

פיתוח אפליקציות – מידע שהציג דניאל זוננפלד מאתר App master

תוכן עינינים

2	1. קישורים להרצאות:
2	שיטה:
4	2. אנשים רגילים מרוויחים בגדול.
5	3. החנות של Apple
6	4. רעיון
8	משחקיות פשוטה – משחקי ריצה
9	5. ביצוע
10	ידע
10	זמן
10	הכנפיים של אלי
13	משחקי ריצה
13	6. מציאת עובדים
14	אתרים למציאת עובדים
18	7. Skinning – מונח מקצועי לשכפול משחק
21	8. רווח
31	9. פרסומות
32	אתרים לשילוב פרסומות
34	מודלים אפשריים נוספים
34	כלי עבודה
36	10 הערות ורישומים

1. קישורים להרצאות:

<https://www.youtube.com/watch?v=vhrt56jTWoE>

https://www.youtube.com/watch?v=4_2OygGmTE

<https://www.youtube.com/watch?v=OPxqjoAkGX0>

פיתוח אפליקציות – מידע שהציג דניאל זוננפלד מאתר App master:

שיטה:

1. שלב הרעיון: למצוא רעיון שאנשים בטוח אוהבים.
2. שלב הביצוע: לבנות את המשחק במהירות ובזול.
3. שלב הרווח: לדעת להרוויח מן המשחק אפילו אם הוא ניתן להורדה בחינם.

איך מוצאים רעיונות שאנשים בטוח אוהבים?

עסק ריווחי:

יכולת לייצר תהליך בר שיכפול המייצר כסף.

מוצר מייצר X כסף.

אם נשכפל את המוצר Y פעמים (Y הוא אין סופי) אז:

הכסף שייוצר הוא X כפול Y.

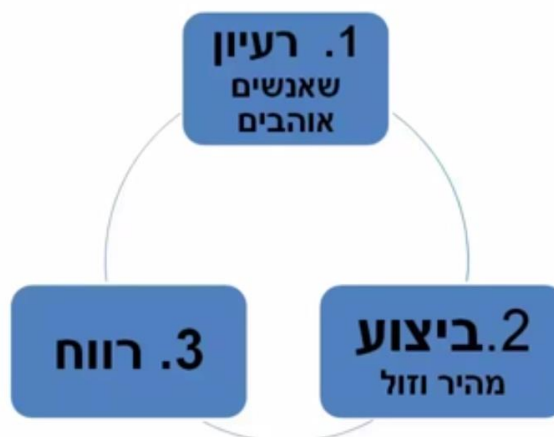
לתהליך הנ"ל קוראים שיטה.

מה דרוש כדי לעשות משחק?

רעיון, ביצוע, מוניטיזציה.

שיטת 3 השלבים:

1. מוצאים רעיונות טובים.
2. מפתחים את המשחק בזול.
3. מרוויחים מן המשחק אפילו אם ניתן להורדה בחינם.



שוק של מיליארדים



THE APP POVERTY LINE

One in three developers live below the "app poverty line"; they cannot rely on apps as a sole source of income.

AVERAGE REVENUE PER APP MONTH
ACROSS THE LOWER 95% OF DEVELOPERS
BY PER-APP REVENUE



On the revenue-generating side, 14% of developers will make somewhere between \$500 and \$1,000 per app, while 13% will generate between \$1,001 and \$5,000 per app per month.

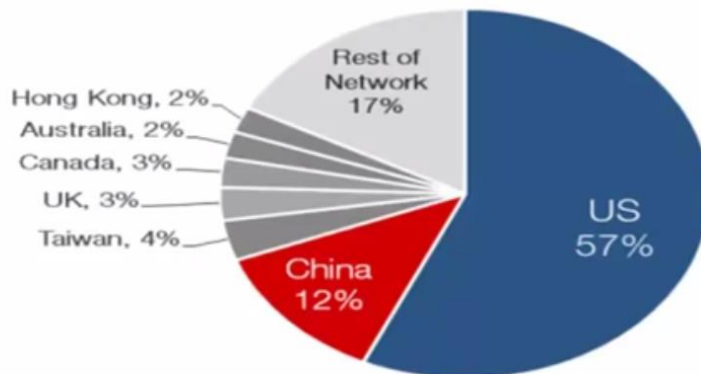
Less than 7% of all developers will make more than \$10,000 per app per month. The average revenue per month per app is highly dependent on platform – with BlackBerry and iOS being in the lead.

NOTE:

To measure revenues by platform, we excluded developers that do not care about making money and controlled for outliers by considering the lower 95% of revenue-making developers.

