

2014

中国软件开发者大调查

报告概述

研究背景

中国软件开发者调查自2004年首次开展，是中国样本最丰富的开发者调查，持续、全面和深入地反映了中国开发者社群自身状况、各项技术、工具、产品的使用状况和发展趋势，是完整、准确地了解中国开发者市场的重要参考资料。

2014年，CSDN延续前几年的成功，举办新一届全国软件开发者调查——“2014中国软件开发者大调查”。此次调查，针对业界、技术等方面的新动向，对问卷做了重新设计，更能体现中国IT业界、尤其是技术界现状。本次调查具有以下特点：

■ 调查内容一紧扣技术热点、把握知识趋势

根据10-11年的技术趋势和热点，以及厂商新推出的产品技术，对调查项进行调整和增补，力求准确及时的反应10-11年中国软件市场的变化，为相关企业制定市场策略提供权威的数据参考依据。

■ 调查报告一定方案服务、打造调研精品

本次报告在以往简报报告、详细报告基础上，增加定制报告的服务，根据客户的需求，以调查的原始数据为基础，进行不同维度的数据交叉分析和专家点评，为客户量身定制，为其制定市场及产品策略提供更精准的参考数据。

■ 专家介入—行业资深团队、全面洞悉业界

大调查特别成立了专家顾问团队，针对调查中设计的技术领域，特邀了来自相关领域的专家，并邀请专家顾问共同参与到调查项的设计和最终报告的撰写。

研究目的

■ 通过科学调查及分析手段，在大规模取样的数据基础上，进行统计和分析，结合专家顾问行业观察分析，从而定量及定性角度分析调查数据，以到达准确、全面地反映2014年中国开发者社群状况；此次调查，针对业界、技术等方面的新动向，对问卷做了重新设计，更能体现中国IT业界、尤其是技术界现状。

■ 其中包括个人信息、公司信息、技术信息、.NET、Java、Web、移动开发、云计算、数据库、软件工程、游戏等方面的

信息。问卷的内容根据13-14年的技术趋势和热点，以及厂商推出的产品技术，对调查项进行了调整和增补。力求准确及时的反应13-14年中国软件市场的变化，为相关企业制定市场策略提供权威的数据参考依据。

组织机构

■ 主办单位

■ CSDN网站、《程序员》杂志

■ 协办单位：华章出版社

■ 关于CSDN

CSDN创立于1999年，是中国最大的IT社区和服务平台，为中国的软件开发者和IT从业者提供知识传播、职业发展、软件开发等全生命周期服务，满足他们在职业发展中学习及共享知识和信息、建立职业发展社交圈、通过软件开发实现技术商业化等刚性需求。拥有超过3000万注册会员（其中活跃会员800万）、50万注册企业及合作伙伴。

旗下拥有：

■ 全球最大中文IT技术社区：csdn.net

■ 权威IT专业技术期刊：《程序员》杂志

■ IT人力资源服务：科锐福克斯

■ IT技术学习平台：乐知教育

■ 代码托管+社交编程平台：code.csdn.net

■ 移动开发工具和服务聚合平台：mobilehub.io

■ IT专属求职网站：job.csdn.net

■ 中文软件外包和项目交易平台：csto.com

■ 程序员深度交流社区：iteye.com

■ 中国最大技术管理者平台：CTO俱乐部

■ 云计算产业人士沙龙：云计算俱乐部

■ 面向移动开发者的技术组织：移动开发者俱乐部

■ 面向全国大学生的技术组织：高校俱乐部

研究方法

调研方式

本调查数据获取采用网上联机调查方式。本次调查除了利用CSDN本身网站和杂志的资源进行大力推广外，为增加数据采集的全面性，使调查数据更加准确，此次更加注重其他渠道的推广，包括相关网站媒体、技术社区、厂商网站、行业协会等。



调查时间为：2014年3月20日—2014年4月25日
有效样本量：4703

数据处理方法

■ 数据处理流程



■ 统计工具

采用国际流行统计软件SPSS;

样本有效性系统处理方法

本次调查采取样本有效性系统方法来保证样本的有效性: 包括答题逻辑矛盾排除法、重复填写问卷排除法、非匿名受众礼品激励法、会员制身份信息验证、样本有效性抽样回访。



■ 答题逻辑矛盾排除法

- 10岁及10岁以下者，该样本无效；
- 年龄为70岁以上者，该样本无效；
- “12岁以下”的“高中（中专）”、“大专”、“本科”问卷剔除，该样本无效；
- “12岁以下”月均收入500元以上，该样本无效；
- 18岁以下“硕士”教育程度者，该样本无效；
- 25岁以下“博士及以上”教育程度者，该样本无效；
- 年龄为70岁以上者，该样本无效；
- 其他业务逻辑有矛盾者，该样本无效；

■ 重复填写问卷排除法

重复填写问卷者，为无效问卷

■ 非匿名受众礼品激励

提供奖品，鼓励受众实名参与调研并反馈真实材料

■ 会员制身份信息验证

实行会员注册制度，验证参与调研者相关身份信息

■ 样本有效性抽样回访

随机抽取一定数量样本，通过用户回访进一步确认并挖掘有用信息

调研价值

本调查报告为厂商制定相关市场和产品策略的重要参考依据：每年一度的软件开发者调查，勾勒出中国技术和产品市场的发展曲线，力求准确及时的反应13-14年中国软件市场的变化，为相关企业制定市场策略提供权威的数据参考依据，同时在极大程度上反映了软件行业的用人需求，相关数据为IT 厂商、软件学院、培训机构制定其市场及产品策略的重要参考数据。

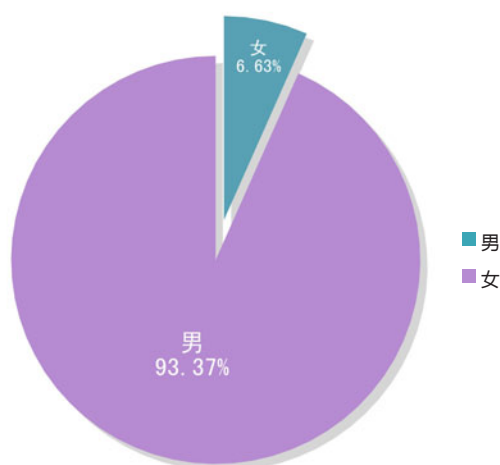
基本情况

CSDN于2014年3月20日-4月25日展开了此次调研工作,通过在线问卷渠道,共收集到4771份问卷,其中有效问卷4703份。

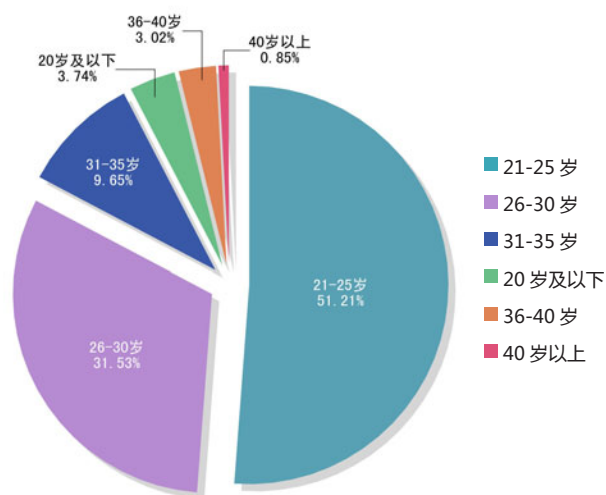
受访者基本信息

本次调查中,受访者男性占9成以上,年龄主要集中在21-35岁,学历以本科为主,开发经验在5年以内的占大多数。

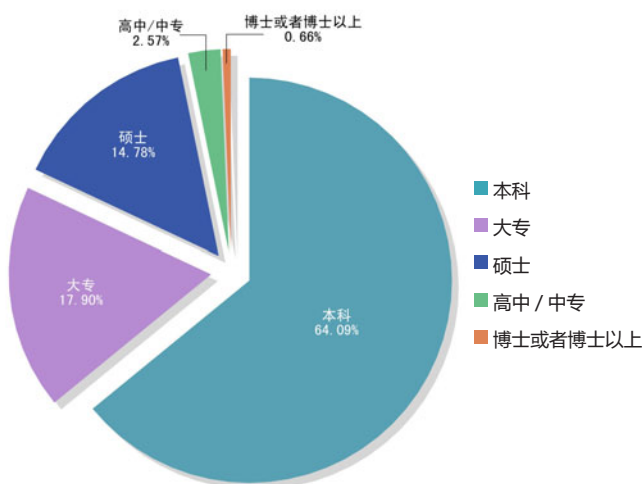
性别 (n=4703)



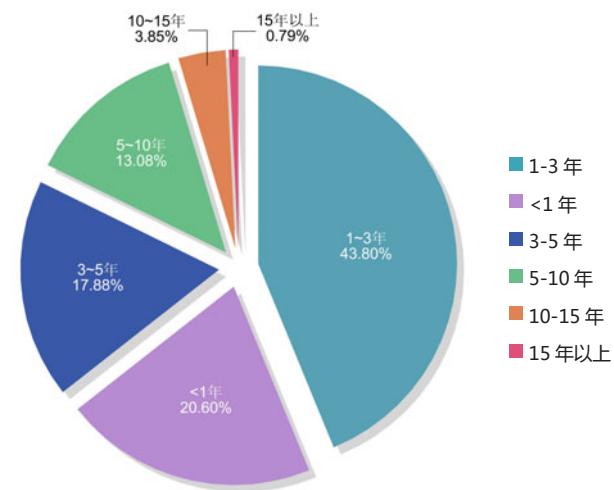
年龄 (n=4703)



最高学历 (n=4703)

