 respondenti.

Otázka číslo 13: Co je pro Vás nejdůležitější při výběru aplikace či hry?

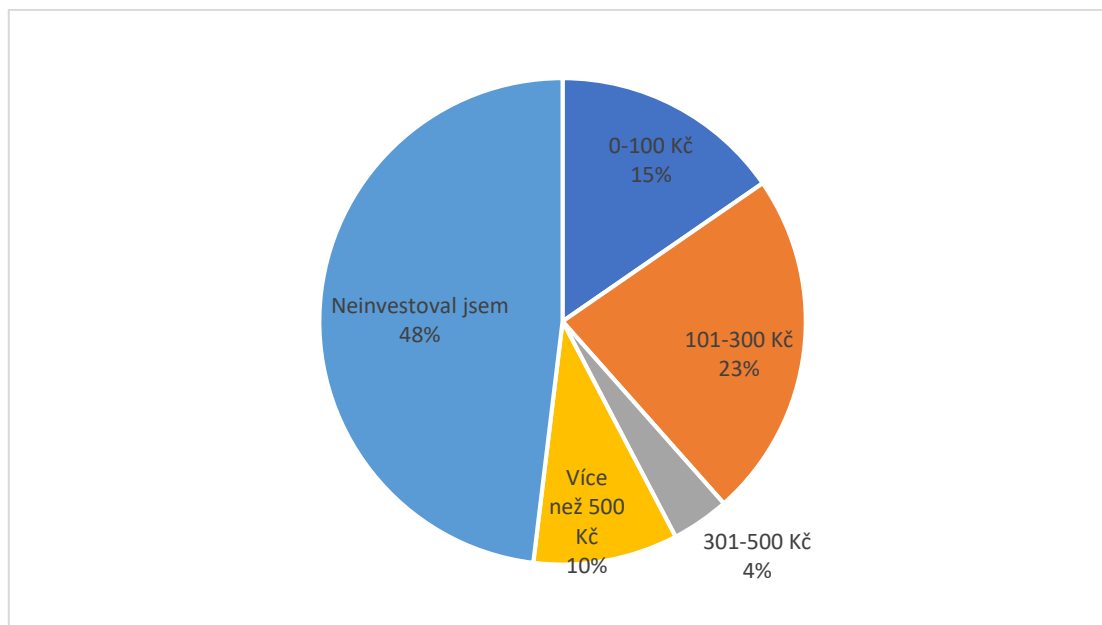
Graf 30 - Co je pro Vás nejdůležitější při výběru aplikace či hry?



Předposlední otázka se věnuje tomu, co je pro uživatele nejdůležitější při výběru aplikace nebo hry. Necelá polovina respondentů odpověděla, že nejvýznamnějším faktorem při jejich rozhodování je hodnocení ve virtuálním mobilním obchodě. Následuje odpověď, kdy uživatelům záleží na vzhledu a přehlednosti aplikace nebo hry, což uvedlo 26 respondentů. Třetím nejpočetnějším faktorem, podle kterého se uživatel rozhoduje, je podpora vývojářů ve smyslu neustálého vylepšování, opravování a přidávání funkcí do své aplikace nebo hry (9 lidí). Překvapením je poslední možnost, kdy se pouhých 8 respondentů uvedlo, že je pro ně důležitá cena, a podle toho se rozhodují. Znovu se tedy potvrzuje, že pokud je aplikace nebo hra kvalitní, uživatelé jsou ochotni zaplatit i vyšší částky.

Otázka číslo 14: Pokud máte placené aplikace/hry ve svém chytrém zařízení, kolik jste do nich celkem investoval?

Graf 31 - Pokud máte placené aplikace/hry ve svém chytrém zařízení, kolik jste do nich celkem investoval?



