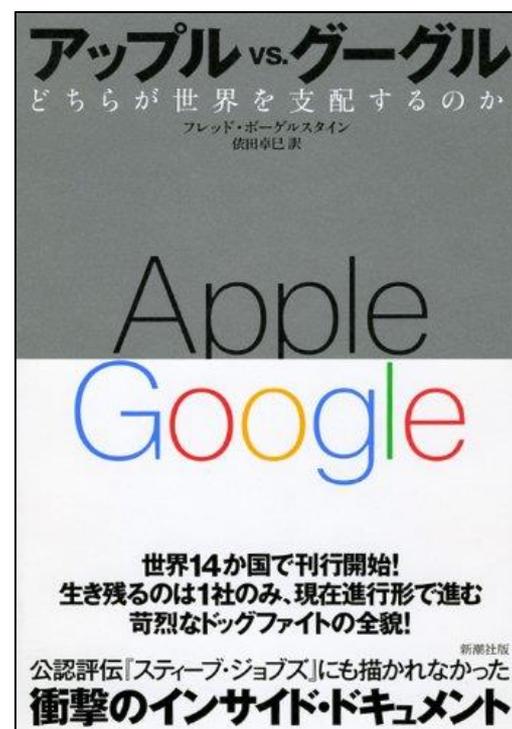


第一回輪講

名城大学 理工学部 情報工学科
渡邊研究室
120430018 大西佑弥

本の紹介

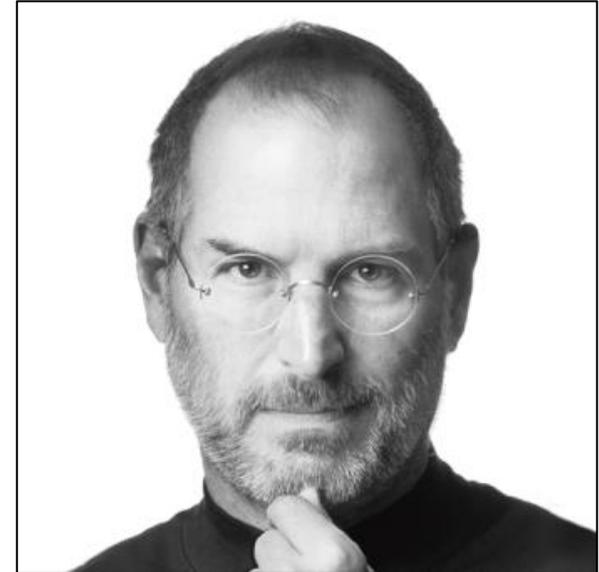
- ▶ タイトル: アップルVSグーグル どちらが世界を支配するのか
- ▶ 著者: フレッド・ボーゲルスタイン
- ▶ 発行日: 2013年12月20日
- ▶ 出版社: 株式会社新潮社



目次

- ▶ アップルについて
- ▶ Google について
- ▶ 争いの場
- ▶ アップルとGoogleの違い
- ▶ iPhone
- ▶ Android
- ▶ iPadの登場
- ▶ シェア率

アップル



- ▶ 1976年 スティーブジョブズが設立
- ▶ 1984年 初代Macintosh発売
- ▶ 2001年 iPodを発表
→ 音楽を外に持ち出す
- ▶ 2007年 iPhoneを発表
→ 電話、ネット、メールを合わせ持つ
- ▶ 2010年 iPadを発表
→ 電子書籍の購読が可能

Google

- ▶ 1998年 ラリー・ページとセルゲイ・ブリンにより設立
- ▶ 2004年 Gmailサービスを開始
- ▶ 2006年 Youtube社を買収(16億5000万ドル)
- ▶ 2007年 Androidを発表



プラットフォーム戦争

- ▶ プラットフォームとは
コンピュータにおいてOSやハードウェアの基礎部分
- ▶ 2社の主な戦場はスマホ・タブレットのOS
 - 勝者は75%以上の市場のシェアを獲得
 - 敗者はその分野にとどまることが難しい

アップルとグーグルの違い1

▶ アップル

- 開発でかかったコストより高い価格で機器を売り、儲けを新商品の開発にあてている。
- 消費者が買いたいものを作るのには慣れている。
- ハードウェアもソフトウェアも一貫している



