

# Perché produrre apps e perché fare app per il cloud applicativo

di Ferdinando Muscariello



*Vi illustro qui alcune tendenze del moderno mercato delle App e dell'uso del cloud.*

In media sullo smartphone ci sono 80 applicazioni, ma se ne usa solo la metà.

Nel 2008 era un mercato che non esisteva, nel 2016 valeva 1.300 miliardi di dollari, nel 2021 con 6.350 miliardi di dollari, ha una crescita del 385% rispetto al 2016. Il numero di utenti di app, nel 2023 toccherà i 6,3 miliardi.

Lo store di applicazioni Google Play è quello più grande con oltre 2,8 milioni applicazioni nel 2017. Secondo il negozio di Apple, con oltre 2,2 milioni di App.

(aggiornamento dati al terzo trimestre 2019)

erano 2,2 milioni nel 2014, e oggi hanno raggiunto quota **3,4 milioni** (+65%).

3,4 milioni di app su App Store e Play Store

**l'1% di editori di App ha generato 20,5 miliardi di dollari (93%)**

il 99% ha generato 1,5 miliardi di dollari (7%)

Cina e Stati Uniti hanno il primato nella spesa sulle App, ma i cinesi saranno molto presto i primi al mondo, perché sono più inclini a fare la spesa con lo smartphone (tre a uno rispetto agli americani), due volte più propensi a trasferire denaro usando un'App e ben quattro volte a spendere parte del proprio reddito via mobile.

Solo una piccola parte della App-economy è direttamente collegata al costo delle applicazioni. Tutto il resto sono acquisti, servizi e pubblicità.

PERIODICO ONLINE

autorizzazione 5003 del Tribunale di Napoli – ISSN 1874-8175 del 2002

**DIRETTORE FRANCO BLEZZA**

**DIRETTORE RESPONSABILE CLEMENTINA GILY**

Anno XIX Numero 5-6 Cultural studies Giornale di filosofia italiana

1-31 marzo 2020

Mentre in Italia ai primi posti della classifica di uso sono Whatsapp, Facebook, e Instagram, a livello mondiale grazie al prossimo primato della Cina per uso, oltre ai succitati nei primi 10 posti sono presenti solo applicazioni cinesi, e il sistema di messaggistica QQ supera Instagram in classifica

I settori sono quelli delle chat, del meteo, delle news, del video streaming e dei **giochi** che, ormai, hanno superato il milione di titoli. Le App dedicate all'istruzione sono al secondo posto per numero nell'Apple Store e al terzo nel Google Store (2017)

(dati Q3 2019)

**1.000 editori di giochi su App Store e Play Store generano 9,1 miliardi di download (82% del totale)**

**il 99% degli editori di giochi genera il 18% di download**

**l'1% di editori ha generato 15,5 miliardi di dollari (95%)**

il 99% degli editori ha generato 800 milioni di dollari (5%)

L'1,6% degli sviluppatori guadagna più del restante 98,4% che è principalmente composto da sviluppatori indipendenti. Ma gli utenti guardano solo le prime App che appaiono nelle ricerche e, come nei motori di ricerca, le prime sono quelle che già sono molto conosciute.

Un **numero esiguo di sviluppatori ottiene 23,6 miliardi di download su un totale di 29,6 miliardi.**

Per il *rimanente* 99% restano solo 6 miliardi di download in tutto.

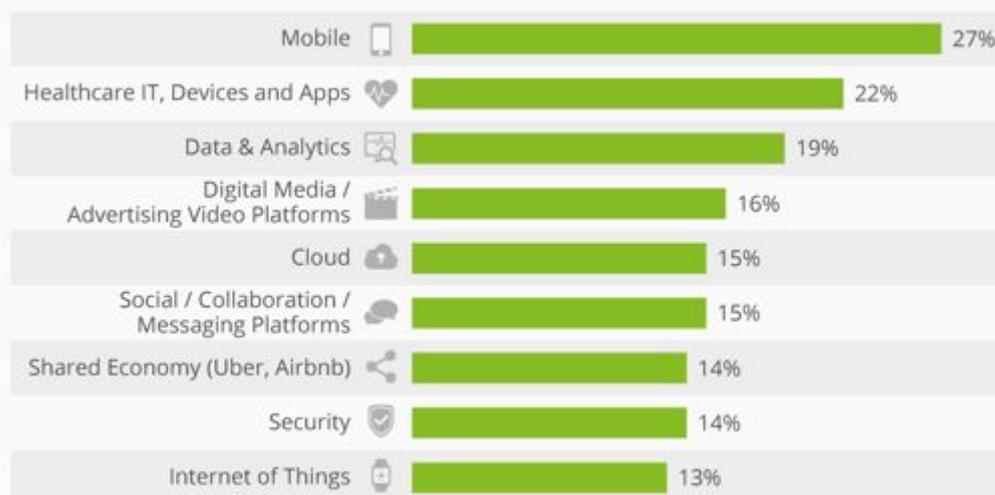
Fonti:

<https://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/apple-google-mercato-app-2021-terza-economia-mondiale-smartphone/c7e5f46c-f26e-11e8-9ee1-95c4f8c44f3b-va.shtml>

<https://www.hdblog.it/android/articoli/n513139/mercato-app-store-google-play-q3-2019/>

## The Biggest Growth Drivers in the Tech Industry

Expected revenue growth drivers over the next 24 months (% of respondents)



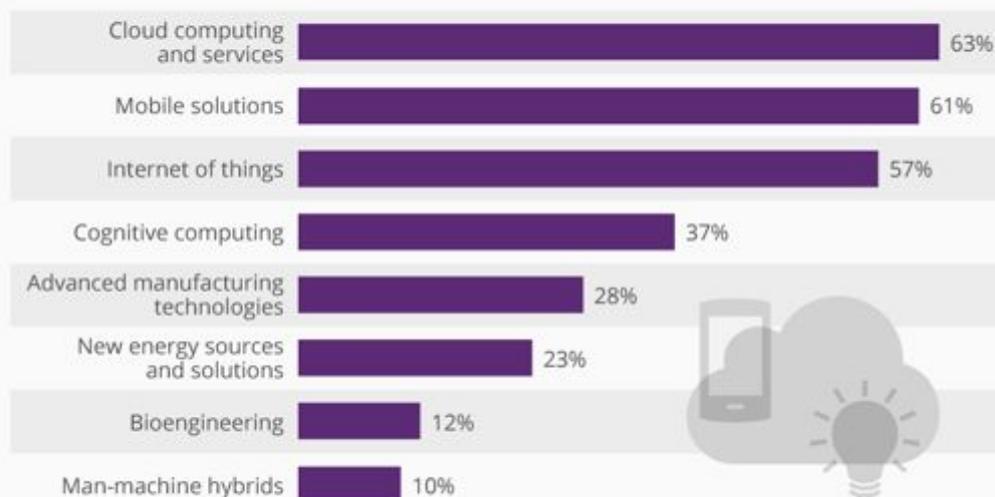
Based on a survey of 111 tech industry executives in the United States  
Source: KPMG



statista

## These Technologies Will Shape the Near Future

% of CxOs thinking these technologies will be particularly important in the next 3-5 years



Based on interviews with 5,247 c-level executives from 70 countries  
Source: IBM C-Suite Study



statista

[Le tendenze tecnologiche dei prossimi anni \(previste nel 2015\)](#)

Ne consegue che se prima lo sviluppo era incentrato sulle App, ora lo scenario è l'elaborazione in cloud di applicazioni (programmi di ufficio, fatturazione, analisi) supportati da Intelligenza Artificiale a reti neurali.

Gli smartphone e le App sono solo l'interfaccia per generare o rilevare i dati che, elaborati in cloud, ritornano allo smartphone, o sempre più a device domotici o robotizzati (Internet of Things).



Gli usi più frequenti del cloud applicativo e conseguentemente gli ambiti di sviluppo delle App sono:

Scalabilità – distribuzione di streaming (Netflix)

Chatbot – assistenti digitali (Alexa): riconoscimento del linguaggio naturale, elaborazione basata sulle preferenze del cliente raccolte in precedenza

Comunicazione (istantanea) – (email web, Whatsapp) i dati e i documenti conservati e accessibili ovunque e tramite diversi device

Produttività – suite da ufficio (Office 365, Google Docs) che funzionano attraverso un browser e conservano, indicizzano e permettono di condividere e collaborare alla stesura dei documenti in cloud

Processi di business – programmi di relazione coi clienti (CRM), pianificazione dei progetti aziendali (ERP) e di fatturazione (SAAS)

Backup – remoto e disaster recovery (Onedrive, Dropbox, Google Drive, Amazon S3)

Sviluppo e test di applicazioni – le stesse App possono essere programmate in cloud per avere vaste librerie di funzioni e anche una fase di test su più tipi di device differenti e con traffico simulato di una numerosa clientela (LoadStorm)

Analisi su Big Data – fornitori di potenza di calcolo, algoritmi, e di dati disponibili per poter fare previsioni e test, o aiutare nelle decisioni sottoponendo gli alberi decisionali al confronto coi dati e sfrondandoli dei rami che non conducono a risultati attesi

Social networks – la potenza elaborativa necessaria e la grande messe di dati che generano gli utenti hanno bisogno necessariamente della grandi server farm (in parole povere, capannoni pieni di computer) posizionate in varie parti del globo collegate a uno o più cloud. Questi dati forniti e condivisi tra loro dagli utenti diventano anche basi di dati elaborate per fornire le preferenze dei clienti