Poslední otázka dotazníkové šetření je zaměřená na to, kolik uživatelé celkem investovali do placených aplikací a her stažených z virtuálních mobilních obchodů. Téměř polovina respondentů uvedla (25 lidí), že ve virtuálním mobilním obchodu neutratila ani jednu korunu. Za ní následuje možnost, že uživatelé utratili celkem 101-300 Kč za placené aplikace nebo hry (tvoří 23 %), a možnost 0-100 Kč, kterou označilo 8 respondentů. Deset procent respondentů odpovědělo, že utratili celkem více než 500 Kč (5 respondentů). Poslední možností je odpověď, kdy respondenti za placené aplikace nebo hry utratili celkem 301-500 Kč. Tuto možnost uvedli pouze 2 respondenti.

4.5.3 Výsledky dotazníkového šetření

Dotazníkové šetření a jeho analýza zpracovaná na předchozích stránkách ukázala nějaké výsledky, které se daly očekávat, jiné se daly očekávat méně. Celkově je však patrné, že většina respondentů ve věkové kategorii 16-25 mají zkušenost se stahováním jak placených, nebo neplacených aplikací a her. Dalším zajímavým výsledkem je podíl uživatelů mobilních obchodů podle toho, jestli někdy utratili peníze za placenou aplikaci nebo hru. Potvrdilo se, že uživatelé mobilního obchodu App Store častěji utrácí za aplikace a hry do svého chytrého zařízení, především proto, že je App Store důvěryhodnější a uživatelé se nebojí vložit své platební informace. Oproti tomu uživatelé mobilního obchodu Google Play spíše stahují

neplacené aplikace nebo hry, nebo nejsou ochotni utrácet peníze za placené aplikace a stahují placené aplikace z neoficiálních mobilních obchodů, kde se tyto placené aplikace nacházejí zadarmo.

Ukázalo se, že všichni respondenti v dnešní době mají chytrý mobilní telefon (nejčastěji značky Apple a Samsung), ale mimo to mají i další chytrá zařízení, a to především tablet nebo chytré hodinky (i mezi nimi dominuje Apple a Samsung). Dále je z analýzy dotazníku patrné, že uživatelé, kteří už někdy investovali do placené aplikace nebo hry, jsou ochotni utrácet i vyšší částky za tyto aplikace nebo hry. Překvapením jsou preference spotřebitelů při vybírání té ideální aplikace či hry, kdy se cena umístila až na posledním místě. Z výsledků je dále patrné, že uživatelé těchto virtuálních mobilních obchodů jsou spíše konzervativní, kdy ve svém chytrém zařízení mají většinou od jedné do deseti stažených aplikací nebo her (placených/neplacených).

Mimo to je z výsledků vidět, že uživatelé virtuálních mobilních obchodů App Store a Google Play celkem utratili hodně peněz, kdy se i část z nich dostala ve svých celkových výdajích za placené aplikace nebo hry přes 500 Kč. Většina z respondentů ale uvedla, že pokud mají zkušenost se stahováním placené aplikace nebo hry, utratili za ně celkem od 100 do 300 Kč.

5 Výsledky a diskuse

V této části práce se zaměřím na popsání a hodnocení výsledků získaných v analytické části práce. Výsledky jsou rozděleny na tři podkapitoly, kdy první z nich je tvořena porovnáním virtuálních mobilních obchodů, a to podle tří faktorů: aplikace a hry celkem, počet stažení celkem a celkové příjmy mobilních obchodů. Druhá podkapitola se věnuje porovnání společností spravující virtuální mobilní obchody (Apple a Google), kdy jsou společnosti srovnány podle celkových příjmů a čistých zisků. Poslední podkapitola této části práce je tvořena výsledky dotazníkového šetření a jejich hodnocením.