アップルとグーグルの違い2

▶ グーグル

- Webやソフトウェアは無償で提供している。
→メーカーは導入コストを負担なしで携帯が作れる
- 機器の製造費や利益に関係なくプラットフォームを育てる。
- 広告を売り利益をあげている。
- 基本的なOSだけを開発

iPhone開発のきっかけ

▶ 2004年にiPodの成功

2003第2四半期	2004第1四半期	2004第3四半期	2004第4四半期
30万台	80万台	200万台	450万台

→ 携帯電話製作を考え始めた

▶ 2004年スプリントが無線回線容量の卸売

→ これを使うことでアップルが無線事業者になり、好きな電話を作れ、キャリア交渉も不必要

iPhone開発

- ▶ 自分たちのデザインしたものにソフトウェアを入れて独自の電話作成 → iPhoneプロジェクト始動
- ▶ バッテリーを長持ち、速く動かすチップがない
→ チップの速さバッテリーの減りを想定し作業
- ▶ プラスチック画面では傷つきやすい
→ 硬質のガラス(ゴリラガラス)を使用

ジョブズのスピーチ

- ▶ スピーチのときに使われたのは試作品
 - 隙間、画面にすり傷がある
 - 展示の1日以外は現物に触れない

試作品の問題点

- ▶ 歌や動画を再生すると途中で動かなくなる
- ▶ 逆の動作ができない
- ▶ 同時作業でメモリ不足のためフリーズ
 - デモ機をたくさん用意して対応

- ▶ 24週間後の6月29日に発売を発表

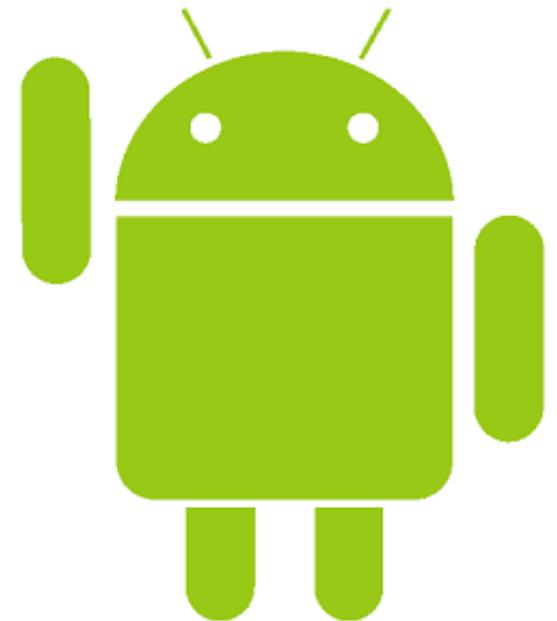
発表から24週間

- ▶ 発表してから24週間でiPhoneを作り上げた。
 - 2日で27万台
 - 6カ月で340万台売り上げた。



Android

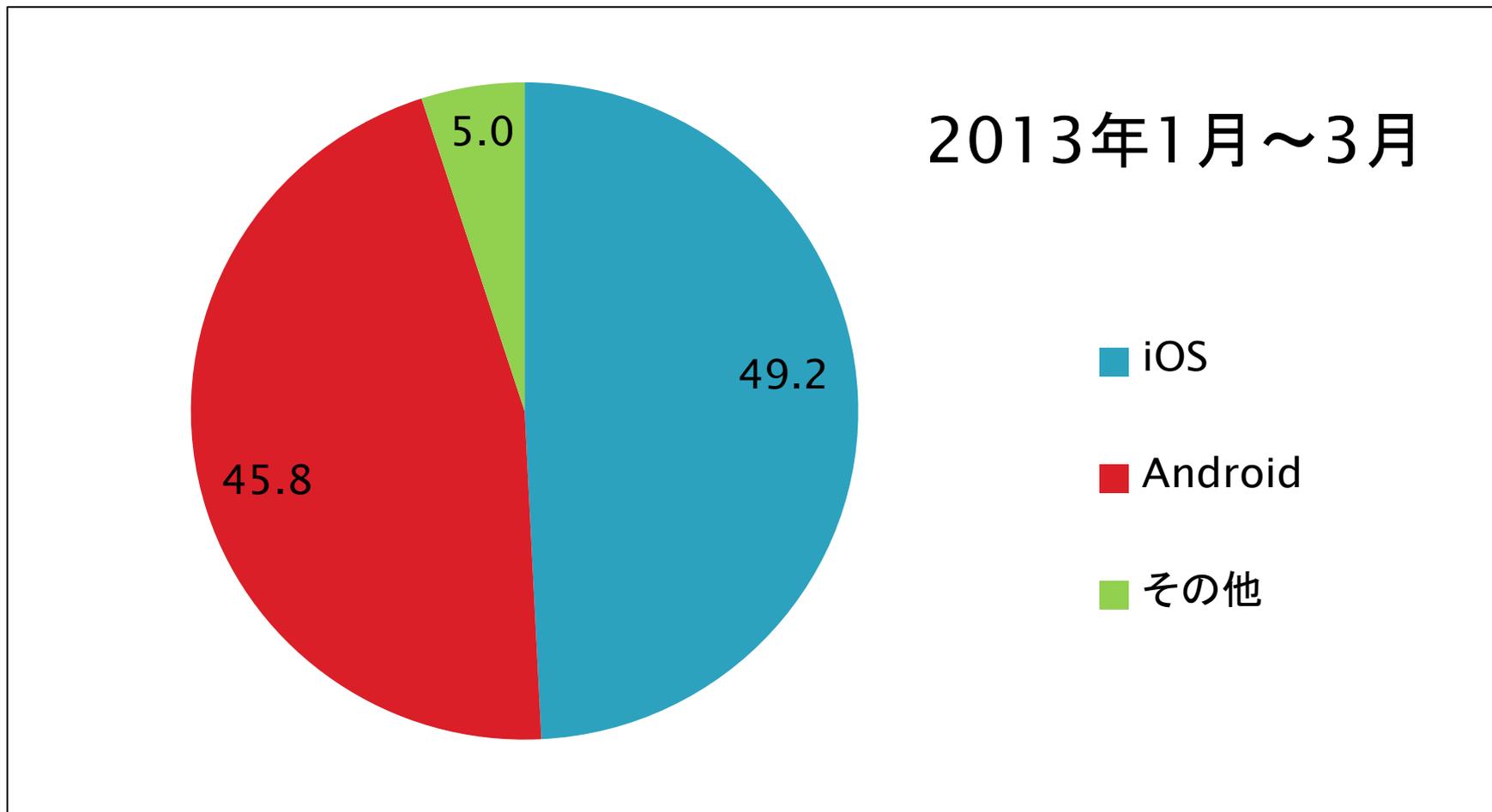
- ▶ 無線キャリアや携帯電話メーカーと提携
→ できることを行う
- ▶ Android上に独自のソフトウェアやアプリケーションをのせることを許可



iPadの登場

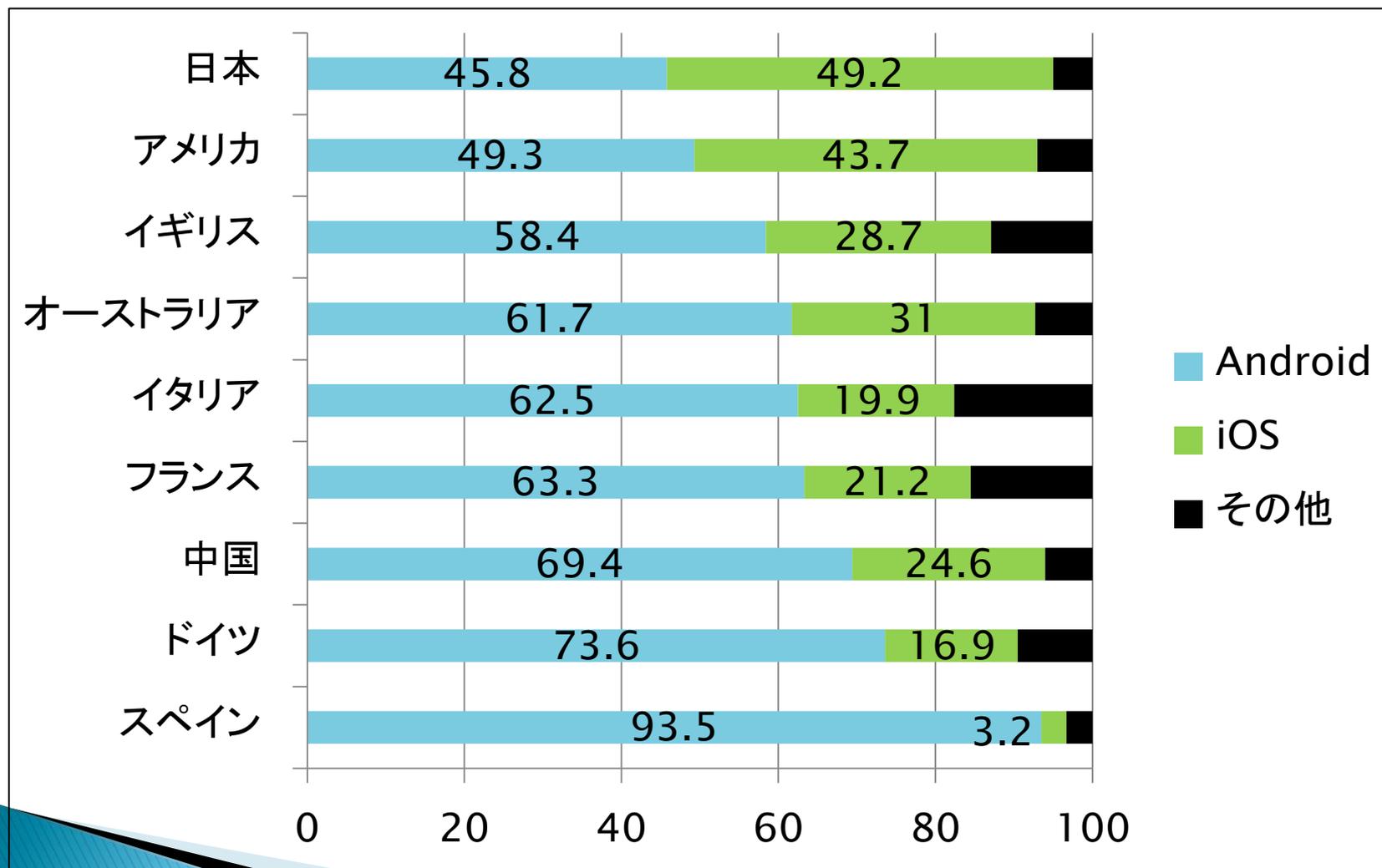
- ▶ 鍵となったのは「画面の大きさ」
 - スマホ : 映画や書籍を見るには小さい
 - 広告主は広告を流そうとは思わない
 - iPad : 映画や書籍を見るには十分大きい
 - 企業がコンテンツ配信を始めた
- ▶ ラップトップPCが消えつつある
 - タブレット出荷台数50%増加
 - PCの出荷台数は10%以上減少