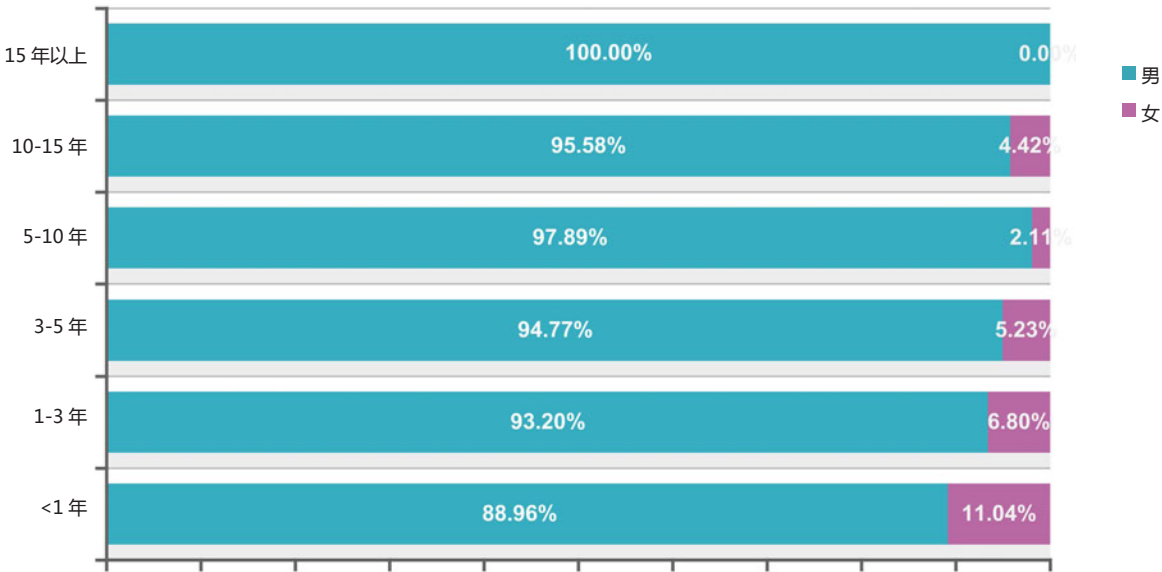


从事软件开发的年限 (n=4703)

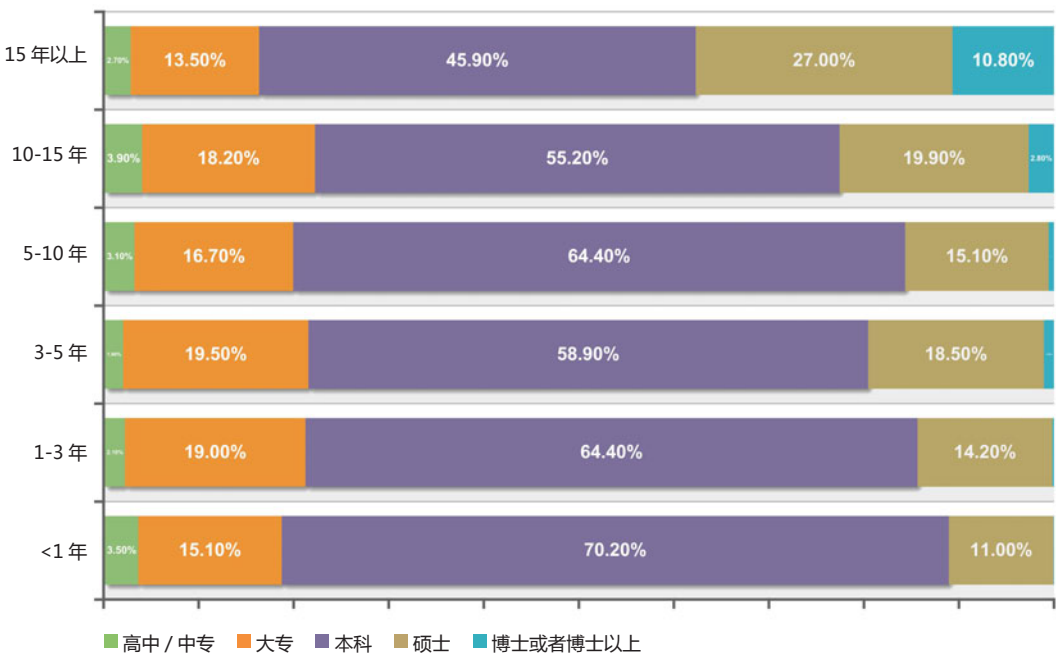


从业时间越长的人群中，女性比例逐渐降低。但随着从业时间增加，硕士学历以上的高学历人群比例越高。

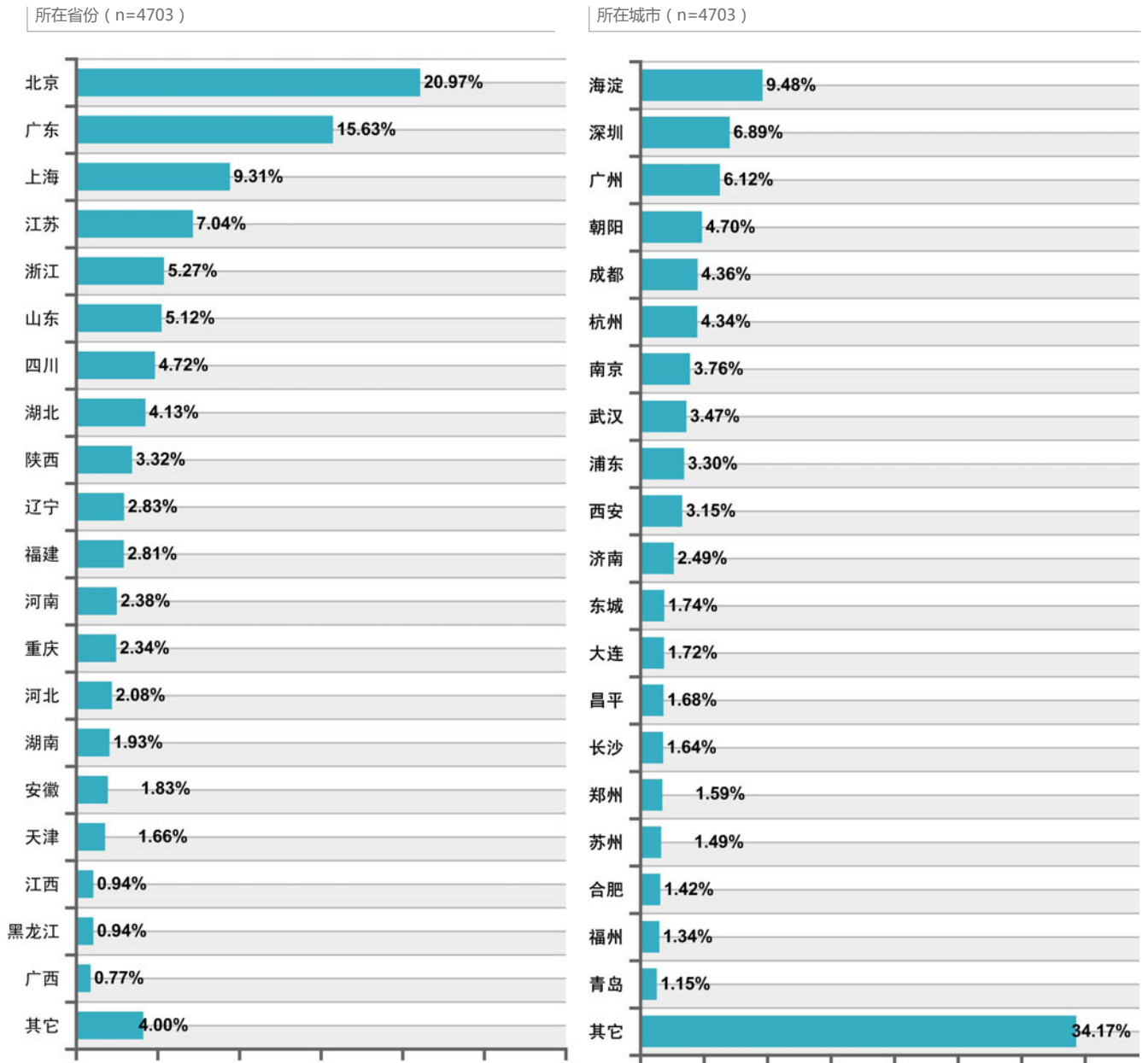
不同从业时长的软件开发者性别分布 (n=4703)