5.1 Výsledky porovnání mobilních obchodů App Store a Google Play

Analýza počtu aplikací a her, počtu stažení aplikací a her a celkových příjmů a jejich porovnání mezi virtuálními obchody přinesla pohled na největší hráče na poli mobilních obchodů. Z hlediska celkového počtu her a aplikací vede virtuální mobilní obchod Google Play, ve kterém se nachází ke konci roku 2016 7,916 milionů aplikací nebo her. Virtuální mobilní obchod App Store nabízí svým uživatelům ke konci roku 2016 o půl milionů aplikací a her méně, tedy 7,403 milionů. Ačkoliv měl App Store lepší výchozí pozici, jelikož byl spuštěn dřív, Google Play ho v počtu aplikací předběhl. Důvodem rychlejšího tempa růstu počtu aplikací ve virtuálním mobilním obchodě Google Play je benevolentnější schvalovací přístup správců Google Play, kdy se do mobilního obchodu často dostanou i aplikace a hry s nežádoucím obsahem. Správci App Store jsou známy svým pečlivým výběrem aplikací a her, kdy byť jen malá odchylka od povolených směrnic znamená pro aplikaci nebo hru zamítnutí.

Porovnání virtuálních mobilních obchodů podle počtu stáhnutí aplikací a her vyznělo lépe pro virtuální mobilní obchod App Store, který od svého spuštění v roce 2008 do konce roku 2016 zaznamenal celkem 422 miliard stažení aplikací nebo her, což je výsledek, který je téměř o polovinu větší než výsledek mobilního obchodu Google Play, jenž dosáhl celkem na 266,5 miliard stažených aplikací a her, ačkoliv se v něm nachází větší výběr. Příčinou tohoto výsledku je zřejmě větší důvěryhodnost virtuálního mobilního obchodu App Store, kde se uživatelé nemusí bát zadat své platební údaje nebo údaje o své osobě, aniž by je kdokoliv mohl zneužít. Další příčinou je zřejmě větší zvědavost uživatelů mobilního obchodu App Store, či lepší přehlednost a grafické zpracování tohoto mobilního obchodu.

Už od spuštění obou virtuálních mobilních obchodů měl z hlediska celkových příjmů App Store náskok, kdy už v prvním roce, kdy byly oba virtuální obchody spuštěné (2009),

vykázal celkové příjmy ve výši 2,406 miliard dolarů. To představuje více než trojnásobek celkových příjmů, které vykázal za rok 2009 Google Play (0,762 miliardy dolarů). V následujících letech až do roku 2016 pokračovala nadvláda mobilního obchodu App Store, který v každém roce vykazoval dvojnásobné – trojnásobné celkové příjmy v porovnání s Google Play. Celkové výsledky od spuštění těchto virtuálních mobilních obchodů až do konce roku 2016 vyznívají pro App Store, který za toto období vykázal celkové příjmy ve výši 99,225 miliard dolarů, oproti tomu Google Play za stejné období vykázal třetinový výsledek, a to 33,827 miliard dolarů. Důvodem tohoto jednoznačného výsledku pro App Store je větší ochota uživatelů tohoto obchodu utracet své peníze, protože pokud chtějí placenou aplikaci nebo hru, jinou možnost nemají. V mobilním obchodě Google Play se také nachází mnoho aplikací, existují však neoficiální mobilní obchody, ve kterých se tyto placené aplikace nachází zadarmo. Záleží pak už pouze na svědomí uživatele, zda utratí své peníze za placenou aplikaci nebo hru a podpoří tak vývojáře, nebo si jí stáhne z neoficiálního mobilního obchodu zadarmo, ale s rizikem virů a dalších nebezpečí.

5.2 Výsledky porovnání ekonomik Apple a Google

Z tabulek v kapitole 4.4 je patrné, že i při ekonomickém porovnání společností, které spravují virtuální mobilní obchody, jasně vede společnost Apple. Její celkové příjmy jsou tvořeny především prodejem chytrých zařízení (iPhone, iPad, Mac, ...), prodejem ostatních produktů a službami, do kterých spadá virtuální mobilní obchod App Store a další mobilní virtuální obchody (iTunes, iBooks Store). Oproti tomu celkové příjmy společnosti Google jsou tvořeny především příjmy z reklamy a inzerování, z předplácení nabízených internetových služeb, a také ostatními příjmy, které zahrnují virtuální mobilní obchod Google Play.

