

Власенкова Анастасия Олеговна, студентка ФДП и СПО ФГБОУ ВО «Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарева», г. Саранск

Гузнова Анастасия Дмитриевна, студентка ФДП и СПО ФГБОУ ВО «Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарева», г. Саранск

Прокин Александр Александрович, преподаватель, ФДП и СПО ФГБОУ ВО «Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарева», г. Саранск

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Аннотация: В статье кратко рассказывается об истории развития мобильных телефонов и первых приложений, проведен анализ популярности приложений и частоты использования мобильных телефонов. Также рассматриваются новые технологии и прогнозы информационного прогресса.

Ключевые слова: Мобильный телефон, мобильные приложения, искусственный интеллект, доставка, развитие, импортозамещение.

Abstract: The article briefly describes the history of the development of mobile phones and the first applications, analyzes the popularity of applications and the frequency of use of mobile phones. New technologies and forecasts of information progress are also considered.

Keywords: Mobile phone, mobile applications, artificial intelligence, delivery, development, import substitution.

Первые мобильные телефоны появились в 1980-х, весили около килограмма и стоили примерно 4 тысячи долларов. Они быстро разряжались, в среднем хранили около 20 номеров и имели свою мелодию на звонке. В России массово начали появляться мобильные телефоны только после перестройки.

В 1990-х годах в телефонах уже были встроенные телефонные книги, как

например у Motorola Micro TAC, они весели практически в три раза меньше и могли обходиться без зарядки в режиме разговора 3 часа. Уже в 1994 на дисплее появились часы, режим ожидания увеличился в три раза.

А в 1995 две модели мобильных телефонов появились на полках магазинов – Nokia 2110, у которой был виброзвонок, информационные строки на экране, СМС, секундомер, калькулятор и Motorola StarTAC, первая «раскладушка».

На рубеже веков мобильные телефоны становятся доступны всем, появляются новые функции: выход в интернет, поддерживание нескольких сим-карт, фото-видео съемка.

В 2007 году миру предстал iPhone со своей операционной системой. Примерно в это же время зарождается и Android.

Набирая популярность, смартфоны дали толчок к развитию и мобильных приложений. Сначала это были простые часы, заметки, будильник, которые предустанавливали разработчики и писались они в большинстве случаев в среде Java. После появления сотовой связи количество разработчиков, а вместе с тем и приложений, начало расти.

С 2014 года приложения могли предусматривать потребности человека. Определялись геолокация, социальная и виртуальная среды. На сегодняшний день ни один человек не может представить себя без мобильного устройства. Происходит цифровизация общества, технологии изменяют сферы жизни людей. Согласно анализу Керios, больше чем две трети людей в мире сегодня пользуются мобильными телефонами, за несколько лет прирост составил примерно 100 миллионов пользователей [1].

Мобильные приложения позволяют объединить в одном устройстве все то, что необходимо человеку для жизни – общение, работа, учеба, покупки, отдых и развлечение.

В современном мире не обойтись без телефона и мобильных приложений. Технологии меняют и улучшают жизнь людей. Как показывает анализ компании Керios за последние годы пользователей мобильных телефонов стало на 100 миллионов больше. По их же исследованию 15,7% предпочитают использовать

WhatsApp для ведения переписок в сети.

Было проведено собственное исследование, участие в котором приняло 365 человек. Большинство анкетированных пользуются мобильным телефоном от двух до двадцати часов в сутки, исходя из этого можно сделать вывод, что у многих телефон – это неотъемлемая часть жизни. А сами мобильные приложения объединяют то, что необходимо человеку – развлечения, общение, работу, обучение. Самым популярным приложением для развлечения, по показателям опроса, является YouTube (86,1%), на втором месте TikTok (58,3%) (рис.1).