שוק גלובלי

AppCircle Network, New App Downloads, iOS & Android (%)



הביקוש לאפליקציות ומשחקים עולה על ההיצע הקיים

אנשים רגילים מרוויחים בגדול

Tiny Wings - Launched February 2011 •



Developers: •

Andreas Illiger •

Estimated Revenue: •

\$4,500,000+ •

Estimated Downloads: •

6,000,000+ •

Fat Booth - Launched June 2010 •



Developers: Pivi & Co. •

Estimated Revenue: •

\$24,000,000+ •

Estimated Downloads: •

35,000,000 •

ColorSplash – Launched August 2011 •



Developers: Pocket Pixels •

Estimated Revenue: •

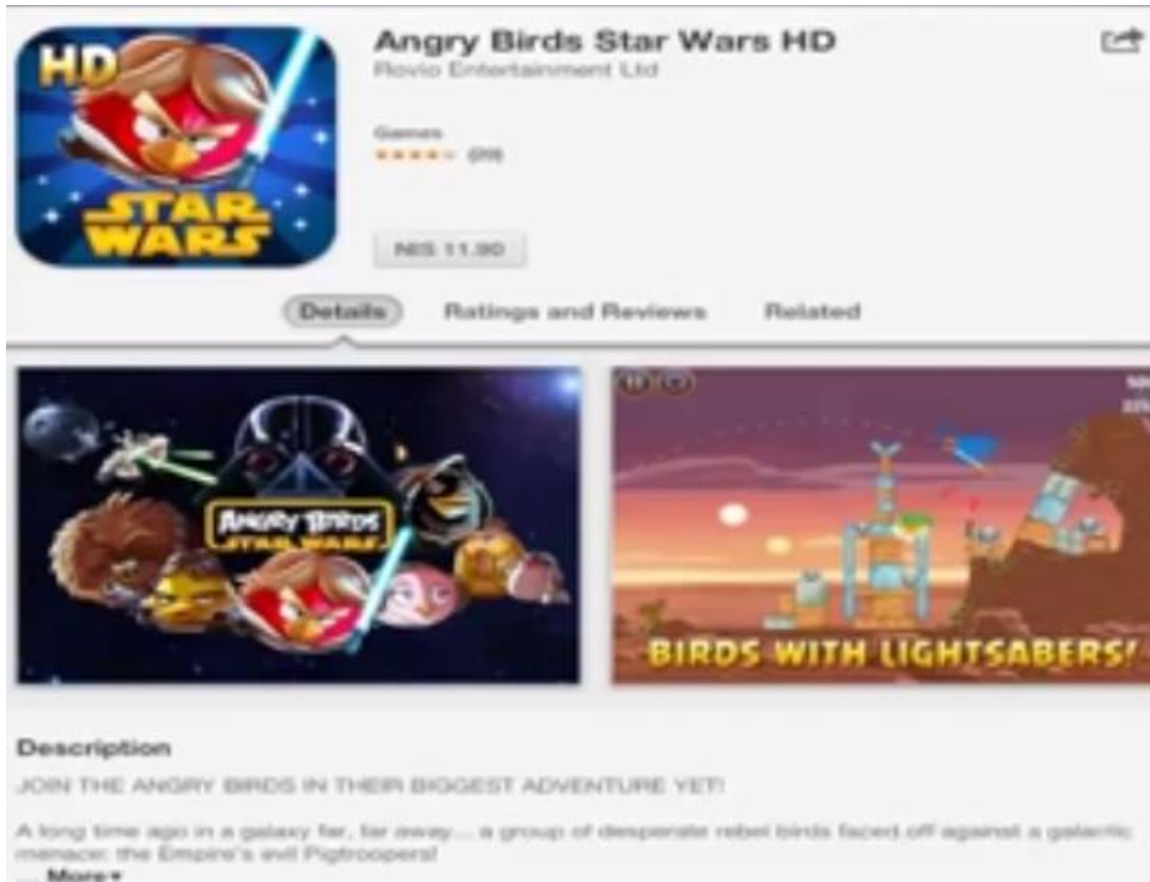
\$4,900,000+ •

Estimated Downloads: •

7,000,000+ •

3. החנות של Apple

החנות בנויה בצורה כזו שקודם מסתכלים על הקנקן ורק אח"כ על מה שבתוכו.
שמורידים משחק רואים אייקון, תמונות והסברים:



**המסקנה המתבקשת היא שמשחקים
שנמצאים בדורגים גבוהים יש להם
1. עיצוב שאנשים אוהבים
2. משחקיות שאנשים אוהבים**

**בשביל למצוא רעיון טוב צריך בסה"כ
לחפש משחקים שאנשים אוהבים להוריד
ולבנות משהו באותו הסגנון רק טיפה שונה**

כלומר להסתכל בחנות של APPLE ולראות מה נמצא ב top 100.