Jak už bylo zmíněno, při ekonomickém porovnání společností vítězí Apple, a to jak z hlediska celkových příjmů, tak čistých zisků. Celkové příjmy Apple dosáhly v letech 2005-2016 celkem 1259 miliard dolarů, čisté zisky za stejné období byly ve výši 274 miliard dolarů. Celkové příjmy společnosti Google v období od roku 2005 do roku 2016 dosáhly celkem na 479 miliard dolarů, čisté zisky byly ve výši 111 miliard dolarů.

Celkově tak Apple z hlediska celkových příjmů převyšuje svého oponenta téměř trojnásobně, což je způsobeno především vyššími cenami produktů od společnosti Apple, které snadno posunou hodnoty celkových příjmů výš. Pokud se zaměříme na čisté zisky společností, tak Apple vykazuje dvojnásobně vyšší výsledek než společnost Google, nicméně v porovnání s celkovými příjmy je vidět, že náklady společnosti Google jsou nižší, protože více svých celkových příjmů přetvoří na zisk.

5.3 Výsledky dotazníkového šetření

Dotazníkové šetření bylo zaměřeno na preference uživatelů virtuálních mobilních obchodů App Store a Google Play při výběru aplikací a her, jejich ochotu utrácet reálné peníze za placené aplikace a hry, a porovnání zvyků uživatelů těchto dvou mobilních obchodů. Celkem se dotazníkového šetření skládalo ze 14 otázek a zúčastnilo se ho celkem 53 respondentů.

Výsledky dotazníkového šetření prokázaly, že v dnešní době mají téměř všichni respondenti alespoň jedno chytré zařízení, a to nejčastěji mobilní telefon. Někteří respondenti vlastní mimo mobilního telefonu jiné chytré zařízení, nejčastěji tablet. Mimo jiné má většina uživatelů chytrých zařízení zkušenost se stahováním aplikací nebo her z virtuálních mobilních obchodů. Mnoho z těchto uživatelů je ochotno investovat do placených aplikací, a to především uživatelé mobilního obchodu App Store, především kvůli větší bezpečnosti platebních informací a nemožností stahovat aplikace nebo hry z neoficiálních obchodů.

Dalším výsledkem dotazníkového šetření bylo potvrzení nadvlády operačních systémů iOS a Android OS, které pro svůj chod využívá většina chytrých zařízení, a další operační systémy jako Windows Phone zastupují pouze malou část. Dotazníkové šetření mimo jiné poukázalo na to, že uživatelé virtuálních mobilních obchodů App Store a Google Play se nebojí utrácet své peníze, kdy téměř polovina dotázaných utratila ve virtuálních mobilních obchodech od 100 Kč do 300 Kč.

6 Závěr

Ve své práci jsem se zaměřil na virtuální mobilní obchody App Store a Google Play, a rozebral jejich představení, nejpoblárnější aplikace a hry, vývoj a historii. Další nezbytnou částí práce je představení mobilních operačních systémů iOS a Android OS, bez kterých by provoz virtuálních mobilních obchodů nebyl možný. Tyto operační systémy jsou popsány jednotlivě, a v mé práci je charakterizováno jejich uvedení na trh, historie a vývoj dalších představených verzí, vždy však po celých verzích.