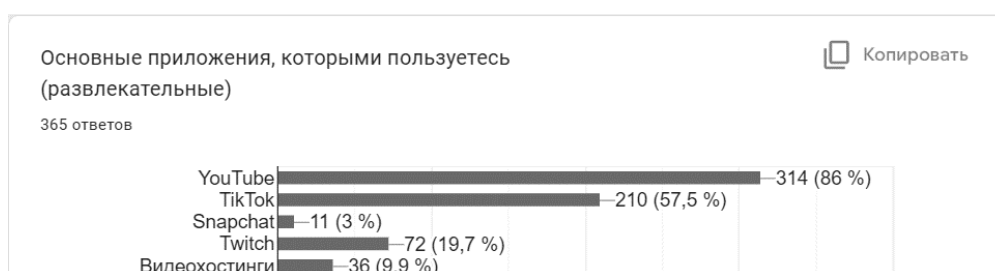


Рисунок 1 – Основные развлекательные приложения

Самой популярной социальной сетью стала сеть Вконтакте (96,1%) (рис.2).

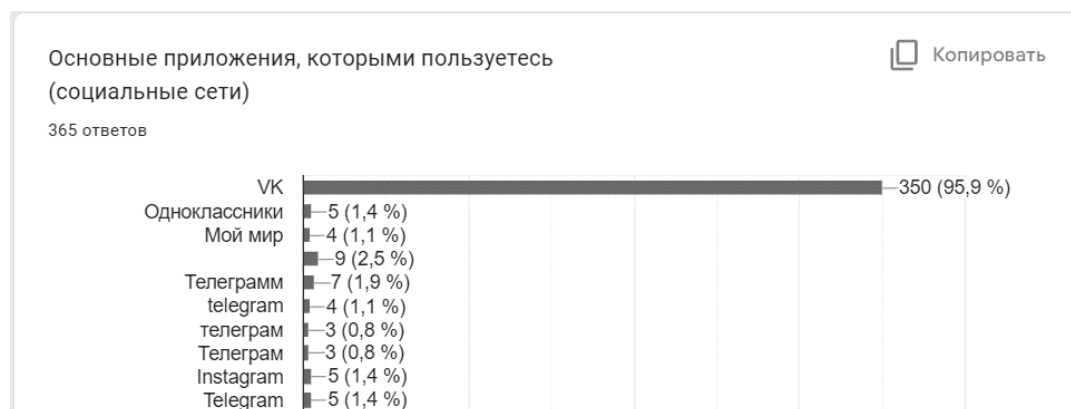


Рисунок 2 – Основные социальные сети

Самым популярным мессенджером стал Telegram (95,3%), а WhatsApp занял второе место (51,1%) (рис.3).

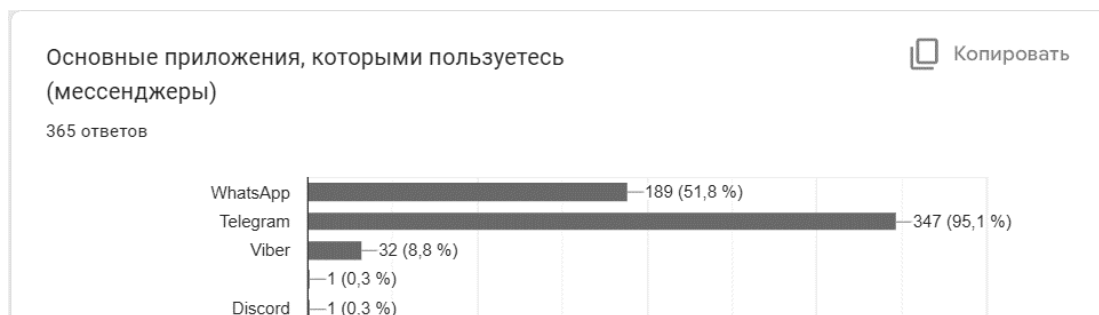


Рисунок 3 – Основные мессенджеры

Как показал опрос, люди все еще предпочитают сходить в магазин за продуктами (60%), но спрос на доставку постоянно растет (рис.4).



Рисунок 4 – «Магазин или доставка?»

Если все же рассматривать доставку, то 79,4% предпочитают использовать приложение, а не сайт магазина (рис.5).



Рисунок 5 – «Сайт или приложение для доставки?»

73,9% анкетированных хотят иметь приложения, где можно было бы найти информацию по определенным критериям и областям, например, одежда, еда, книги, автомобили, питомцы (рис.6).