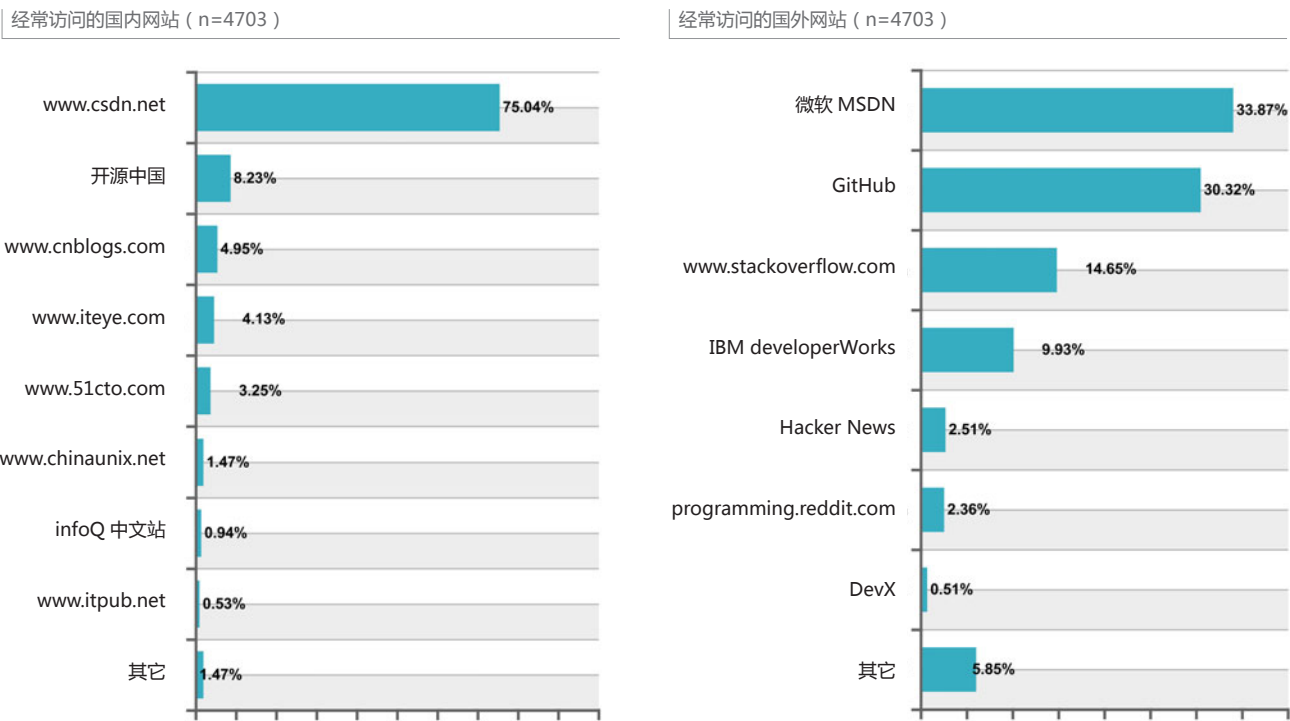
不同从业时长的软件开发者学历分布 (n=4703)



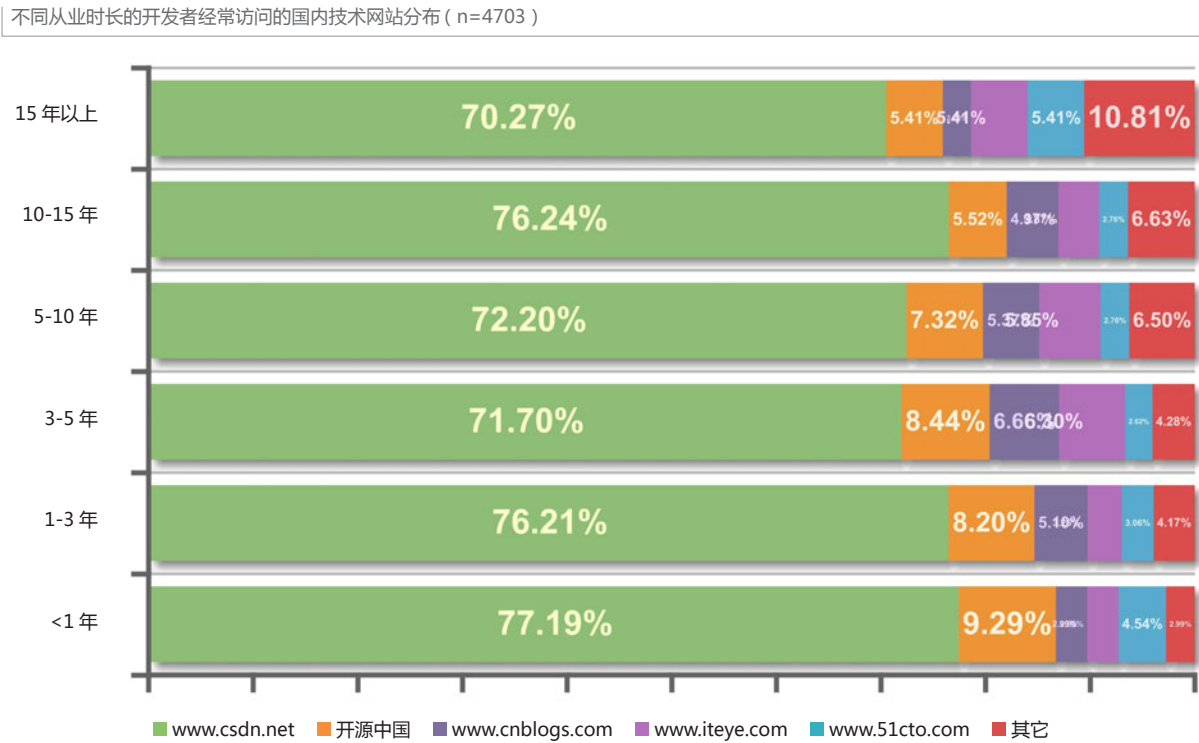
本次调查受访者区域分布相对分散，来自北京、广东、上海、江苏、浙江的受访者合计占58.22%。



受访者经常访问的国内网站是www.csdn.net，经常访问的国外网站是微软MSDN、GitHub。

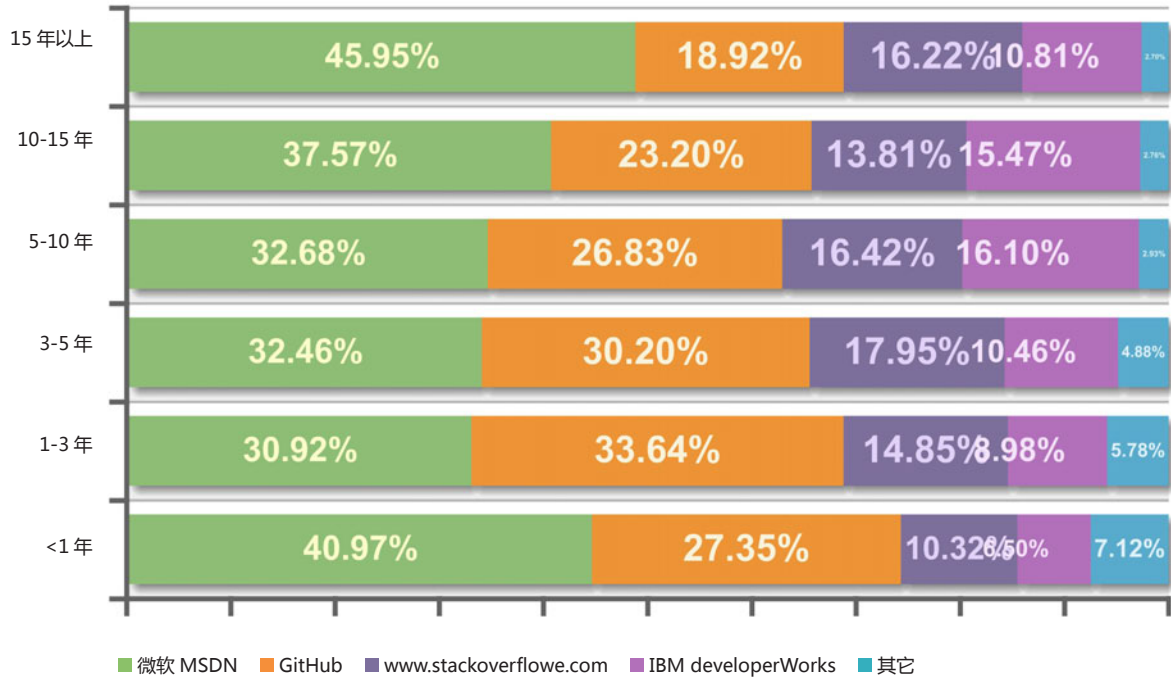


调查发现，不同从业年限的软件开发者经常访问的技术网站偏差不大，均以CSDN网站为主。



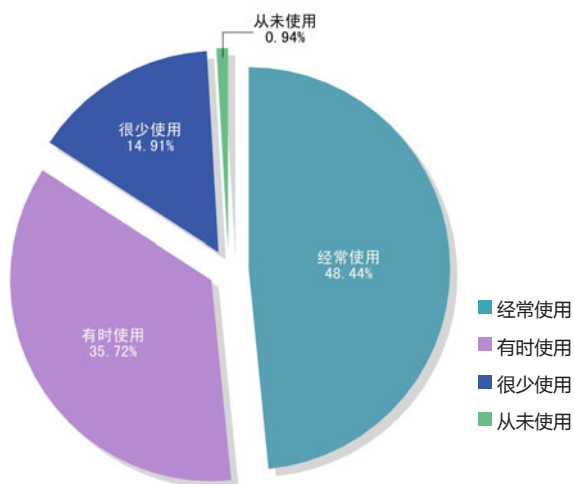
调查发现，工作年限越长，对微软MSDN的访问比例在逐渐提高，但对GitHub的访问比例在逐渐下降。