**מודל עסקי שהוכח ומומלץ ליישום הוא
" Don't Innovate but Imitate "**

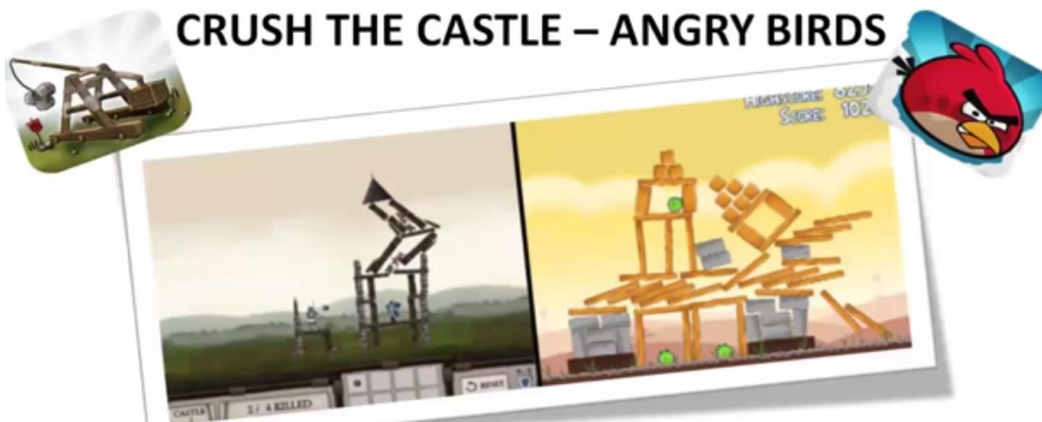
תראה מה עובד ותעתיק אותו ותשפר אותו.

Angry Birds



אנגרי בירדס הדגולים העתיקו את המשחק:

CRUSH THE CASTLE – ANGRY BIRDS



TALKING TOM – HAMSTER GAME



Subway Surfer – Temple Run



Ellie's Wings – Paint my Wings



כאשר מעתיקים ומשדרגים משהו שאנשים בטוח אוהבים קשה מאוד
לא להצליח.

משחקי ריצה לדוגמה

כאשר אני התחלתי בחרתי במשחקים אלה ויש לי כבר מעל 10 משחקי ריצה



תנסו לראות איזה סיגנון עיצוב אנשים אוהבים



Iron Robot Man



Justin Zombieber



Baby Ninja



Deadly Granny

הימנעו ממשחקים שיש בהם שלבים
שלבים עולים כסף וזמן כי צריך לתכנן אותם
Angry birds - לא
Temple Run - כן

משחקים חינמיים – כן (הכי רווחים לנו, בדוק!)
משחקים בתשלום – לא (לא בהתחלה:)
משחקי רשת – לא (זה דרוש המון כסף ומקצועיות)

5. ביצוע

יש 3 דרכים לעשות זאת

1. ללמוד לפתח ולעצב לבד
2. למצוא מפתח ישראלי
3. לעבוד לפי השיטה שלי

מחיר:

מחיר קורס פיתוח אפליקציות הוא לפחות 14000 ₪

ידע

- יכולת הבנה וגישה לתכנות
- פיתוח אפליקציה מכיל תחומים רבים שתאלצו ללמוד לבד
- פיתוח אפליקציה דורש עיצוב תתחיל ללמוד לעצב גם?

זמן

- לפחות שישה חודשים עד שתתחילו לעבוד על האפליקציה\משחק שלכם
- 2 עד 6 חודשי עבודה מלאים לסיום משחק ראשון
- אי הכנסה מהאפליקציה העתידית

הכנפיים של אלי

12,000 ש"ח	עיצוב
10,000 ש"ח	אנימציה
25,000 ש"ח	פיתוח
4300 ש"ח	קולות + ומוזיקה
850 ₪	תמונות Preview

51,530

משחק פשוט יחסית כמו Baby Ninja

(או כל משחק מסוג Runner)

יעלה הארץ באזור ה 10,000 שקלים



להשקיע 10,000 שקלים על משחק זה
יותר הימור מהחלטה עסקית

המסקנה המתבקשת היא לפתח את
המשחק בחו"ל היכן שזול יותר לחיות

פיתוח זול = סיכון מינימאלי

הכנפיים של אלי

\$1400



Family Touch

340\$



משחקי ריצה

300 ל 700 דולר



6. מציאת עובדים

כיצד אני מצליח לבנות משחקים ואפליקציות
שמצליחות לכסות את ההשקעה שלהן
בפיתוח ועוברות לרווחיות בכל כך מעט זמן
?