Dále jsem charakterizoval virtuální mobilní obchody App Store a Google Play podle počtu nabízených aplikací a her, počtu stažení aplikací a her a celkových příjmů z mobilních obchodů. Následně jsem provedl porovnání těchto mobilních obchodů založené na srovnání počtu her a aplikací, počtu stažení a celkových příjmů. V další části jsem se zaměřil na finanční analýzu společností stojícími za těmito mobilními obchody – Apple a Google, a to podle celkových příjmů a čistých zisků. Tyto finanční ukazatele pro jednotlivé společnosti byly porovnány a na základě výsledků ohodnoceny. Na konec jsem zadal dotazníkové šetření s cílem porovnání preferencí a zvyků mobilních virtuálních obchodů App Store a Google Play, zpracoval ho a ohodnotil výsledky, které dotazníkové šetření přineslo.

7 Seznam použitých zdrojů

Bibliografické zdroje:

- [1] ISAACSON, Walter, 2011. *Steve Jobs*. Vydání druhé. Praha: Práh. ISBN 978-80-7252-588-1.
- [2] KAHNEY, Leander, 2012. *Jak myslí Steve Jobs*. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-2361-4.
- [3] LASHINSKY, Adam, 2017. *Do nitra společnosti Apple: jak skutečně funguje nejobdivovanější firma světa*. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-3778-9.
- [27] ZANDL, Patrick. *Apple: cesta k mobilům*. Mladá fronta, 2012. ISBN 978-80-204-2641-3

Internetové zdroje:

- [4] GREBEŇ, David. *Kompletní historie iOS: od prvního iPhone až po iOS 9*. [Online] Poslední revize: 6.3.2016. Dostupné z:
<https://www.letemsvetemapple.eu/2016/03/06/kompletni-historie-ios/>
- [5] THE VERGE. *iOS: A visual history*. [Online]. 16.9.2013. Dostupné z:
<https://www.theverge.com/2011/12/13/2612736/ios-history-iphone-ipad>
- [6] WIKIPEDIA EN. *iOS 4*. [Online]. Poslední revize: 23.5.2017. Dostupné z:
https://en.wikipedia.org/wiki/IOS_4
- [7] WIKIPEDIA EN. *iOS 5*. [Online]. Poslední revize: 7.6.2017. Dostupné z:
https://en.wikipedia.org/wiki/IOS_5
- [8] NOVÁK, Adam. *Nový systém iOS 6 pro iPhone přináší řadu vylepšení, revoluci ale nečekejte*. [Online]. Poslední revize. 20.9.2012. Dostupné z: https://mobil.idnes.cz/ios-6-pro-iphone-je-venku-0wq-iphone.aspx?c=A120919_210614_iphone_ada
- [9] MĚCHURA, Milan. *Recenze iOS 7: zcela nová chuť jablka*. [Online] Poslední revize: 29.11.2013. Dostupné z: <https://www.mobilmania.cz/clanky/recenze-ios-7-zcela-nova-chut-jablka/sc-3-a-1325473/default.aspx>
- [10] WIKIPEDIA EN. *iOS 7*. [Online]. Poslední revize: 16.10.2017. Dostupné z:
https://en.wikipedia.org/wiki/IOS_7
- [11] WIKIPEDIA EN. *iOS 8*. [Online]. Poslední revize: 23.10.2017. Dostupné z:
https://en.wikipedia.org/wiki/IOS_8
- [12] HOLZMAN, Ondřej. *Apple vydal iOS 8 pro iPhone, iPad a iPod Touch*. [Online]. Poslední revize: 17.9.2014. Dostupné z: <https://jablickar.cz/apple-vydal-ios-8-pro-iphone-ipad-a-ipod-touch/>