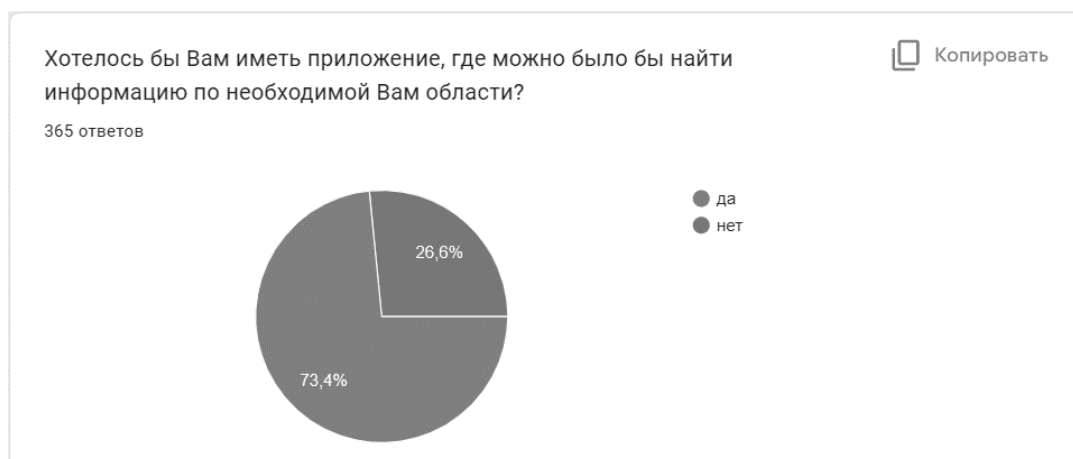


Рисунок 6 – «Какие приложения хотели бы иметь пользователи?»

В мировой торговле, особенно в электронной, происходит ускоренное внедрение инновационных технологий. Это происходит из-за того, что огромная часть потребителей переходят на применение цифровых решений, которые заменяют походы в магазины и рынки. Это произошло в первую очередь из-за влияния пандемии коронавируса COVID-19, в этот период количество онлайн покупателей увеличилось до 65 млн человек [2]. Также прибавилось и количество сотрудников на удаленной работе, ВУЗов на дистанционном обучении, онлайн заказов. После пандемии резко упала активность людей в жизни, многим понравилось работать из дома, поэтому различные приложения стали пользоваться огромной популярностью.

Появилось направление М-commerce (мобильная коммерция) – это достаточно новая технология, в которой люди продают или покупают товары (услуги) посредством интернет-связи или мобильных устройств.

В последнее время мобильные приложения применяются в сфере взаимодействия сотрудников и клиентов компании. Помимо сбора и передачи заказов появилась возможность просматривать отзывы о своей работе,

проводить анализ и улучшать предоставляемые услуги. Сейчас каждая крупная компания выпускает свое мобильное приложение.

Активно начали развиваться российские маркетплейсы, сервисы доставки и супераппы (например, «Самокат», «Сбермаркет», «OZON»). При этом многие отдельные фирмы и бренды выпускают свои собственные приложения (например, «Золотое яблоко», «Твое», «Вкусно и точка»), которые пользуются большой популярностью из-за их удобства.

Некоторые крупные сети магазинов России решили не открывать новые филиалы, а сосредоточить свое внимание на развитии онлайн-ритейла. Будут появляться склады с товарами, а продажи будут осуществляться посредством сайтов и мобильных приложений [3].

Особую популярность набирают ускоренные мобильные страницы (AMP), которые позволяют максимально ускорить загрузку web-сайта на любых мобильных устройствах с медленным интернет-соединением. Эту технологию представила компания Google в 2015 году и с каждым годом она расширяется и развивается.