זה פשוט! אני מוצא עובדים בחו"ל
בעזרת אתרים למציאת פרילנסרים
ניתן למצוא עובדים לכל דבר ולכל תחום

עיצוב

אנימציה

פיתוח

קולות + מוזיקה

תמונות Preview

תרגום



- בכל מקרה את החומרים אתם מקבלים במייל
- תקשורת רציפה בסקייפ – צ'ט, שיחה
- התשלום נעשה לאחר קבלת המוצר דרך האתר
- תהליך מציאת העובד\החברה זהה ואף נוח יותר
- ניתן למצוא עובדים שעובדים בשעות הנוחות לכם

אתרים למציאת עובדים

יש המון אתרים למציאת עובדים



- Freelancer.com
- Guru.com
- Elance.com
- Odesk.com

התהליך הוא סופר פשוט:

פרסום מודעה



מעבר וסינון מועמדים



ראיון עבודה – סקייפ



סיכום מחיר ולוחות זמנים



תחילת עבודה

The screenshot shows a job posting on the Freelancer.com platform. The user 'sbhtksansai' has posted a job titled 'Easy iphone game is needed ASAP!'. The description is as follows:

This project is easy, but I want it to be "polished"

I need a Talented programmer who has released games for the iphone/Ipad before.

Here is the description of the game.

I have also created a short video describing what I need (wire frame), this video will be sent to people I'm intrested in only!

Game type: Photo Album with sound

Game description:
This game is like the iphones photo album only with few small diffrences

I want images to be categorized into section
I want user to be able to upload images + record voice description to each image

Ipad: I would like this game to work both on Iphone and on Ipad natively. The graphics of the game are very simple and fairly easy to do

Future projects:
If game is a success then I will be adding features as well as creat other projects!

Please send me you portfolio when applying

Attachment לא נבחר קובץ
Less than 5MB

Estimated Start Date

Preferred Qualifications
Contractors may still apply if they do not meet your preferences, but they will be clearly

Feedback Score 5

Hourly Rate Min \$ Max \$

Location ANY

Test Passed

Portfolio ☐ ✓

English Level (self-assigned)

Hours Billed on oDesk 100

מציאת עובדים זה החלק הקל (זול)



- קורות חיים
- מספר עבודות
- תיאור העבודות
- סה"כ שעות עבודה
- דרוג מעסיקים קודמים
- תיק עבודות

Technical Thoughts

Recruit Manage My Team Billing sbhtkzansai

Job Postings Post a Job Find Contractors My Saved Contractors Find Contractors Find Contractors Search

Flag as inappropriate

Igor Nikolaev \$12.00 / hr (5.00)

obj-C/C++ Programmer

Contact

Save as Favorite

	Jobs	Stars	Hours
All Time	9	5.00	157
Last 6 months	5	5.00	87

Location **Izhevsk, Russia**
11:09 PM (UTC+03)
English Skills **4 out of 5** (self-assessed)
Last Worked **August 12, 2012**
Member Since **May 16, 2011**

<https://www.odesk.com/users/~012e5ef930c90ad>

Recent Job Applications

Name	Initiated by

Overview

I'm individual iOS programmer with cocos2D experience and some games in appStore. Game projects would have prior.

Work History and Feedback (9)

Expert iOS GAME Programmer Needed FULL TIME (40+ Hours / week) Jun 2012 - Aug 2012 44 hours
No feedback given

Dedicated Iphone developer needed ASAP Apr 2012 - Jul 2012 25 hours @ \$12.00/hr Earned \$495
No feedback given

iOS Game Developer Jun 2012 11 hours @ \$12.00/hr Earned \$135

Add In-Apps to iPhone App Mar 2012 - Jun 2012

Igor Nikolaev (saby83)
View profile View Work Diary Send a message View all messages 10:09 pm Izhevsk, Russia (UTC+04)

Contract ID#12020368 (View job posting)

Feedback

Feedback to Contractor (Igor Nikolaev)	Feedback to Client
No feedback given	No feedback given Enable contractor to change feedback

Parties

Contractor: **Igor Nikolaev (saby83)**
View profile Send a message

Hired by: **Daniel Sonnenfeld**

Hours Worked

So far this week	Last week	Since start
0:00	0:00	74:40
\$0.00	\$0.00	\$896.04

Time analyze

כאשר עובדים עם אנשים בחו"ל אתם לא מחויבים להם מבחינת ביטוח לאומי, פיצויים וחופשות.

כאשר אתם מחפשים משהו שבנה לכם את המשחק תעשו זאת לאט. אם ראיתם שאתם לא מסתדרים פטרו אותו מהר.