不同从业时长的软件开发者经常访问的国外技术网站分布（n=4703）：

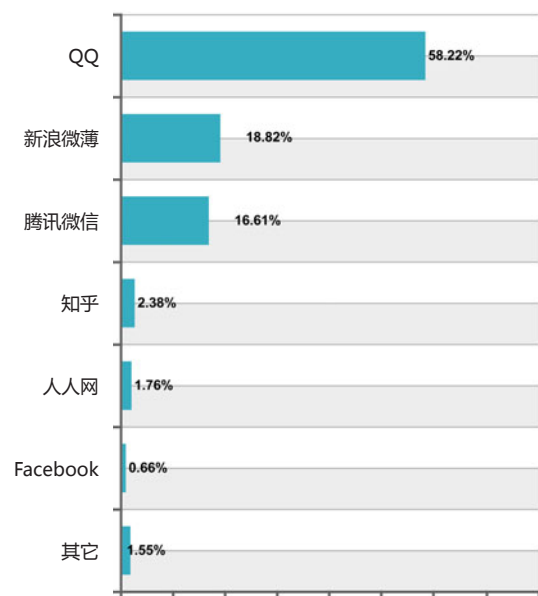


8成以上受访者在用社交网络。QQ、新浪微博、腾讯微信是使用最广泛的三种社交网。

使用社交网站的频率（n=4703）：

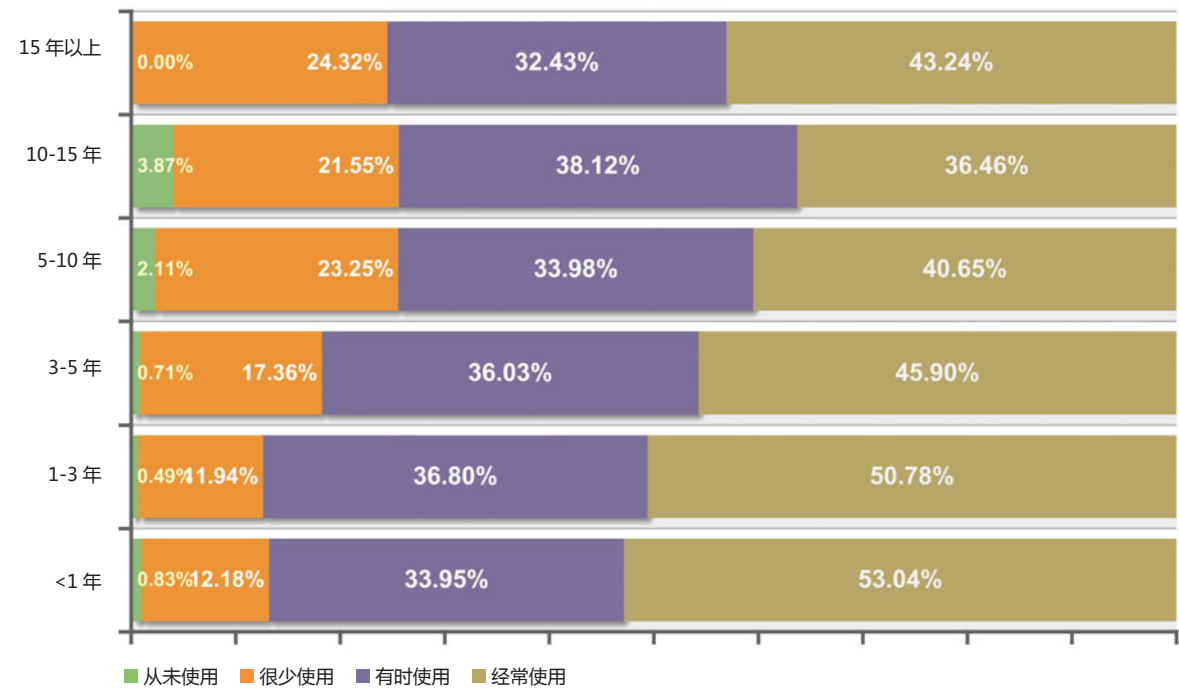


经常使用的社交网络（n=4703）：



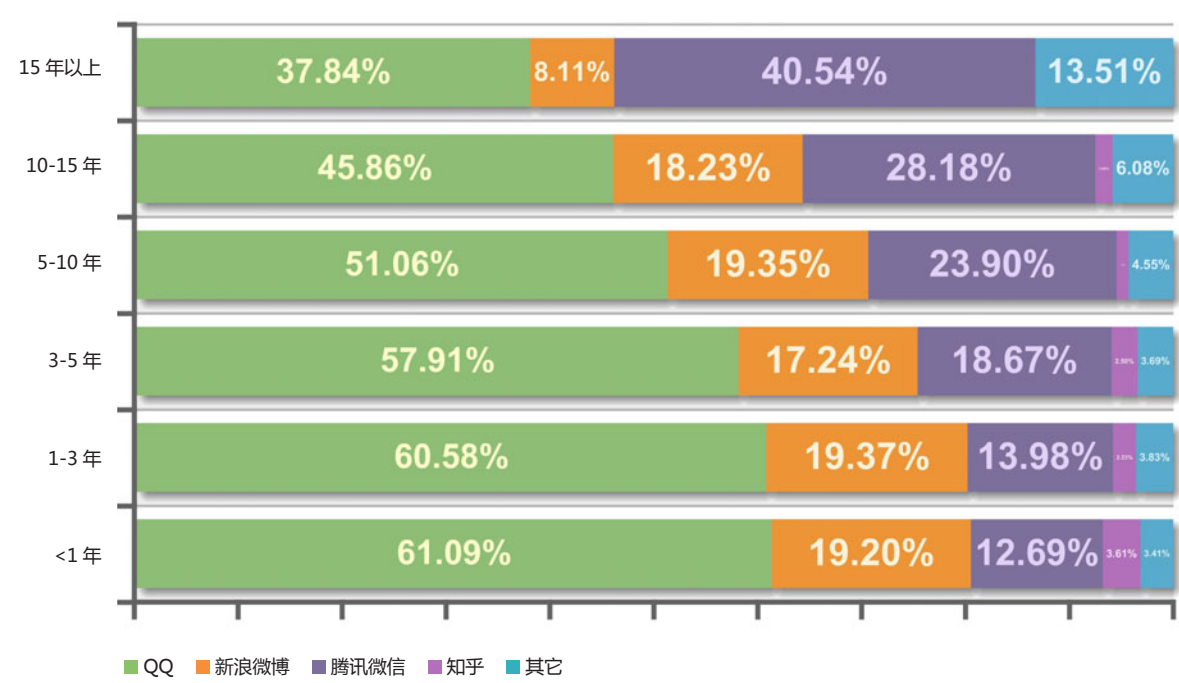
随着从业年限的增加，受访者中使用社交网络的比例在下降。

不同从业时长的软件开发者使用社交网络的频率分布(n=4703):



调查发现，工作年限越长的受访者，使用QQ的比例在下降，而使用腾讯微信的比例在明显上升。

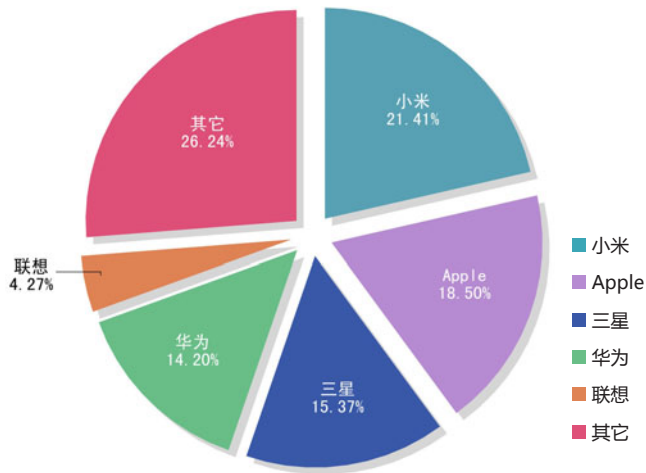
不同从业时长的软件开发者经常使用的社交网络分布(n=4703):



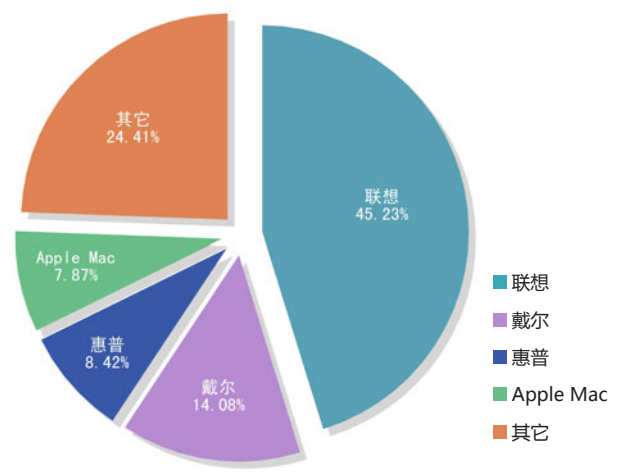
受访者使用的手机品牌相对分散, 其中小米占21.41%; 电脑品牌则相对集中, 联想电脑占了45.23%。

近5成受访者在用电子书, 但对智能手表等智能终端设备的使用则较为分散。

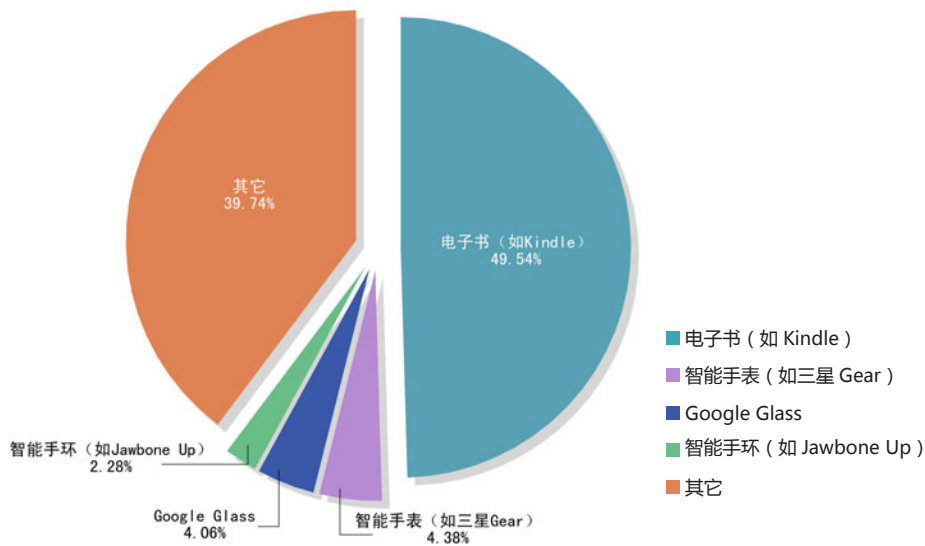
在用的手机品牌 (n=4703) :



在用的电脑品牌 (n=4703) :