Незаменимыми помощниками в жизни человека стали различные информационные ассистенты, которые основаны на искусственном интеллекте. Они закрепились и в сфере мобильных приложений. Их внедряют в основу всех помощников, ботов и чатов. Искусственный интеллект считывает наши привычки, интересы, куда мы заходим. Это помогает маркетологам понимать пользователей по изучению их действий и предлагать необходимые товары и услуги. Например, искусственный интеллект применяется в приложениях Яндекс, Вконтакте, Uber. Благодаря этому, в Uber водители могут найти точный и кратчайший маршрут до клиента и до точки назначения. Во Вконтакте искусственный интеллект подбирает музыку, новости и возможных друзей для каждого пользователя. Российская компания «Яндекс» выпустила интеллектуальное устройство, под названием Алиса, которое может подключаться к бытовой технике, проигрывать музыку в доме, зачитывать новости, отвечать на команды. С Алисой можно даже поговорить на любую тему.

Подобное устройство есть в американской компании Amazon, под названием Alexa [4].

В последние годы распространение получили умные устройства, некоторые из них, например, смарт-часы, работают благодаря мобильным приложениям.

Также, растет спрос на виртуальную и дополненную реальность. Используют данные технологии не только для погружения в игровой мир, но и в областях образования, медицины, промышленности, ритейла, рекламы и маркетинга. При помощи приложений виртуальной реальности врачи могут отрабатывать свои навыки не на живых людях, повышая тем самым свою квалификацию. Крупные компании начали внедрять приложения дополненной реальности, которые помогают клиентам оценивать размеры продуктов. Нельзя отрицать, что человека привлекает интерактивный контент, яркая реклама, которая как будто оживает. Например, приложение BBC Civilisations AR даёт пользователям возможность увидеть исторические достопримечательности, рассмотреть их с разных сторон и изменить масштаб, а Froggipedia позволяет проследить за жизненным циклом земноводного и даже препарировать лягушку. Google Переводчик не является строго AR-приложением, но человек может сделать снимок текста на иностранном языке и моментально увидеть перевод.

Невозможно не сказать про мобильные кошельки, благодаря которым мы можем не только переводить деньги другому человеку, тратя на это действие меньше минуты, но и оплачивать, сканируя qr-код.

Облачные технологии внедряются и в мобильную разработку, что позволяет снизить затраты на создание сервера и ускорить обработку операций.

Подводя итог, можно сказать, что мобильные приложения с каждым годом нас все больше и больше удивляют. Достигнутые результаты – не предел, прогресс не стоит на месте. Искусственный интеллект развивается очень быстро, он совершенствуется, становясь все больше похожим на человеческий разум, делая нашу жизнь немного проще. Обычные приложения уже начинают заменять бумажные книги, походы в магазины и государственные учреждения, даже

ключи от машины.

Сейчас как никогда стало актуально импортозамещение и наши российские разработчики стараются как можно больше создать своих приложений на замену европейским. Был даже создан свой (русский) магазин приложений RuStore, который, по прогнозам, в этом году станет одним из основных магазинов распространения приложений. Очень популярной станет технология прогрессивных веб-приложений – промежуточное решение между веб-страницами и нативным приложением. Не стоит на месте и развитие собственных операционных систем. Одной из такой стала – Аврора, которая разрабатывается с 2016 года [5].

Библиографический список:

1 Kepios: консультационная фирма: цифровые брифинги – URL: https://kepios.com/?utm_campaign=Digital_2022&utm_medium=Article&utm_source=Global_Digital_Reports – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.

2 Женжебир В.Н. Экономика, предпринимательство и право: современные тенденции развития цифровых технологий в ритейле / В.Н. Женжебир, Н.М. Сурай, Б.Л. Скрынченко – ISSN 2222-534X – Текст: электронный – 2022. – Т.12, ном.2, – С. 637-646. – URL: <https://1economic.ru/gr/epp-papers/114170.pdf>

3 PRIMPRESS.RU | Новости Приморского края: «Магазинов больше не будет»: «Ашан» и «Пятерочка» приняли новое решение для всех россиян – URL: <https://primpress.ru/article/95839> – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.

4 Spark.ru: Как ИИ повлияет на персонализацию мобильных приложений в 2021 году? – URL: https://spark.ru/startup/rus_siangeeks/blog/74629/kak-ii-povliyaet-na-personalizatsiyu-mobilnih-prilozhenyah-v-2021-godu – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.

5 Хабр: чего ждать мобильным разработчикам в 2023-м году – URL: <https://habr.com/ru/company/kts/blog/711602/> – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.