Quick to file, slow to hire

בגלל שאנשים חיים מהאתרי הללו ובגלל שניתן דרג כל עובד לאחר סיום ההתקשרות אתם תראו שהנכונות שלהם להשקיע היא הרבה יותר גבוהה מכל מפתח ישראלי, מבלי להכליל כמובן.



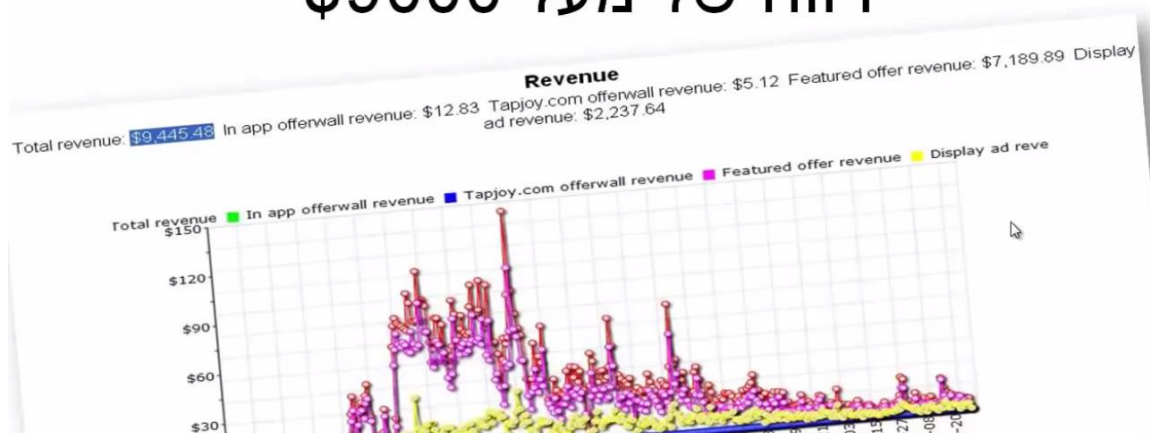
שתי אפליקציות זהות



עלום שכפול 190 דולר, מכרתי אותה מסביב לעולם!

סה"כ השקעה של 750 דולר: 200+550

רווח של מעל \$9000



מאז אני עושה את זה עם כול השחקים שלי. זה מאפשר לי: לבנות משחקים מהר יותר, לשכפל הצלחות ולמנף הכנסות גבוהה יותר.

7. Skinning – מונח מקצועי לשכפול משחק

המונח המקצועי לשכפול משחק הוא skinning (הורדת העור,

העור זה העיצוב).

1. שכפול משחק הכור העיראקי:

עלות שיכפול 50 דולר, שינוי תמונה, שם אייקון ורקע. שימוש חוזר באלמנטים.



2. שכפול skinning מלא:



המנוע של המשחק נשאר אותו דבר אך הכול שונה מבחינת אייקונים ורקע וכו'.

השיטה מורידה באופן דראסטי את עלויות הפיתוח.

משחקי runner:



משחק ראשון יעלה 700 דולר, משחק שני יעלה עלות העיצוב.

משחק חדש = עוד יחידת רווח
רווח קל של כמה מאות דולרים בחודש
אם עובדים לפי השיטה שלי אתה יכול
לפתח משחקים במהירות
להרוויח יותר ויותר בכל חודש
לעשות את הכל מהבית

והכי חשוב אתה יכול לומר בגאווה שאתה עובד במקצוע הכי טוב בעולם!

אתה בונה משחקים.

ואחרי שהם אומרים לי שכדאי לי להוריד את המשחק, לספר להם שאני עשיתי אותו, תדמיי שבנתי משחק ועכשיו מאות אלי אנשים בארץ ובעולם משחקים עם מה שעשיתי.

זאת הרגשה נהדרת שכול אחד היה רותה הרגיש:

הצלחה

בניית אפליקציות זה תחום שכל אחד ואחד יכול להיכנס אליו.

בניגוד למה שחשבת עכשיו ראית איך אפשר.

“Choose a job you love, and you will
never have to work a day in your life”

Confucius

סיכום:

1. משתמשים בתכנתים מחו"ל.
2. מעצבים את אותו שחק מחדש.