- [13] WIKIPEDIA EN. *iOS 9*. [Online]. Poslední revize: 22.10.2017. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/IOS_9
- [14] HOLZMAN, Ondřej. *Recenze iOS 9 – stabilita a efektivita jsou jasná volba*. [Online]. Poslední revize: 24.9.2015. Dostupné z: <https://jablickar.cz/recenze-ios-9-stabilita-a-efektivita-jsou-jasna-volba/>
- [15] WIKIPEDIA EN. *iOS 10*. [Online]. Poslední revize: 22.10.2017. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/IOS_10
- [16] BROŽ, Filip. *iOS 10 je velký update, protože mění několik dlouholetých návyků*. [Online]. Poslední revize: 13.9.2016. Dostupné z: <https://jablickar.cz/ios-10-je-velky-update-protoze-meni-nekolik-dlouholetych-navyku/>
- [17] PRAŽÁK, Daniel. *Co je nového v iOS 10*. [Online]. Poslední revize: 13.9.2016. Dostupné z: <https://www.letemsvetemapple.eu/2016/09/13/noveho-ios-10/>
- [18] WIKIPEDIA CZ. *App Store*. [Online]. Poslední revize: 19.9.2017. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/App_Store
- [19] TOMEK, Pavel. *App Store – historie jednoho úspěchu*. [Online]. Poslední revize: 5.3.2012. Dostupné z: <http://www.mobinfo.cz/app-store-historie-jednoho-uspechu/>

- [20] GREBEŇ, David. *Apple nyní schválí nové aplikace do App Store za jediný den.* [Online]. Poslední revize: 13.5.2016. Dostupné z: <https://www.letemsvetemapplem.eu/2016/05/13/apple-zkratil-schvalovaci-proces/>
- [21] WIKIPEDIA EN. *iOS SDK.* [Online]. Poslední revize: 25.9.2017. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/IOS_SDK
- [22] FRIEDMAN, LEX. *The App Store turns five: A look back and forward.* [Online]. Poslední revize: 8.6.2013. Dostupné z: <https://www.macworld.com/article/2043841/the-app-store-turns-five-a-look-back-and-forward.html>
- [23] WIKIPEDIA EN. *App Store (iOS).* [Online]. Poslední revize: 26.10.2017. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/App_Store_\(iOS\)](https://en.wikipedia.org/wiki/App_Store_(iOS))
- [24] BLADSKÝ, Denis. *Historie iPadů – jak to všechno začalo.* [Online]. Poslední revize: 23. 10. 2014. Dostupné z: <http://www.appliste.cz/historie-ipadu-jak-to-vsechno-zacalo/>
- [25] VÁCLAVÍK, Lukáš. *Od 500 aplikací k téměř milionu. Apple App Store slaví 5. narozeniny.* [Online]. Poslední revize: 9.7.2013. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/od-500-aplikaci-k-temer-milionu-apple-app-store-slavi-5-narozeniny/>
- [26] STATISTA. [Online]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/296226/annual-apple-app-store-revenue/>
- [28] THE VERGE. *Android: A visual history.* [Online]. Poslední revize: 7.12.2011. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2011/12/7/2585779/android-history>
- [29] WIKIPEDIA CZ. *Android (OS).* [Online]. Poslední revize: 5.10.2017. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Android_\(operačn%C3%AD_systém\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Android_(opera%C3%AD_syst%C4%9Em))
- [30] CALLAHAM, John. *The history of Android OS: its name, origin and more.* [Online]. Poslední revize: 26.9.2017. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/history-android-os-name-789433/>
- [31] PHONE ARENA. *Did you know that Google spent just \$50 million to buy Android?* [Online]. Poslední revize: 25.4.2014. Dostupné z: https://www.phonearena.com/news/Did-you-know-that-Google-spent-just-50-million-to-buy-Android_id55528
- [32] KILIÁN, Karel. *Historie Androidu v kostce aneb od verze 1.0 až po Android M.* [Online]. Poslední revize: 24.6.2015. Dostupné z: <https://www.svetandroida.cz/historie-androidu-201506/>
- [33] XAVER, Tomáš. *Jak šel čas s operačním systémem Android.* [Online]. Poslední revize: 7.9.2015. Dostupné z: <http://www.androidtip.cz/jak-sel-cas-s-operacnim-systemem-android/>