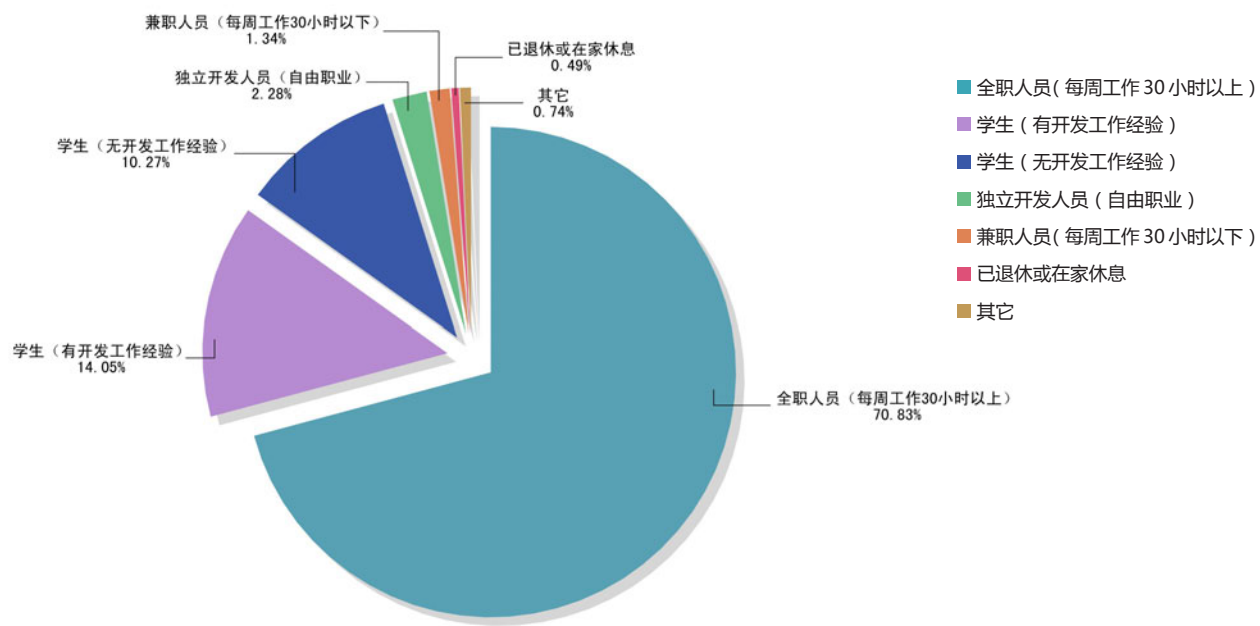
在用的智能终端设备 (n=4703) :



就业特点

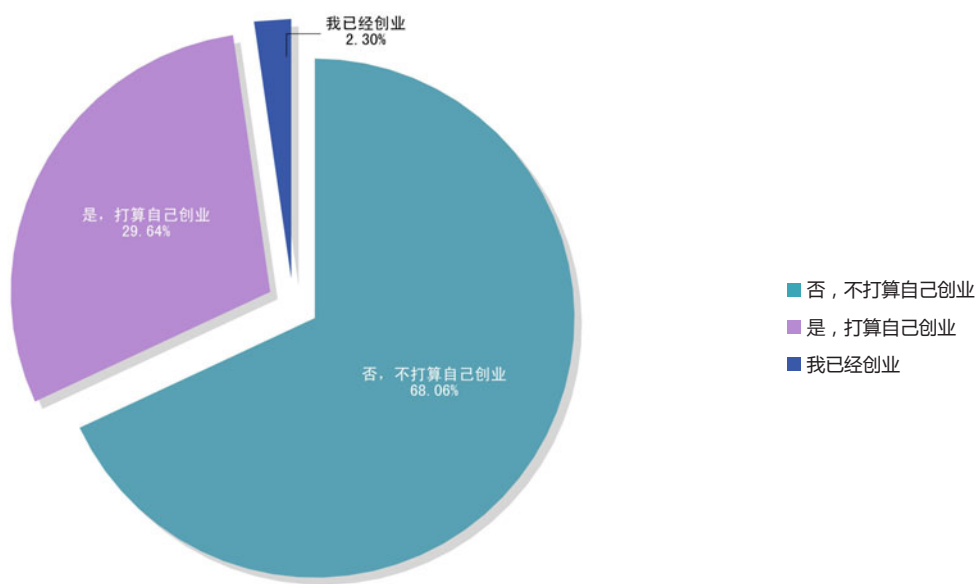
本次受访对象中，全职人员超过7成。有开发经验的学生占14.05%，无开发经验的学生占10.27%。

目前就业情况 (n=4703) :



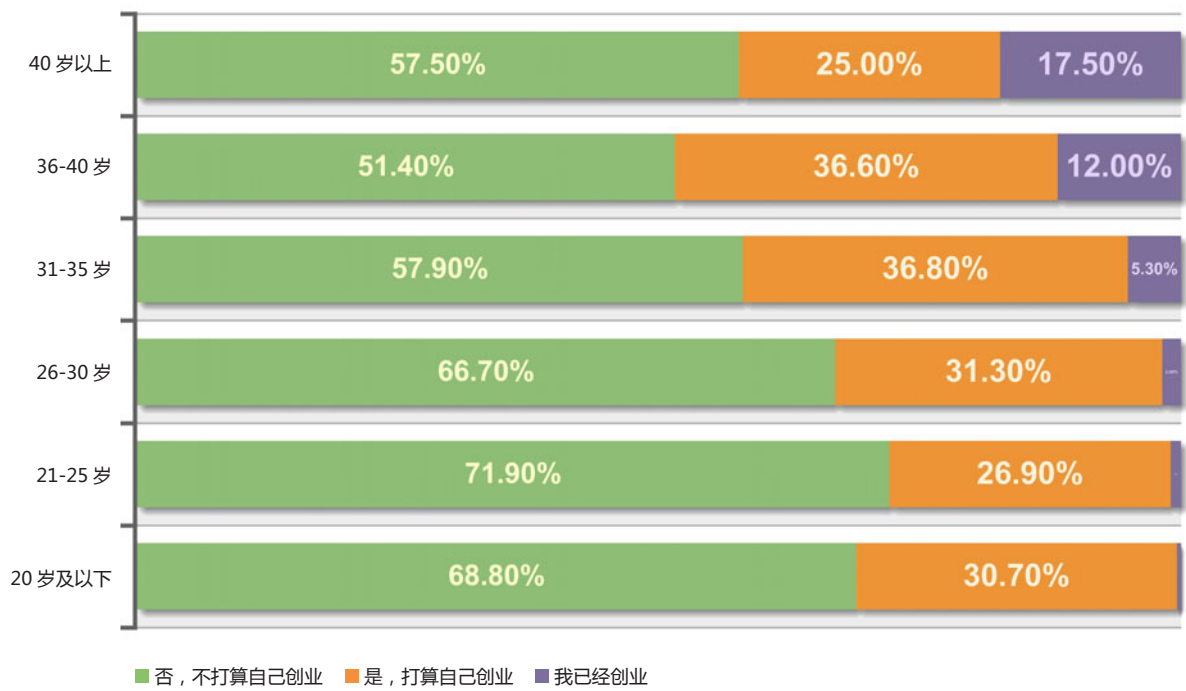
近7成人员无创业计划。有创业计划的受访者占比29.64%，而已经创业的仅占2.3%。

未来一年内是否有创业计划 (n=4703) :



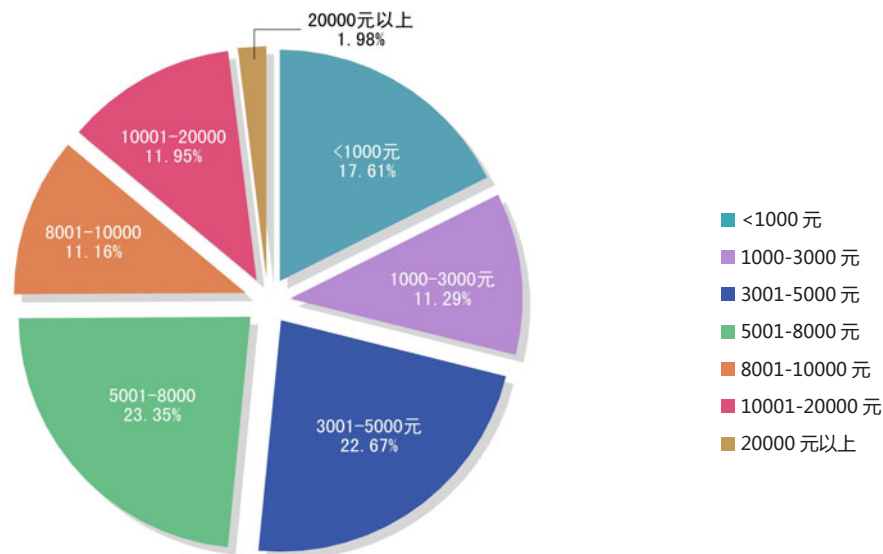
年龄越大的受访者，已创业的比例越高。同时可以发现，31-40岁之间的受访者，计划创业的比例明显高于其他年龄段。