8. רווח

עובדות:

משחקים עושים כסף זאת עובדה
אבל אתם לא מכירים את העובדות אולי
ומייד תקבלו הוכחה

FACT



משחק כמו Baby Ninja עולה כ \$700 לפתח מאפס



אם יש לכם משחק דומה ואתם רק
מעצבים מחדש המשחק
הזה היה עולה כ 150 - 250 דולר

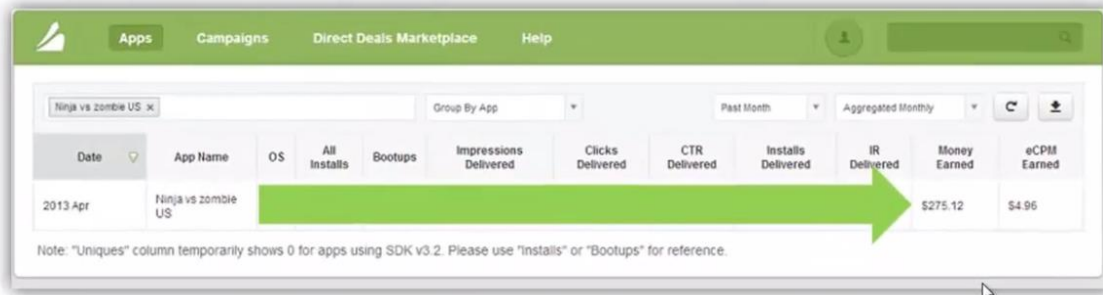
זוכרים את השעור הקודם? Skinning

לוקחים את הקוד ורק מעצבים מחדש



כאשר אני מדבר על משחק runner אני מדבר על משחק חינמי שמייצר כסף מפרסומות.

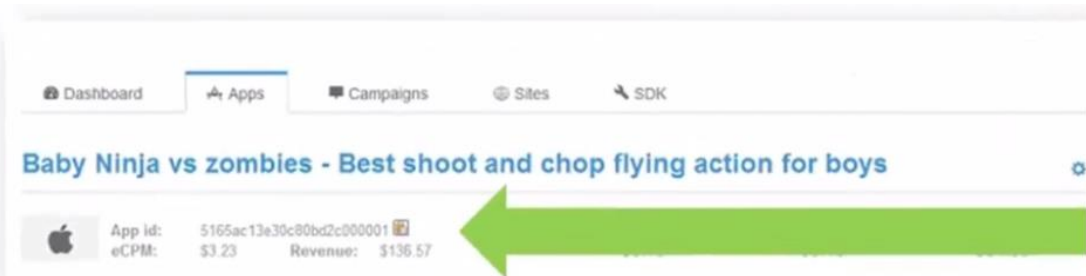
פרסומות בחברה אחת:



Date	App Name	OS	All Installs	Bootups	Impressions Delivered	Clicks Delivered	CTR Delivered	Installs Delivered	IR Delivered	Money Earned	eCPM Earned
2013 Apr	Ninja vs zombie US									\$275.12	\$4.96

Note: "Uniques" column temporarily shows 0 for apps using SDK v3.2. Please use "Installs" or "Bootups" for reference.

פרסומות בחברה שנייה:



App id:	eCPM:	Revenue:
5165ac13e30c80bd2c000001	\$3.23	\$136.57

כלומר הרווח החודשי עומד על
 $136\$ + 275\$$

סה"כ רווח החודשי של
 $\$411$

מהרגע הזה אני לא נוגע יותר
במשחק אלה אם כן אני משדרג אותן

בדר"כ לא משדרגים אלה אם כן עושים משחק חדש.

שנתית מדובר על סכום של
\$4932

\$4932 שזה באזור ה 20,000 שקל

לא רע להשקעה של \$200 במשחק Runner

המשחק הזה עובד בשבילי
תחשבו כמה תוספת של



20,000 בשנה הייתה עוזרת, איזה דברים
אפשר לעשות עם הכסף הזה וכמה בסה"כ
עלה לייצר אותו... \$200 !?

20,000 ש"ח מממ....

ומה אם יש לך 5 משחקים כאלה?
20 משחקים כאלה?



זוכרים מה שאמרתי לכם בוידאו הראשון
אם יש לכם משהו שמייצר X ואתם יכולים
לשכפל אותו Y פעמים? שם נמצא הכסף הגדול

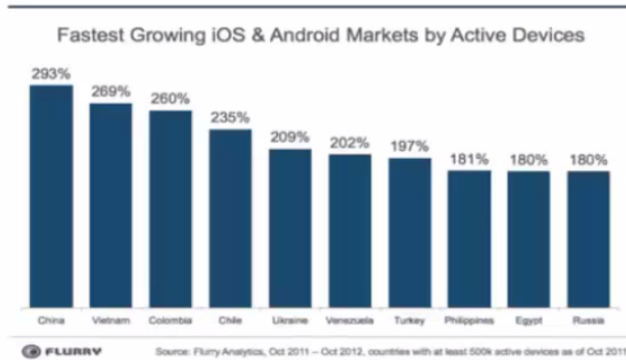


כניסה לאתר = הורדת אפליקציה
גלישה באתר = משתמשים באפליקציה

בניגוד לאתרים אפליקציות הן באמת גלובליות.
אנשים מכל העולם מורידים ומשחקים משחקים

קצב הצמיחה של אפליקציות הוא מאות אחוזים בשנה:

אתם רואים כיום קצב גדילה וצמיחה שלא היה כדוגמתו בעבר

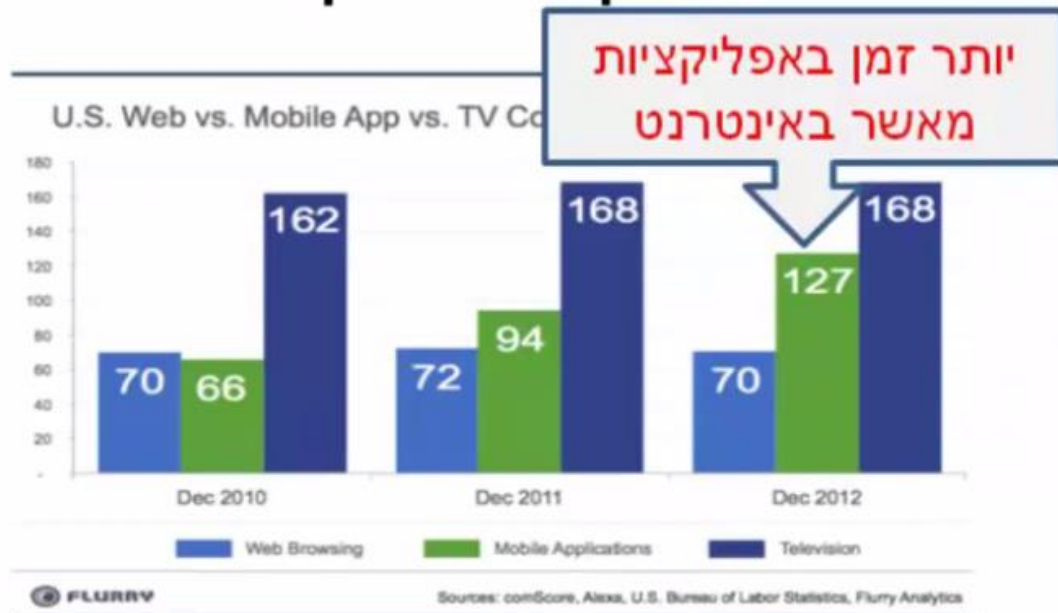


It took AOL 9 years to hit 1 million users.
For Facebook it took 9 months.

Draw Something took 9 days !



אנשים מבליים יותר ויותר זמן בתוך אפליקציות



משך הזמן שאנשים מבליים בתוך אפליקציות עקף את משך הזמן שאנשים מבליים באינטרנט (תכלת מול ירוק).

בדיוק כמו ב Ynet, Mako ושאר האתרים.
אם יש תנועה של אנשים אז
אפשר להרוויח כסף מפרסום

משחק כמו Clash Of Clans



המשחק מייצר ביום 2.4 מיליון דולר, שווי החברה 600 מיליון דולר.



מדובר על משחק שניתן להורדה בחינם
הרווח של המחשק הזה מגיע מקנייה של תוספות
ושדרוגים בתוך המשחק
זה משחק מסוג Social



in app purchase

מנתונים שפורסמו, SuperCell מרוויחים
בממוצע 3.5 - 4 דולר משחקן
והם נמצאים באופן קבוע במיקומים ראשונים בטבלת
ה Top Grossing בחנות

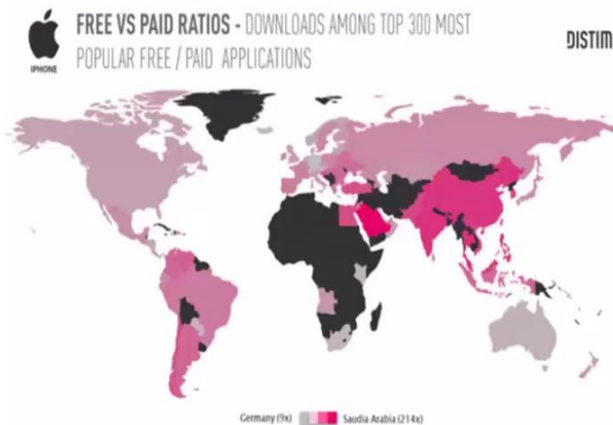
Top grossing – משחקים הכי רווחיים, מייצרים הכי הרבה כסף.

ברור שחלק מהאנשים לא קונים כלום
אבל חלק מהאנשים קונים ובהרבה מאד כסף
ומשם הרווח האסטרונומי שלהם

אז אם הם מרוויחים בממוצע 4 דולר משחקן
שווה להם להביא הורדות ולשלם על ההורדות
סכומים של 3.5 דולר אפילו (14 שקל!)