- [34] KILIÁN, Karel. *Co je NFC a k čemu je dobré ho použít?* [Online]. Poslední revize: 10.5.2016. Dostupné z: <https://www.svetandroida.cz/co-je-nfc-k-cemu-je-dobre-ho-pouziti-201605/>
- [35] AMADEO, Ron. *The (updated) history of Android.* [Online]. Poslední revize: 31.10.2016. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gadgets/2016/10/building-android-a-40000-word-history-of-googles-mobile-os/31/#h1>
- [36] KREUZIGER, Pavel. *7 nejdůležitějších novinek u Androidu 6.0 Marshmallow.* [Online]. Poslední revize: 30.9.2015. Dostupné z: <https://mobilizujeme.cz/clanky/7-nejdulezitejsich-novinek-u-androidu-6-0-marshmallow>
- [37] VÁCLAVÍK, Lukáš. *10 novinek a zlepšováků, které přináší Android 7.0 Nougat.* [Online]. Poslední revize: 24.8.2016. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/10-novinek-a-zlepsovaku-ktere-prinasi-android-7-0-nougat/>
- [38] CARLON, Kris. *Android Nougat review: what's new in Android 7.1.2?* [Online]. Poslední revize: 14.4.2017. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/android-7-0-features-673002/>
- [39] WIKIPEDIA EN. *Android version history.* [Online]. Poslední revize: 26.10.2017. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Android_version_history
- [40] CARLON, Kris. *Android 8 review: Oreo is for everyone.* [Online]. Poslední revize: 25.8.2017. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/android-8-0-review-758783/>
- [41] TRLICA, David. *Android 8 novinky: Shrnutí hlavních funkcí.* [Online]. Poslední revize: 14.8.2017. Dostupné z: <https://www.svetandroida.cz/android-8-shrnuti-novinek-201708/>
- [42] CALLAHAM, John. *From Android Market to Google Play: a brief history of the Play Store.* [Online]. Poslední revize: 6.3.2017. Dostupné z: <https://www.androidauthority.com/android-market-google-play-history-754989/>
- [43] WIKIPEDIA EN. *Google Play.* [Online]. Poslední revize: 27.10.2017. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Play#History
- [44] LIPERTOVÁ, Martina. *Bouřlivá historie Google Play – na začátku stál Android Market.* [Online]. Poslední revize: 20.6.2014. Dostupné z: <https://svetaplikaci.tyden.cz/bourлива-historie-google-play-zacatku-stal-android-market/>
- [45] STATISTA. *Number of available apps in the Google Play Store.* [Online]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/266210/number-of-available-applications-in-the-google-play-store/>
- [46] STATISTA. *Distribution of free and paid Android apps.* [Online]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/266211/distribution-of-free-and-paid-android-apps/>

- [47] STATISTA. *Number of Android app downloads from Google Play*. [Online]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/281106/number-of-android-app-downloads-from-google-play/>
- [48] STATISTA. *Most popular app categories in the Google Play Store*. [Online]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/256772/most-popular-app-categories-in-the-google-play-store/>
- [49] SKŮPA, Martin. *Před 41 lety byla založena společnost Apple, podívejte se na její kompletní historii*. [Online]. Dostupné z: <https://www.letemsvetemapplem.eu/2017/04/01/pred-41-lety-byla-zalozena-spolecnost-apple-podivejte-se-jeji-kompletni-historii/>
- [50] VOLF, Tomáš. *Zakládací listiny Applu byly vydraženy za 1,6 milionu dolarů. Desetkrát víc, než se čekalo*. [Online]. Dostupné z: <https://byznys.ihned.cz/c1-54191170-zakladaci-listiny-applu-byly-vydrazeny-za-1-6-milionu-dolaru-desetkrat-vic-nez-se-cekalo>
- [51] LUPA.CZ. *Stručná historie Googlu*. [Online]. Dostupné z: <https://blog.lupa.cz/k800/strucna-historie-googlu/>