不同年龄的开发者创业情况分布（n=4703）：



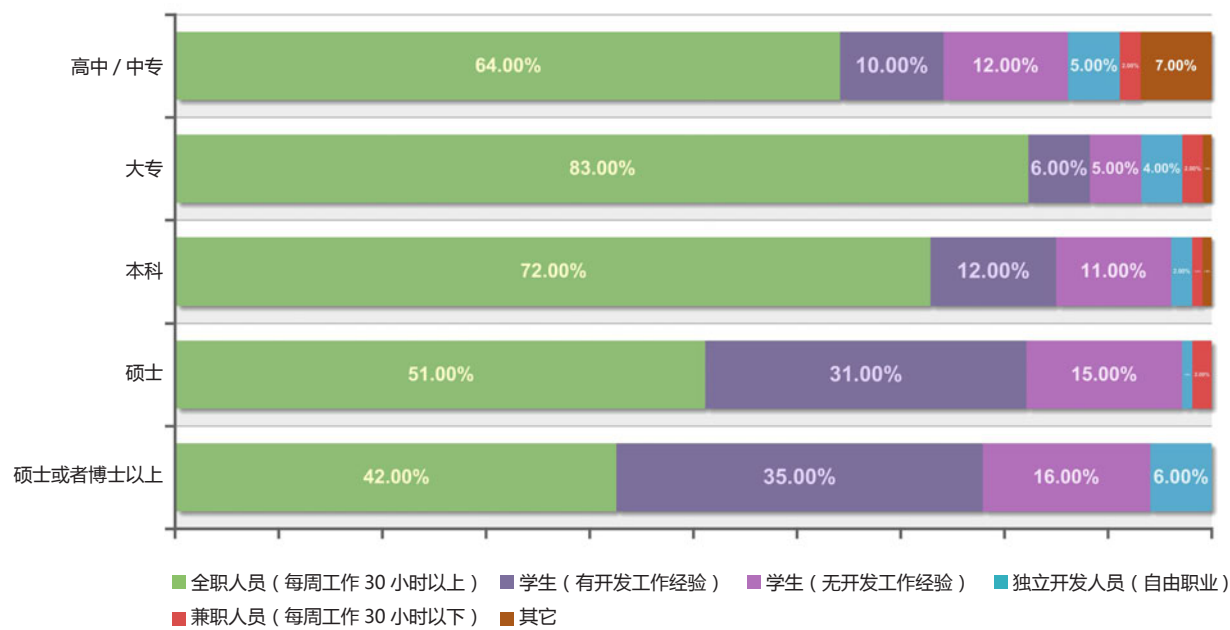
大多数受访者月收入在1万元以下。超过1万元的所占比例不足15%。月收入低于5千元的占51.66%。

目前月收入（n=4703）：



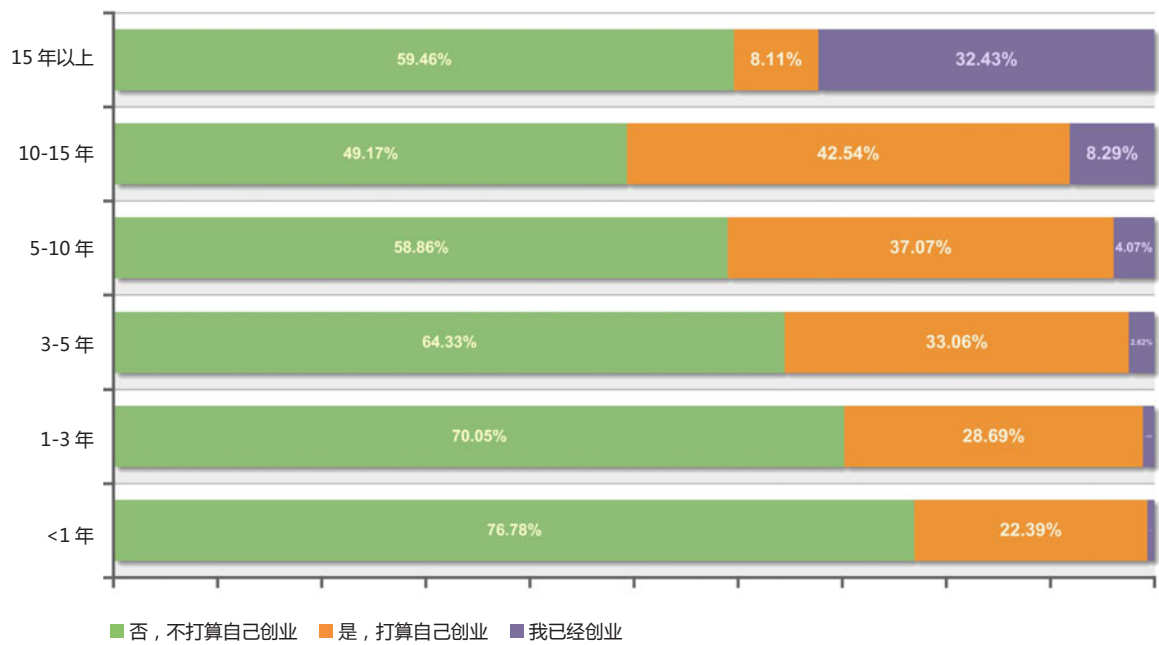
学历越高的受访者中，全职人员的比重越低。硕士学历的受访者中，仅51%全职工作。

不同学历的开发者就业情况分布（n=4703）：



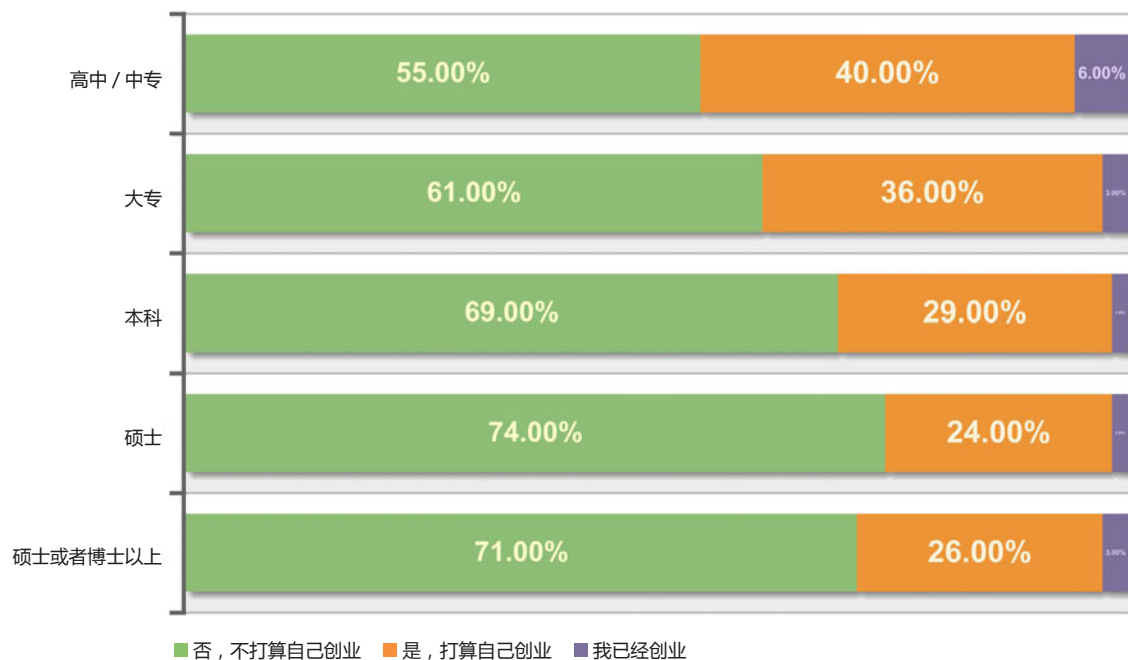
从业年限15年以上的人群中，已经创业的比重较高，计划创业的比重很低。而从从业年限低于15年的人群，随着年限增长，已经创业或计划创业的比例越高。

不同从业时长的开发者创业情况分布（n=4703）：



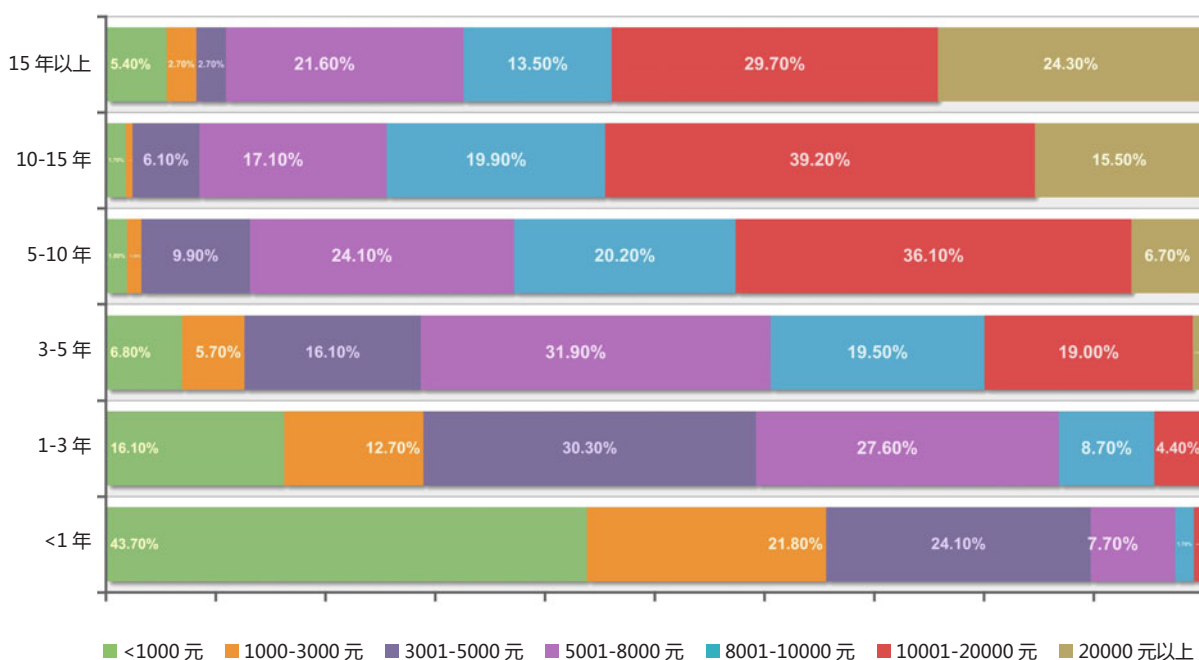
随着学历的升高，计划创业的人员比重越来越低。在硕士人群中，计划创业的仅占24%，远低于学历低于本科的人员。