וזה משתלם להם פעמיים!
ככל שמורידים אותם יותר הם
מטפסים גבוהה יותר בטבלאות בחנות
מיקום גבוהה יותר = יותר הורדות מבלי לשלם
כלומר הם מרוויחים יותר

תוסיפו לעובדה שהמתחרים שלהם גם מתחרים על
המיקומים הראשונים וקונים הורדות
ואתם מקבלים מלחמת מחירים
שאתם מרוויחים ממנה הרבה כסף



אין חסם של כסף
בהורדה חינמית ומכאן
מגיע הרווח שלכם

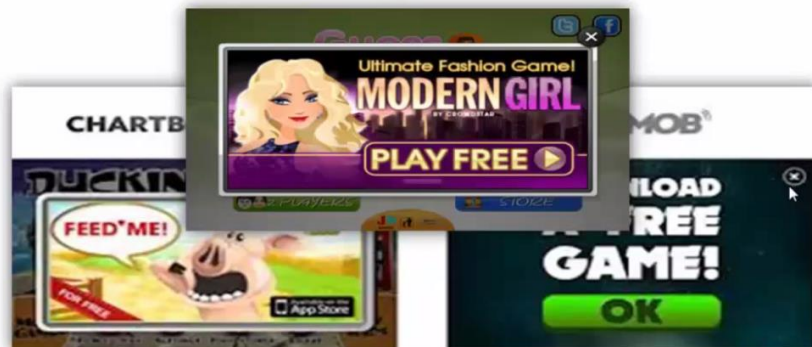
אפליקציות מגלגלות סכומים מטורפים
וחברות רק מחפשות איך לייצר הורדות
זה שילוב מושלם!

חזירי ההורדות הגדולים הם בעיקר
משחקי ה Social אבל לא רק
כל משחק חדש ומושקע שיוצא לחנות מחפש
לפרסם את עצמו איפו שרק אפשר!

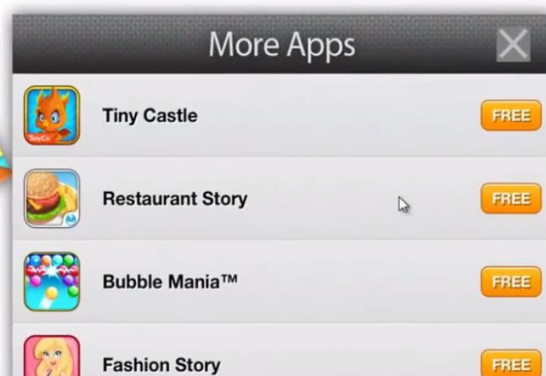
כל מה שצריך זה לשלב פרסומות
זה המודל המנצח כיום!



אבל איזה סוגי פרסומות יש?
ראיתם את כולם כבר אני מניח
פופאפים הם הפרסומות הכי רווחיות
פרסומות פופאפ מסוגים שונים



אפשרות נוספת היא הוספת כפתור לאפליקציה:



אז מאיפו מביאים מפרסמים? סופר סופר פשוט...

אתרים לשילוב פרסומות

iAd, Revmob, <http://www.mopub.com>, Google Admob, Chartboost, Tapjoy

יש המון חברות שזה
מה שהן עושות עבורך



REVMOB



התפקיד שלכם הוא לבנות משחקים
שאנשים אוהבים להוריד
ואני עושה את זה בשביל שאותם אנשים
יורידו משחקים של משהו אחר... גאוני!

בונים משחק פשוט
משלבים פרסומות
ומרוויחים
זאת המטרה שלך

כל דבר שהוא טכני או דורש כשרון יש
משהו אחר שיעשה את זה בשבילך
 במהירות ובזול

המפתח עושה זאת

צריך לפתוח חשבון בחברות הללו ולתת את שם המשתמש והסיסמא למפתח.

קיימים עוד מודלים אפשריים
- למכור את המשחק בדולר
- למכור תוספות במשחק
- למכור את המשחק שלך למישהו
אחר וכו...

אבל המקום להתחיל בו זה בהחלא לבנות משחקים
חינמים ולהרוויח מפרסומות.

* רווחי יותר * מהיר יותר * זול יותר 

כלי עבודה

כלי העבודה שלנו הם Skype
אני מנהל את כל מה שאני עושה
בעזרת האייפון או האייפד ומכל מקום
אין שום עסק שניתן להרים בעלות של
כמה מאות שקלים שייצר הכנסה כבר
מהחודש הראשון

אני רוצה לדבר איתכם על כיצד מייצרים
הורדות וכמה הורדות
יש למשחק ה Ninja
שמייצר לי 20,000 שקלים