国内のスマートフォンシェア

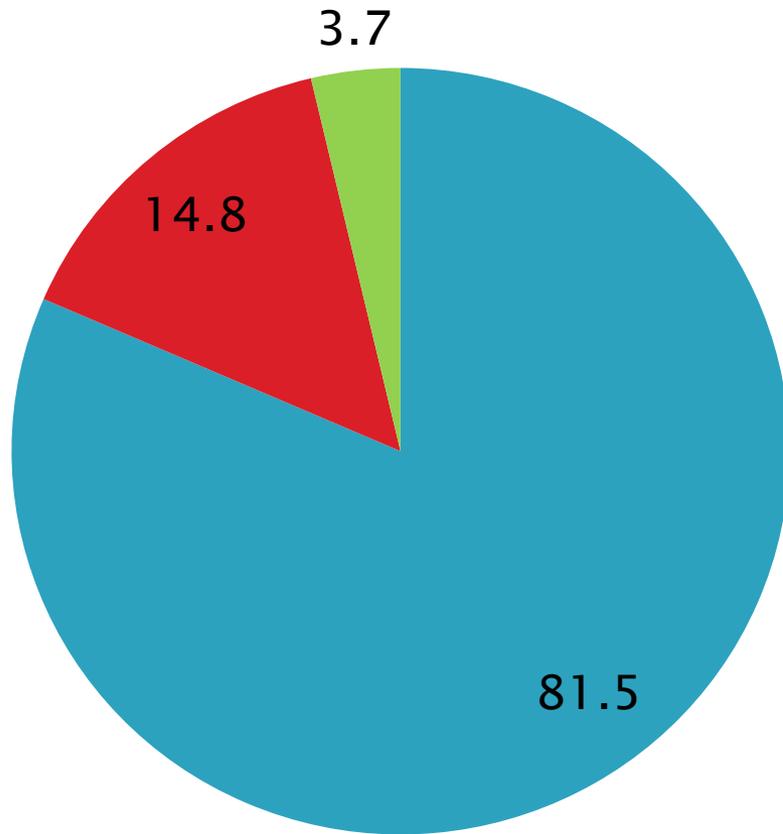


※2012年10月～12月 国内のiOSシェア率60%

スマートフォンOS別販売シェア



世界のシェア率



スマホ台数
約13億万台

- Android 約10億6000万台
- iOS 約1億9000万台
- その他

まとめ

- ▶ 収入源はアップルはハードとソフト、グーグルは広告
- ▶ アップルは一貫して、グーグルは得意なところを行う
- ▶ シェア率から世界ではAndroid、日本ではiOS
 - 日本はiOSが約半数
 - 世界ではAndroidが80%以上