不同学历的开发者创业情况分布（n=4703）：



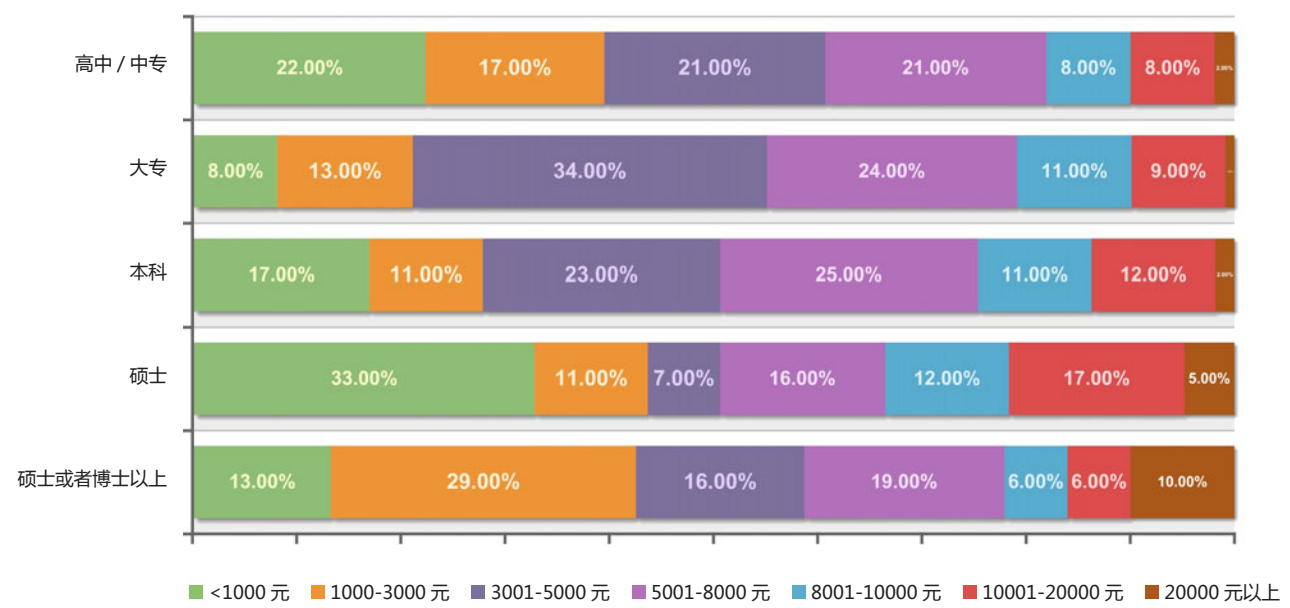
从业年限越长，收入越高。工作年限在15年以上的人群，月收入超过1万元的在半数以上，且近1/4人员月收入超过2万元。

不同从业时长的软件开发者收入分布（n=4703）：



学历越高，高收入人群比例越大。硕士学历的人群中，月收入过万的达到22%。

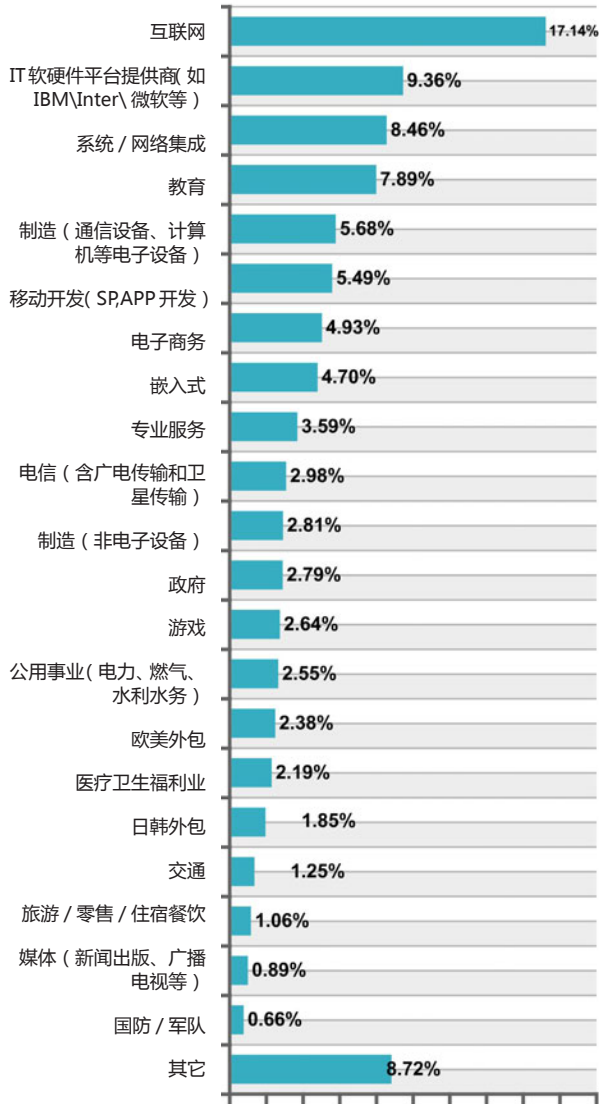
不同学历的软件开发者收入分布（n=4703）：



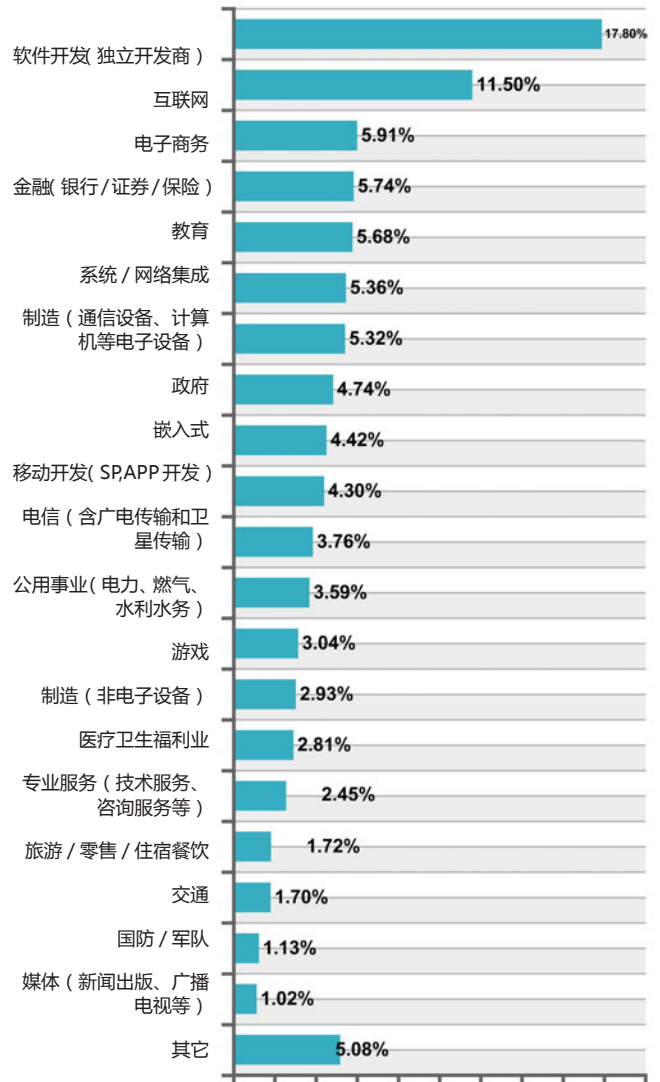
受访者公司行业分布较为分散，排名前三的是互联网、IT软硬件平台提供商、系统/网络集成，分别占17.14%、9.36%、8.46%。

受访者公司软件产品主要面向的行业也较为分散，前三位是软件开发、互联网、电子商务，分别占17.8%、11.5%、5.91%。

所在公司属于哪个行业 (n=4703) :



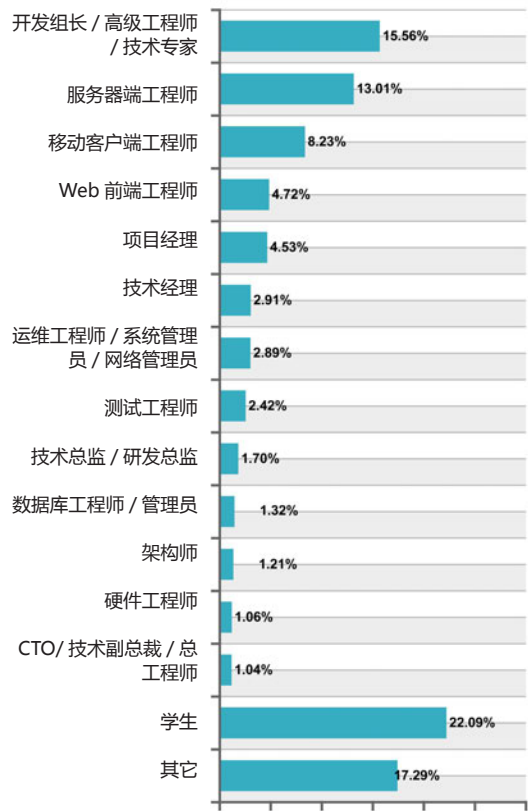
所在公司软件产品主要面向哪种行业 (n=4703) :



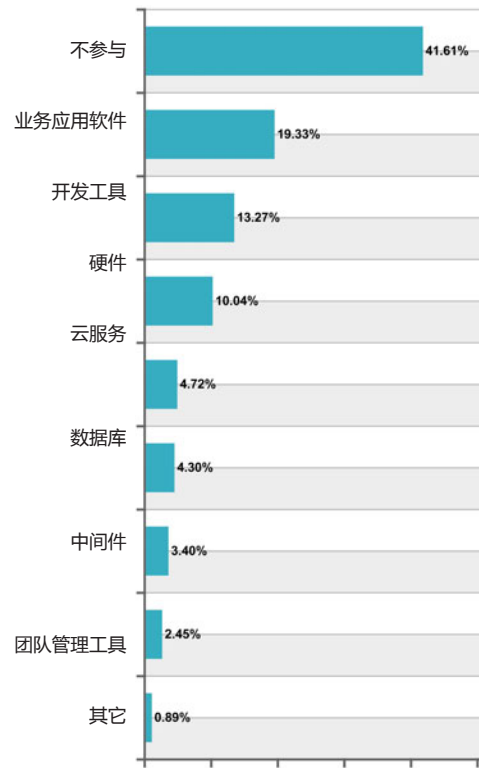
受访者职务分布较为分散，排名前三的开发组长/高级工程师/技术专家、服务器端工程师、移动客户端工程师，分别占15.56%、13.01%、8.23%。

超过4成受访者不参与产品采购的选型、推荐或批准。被参与的产品种类最多的三项是业务应用软件、开发工具、硬件。

目前的职位（n=4703）：

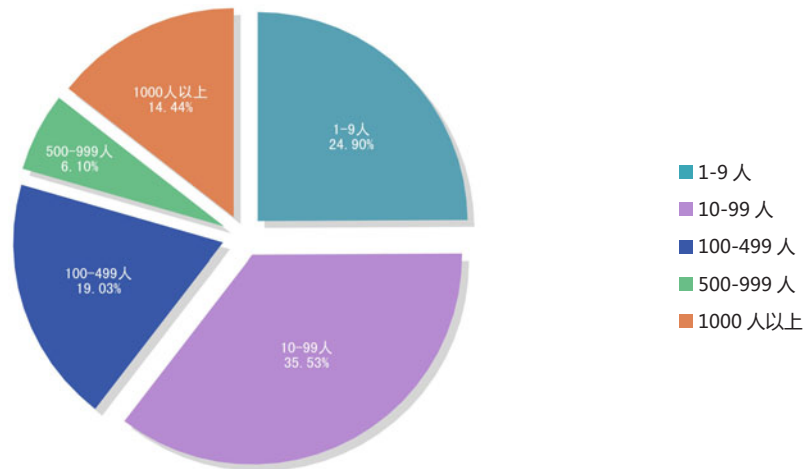


参与哪种产品采购的选型、推荐或批准（n=4703）：



近1/4受访者所在公司研发人员规模不超过9人；35.33%受访者所在公司研发人员在10~99人；19.03%的受访者所在公司的研发人员规模在100~499人；超过20%的受访者所在公司研发人员数量超过500人。

所在公司研发人员的规模（n=4703）：

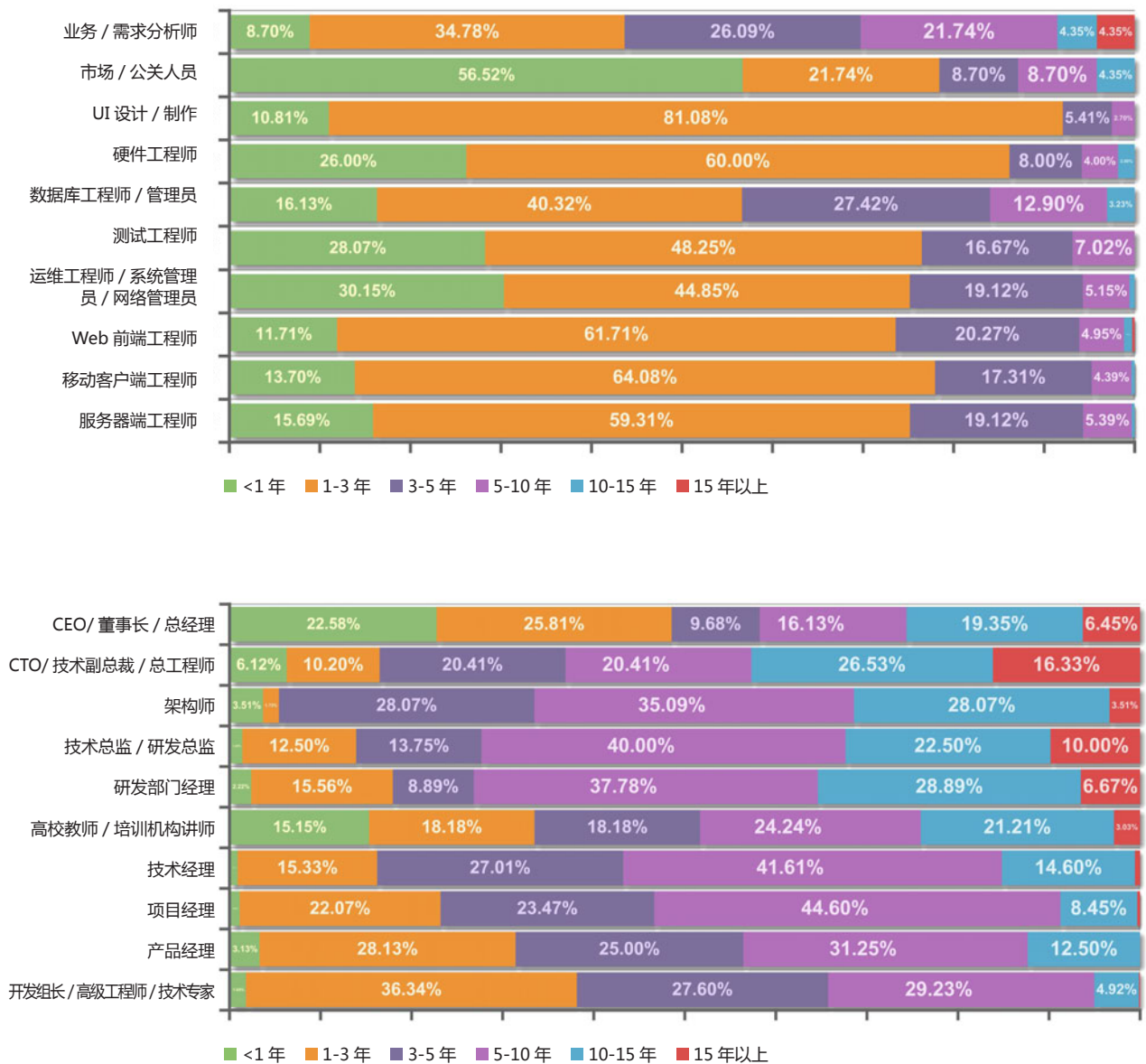


调查发现，CEO从事软件开发不超过3年的比例较高，达到了48%。超过2成CEO不从事软件开发。

CTO、技术总监、研发部门经理、技术经理、产品经理等技术管理岗位人员的从业时长均偏长，超过7成人员从业3年以上。

而各种技术岗位人员的从业年限，一般在3年以下。

所在公司研发人员的规模（n=4703）：



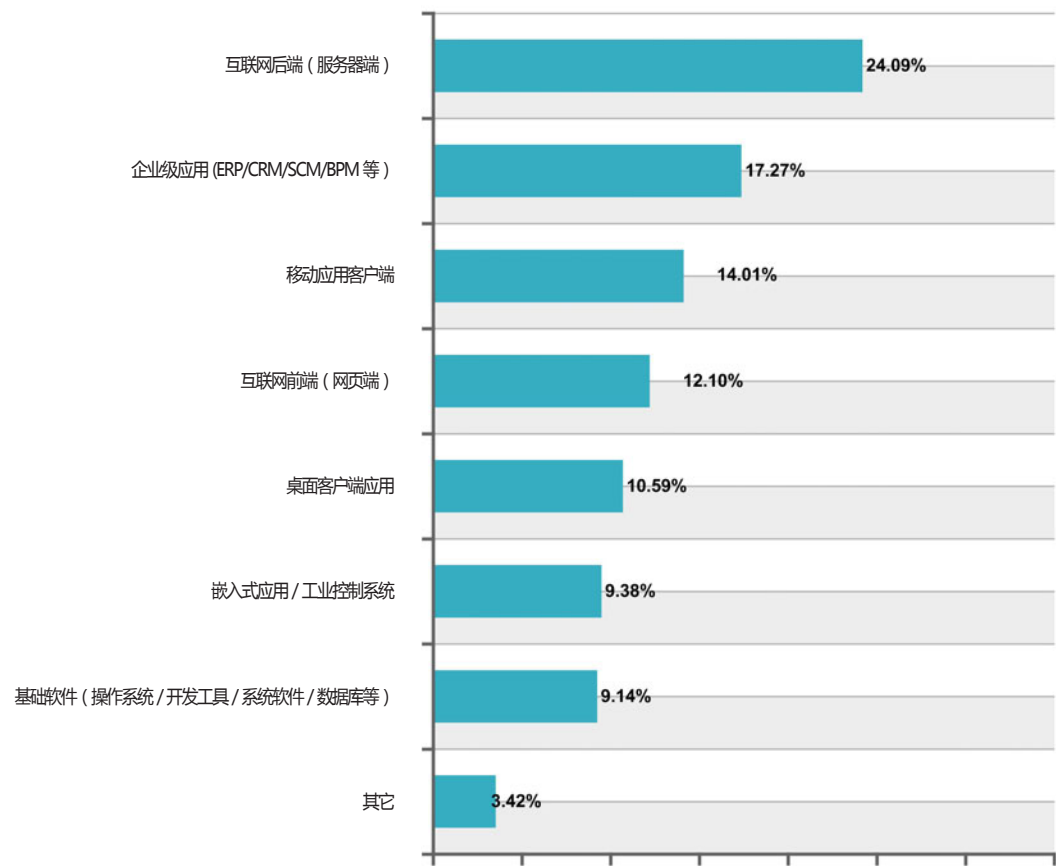
技术应用特点

调查结果显示，开发的软件类型排名前三的分别是互联网后端、企业应用及移动应用客户端。

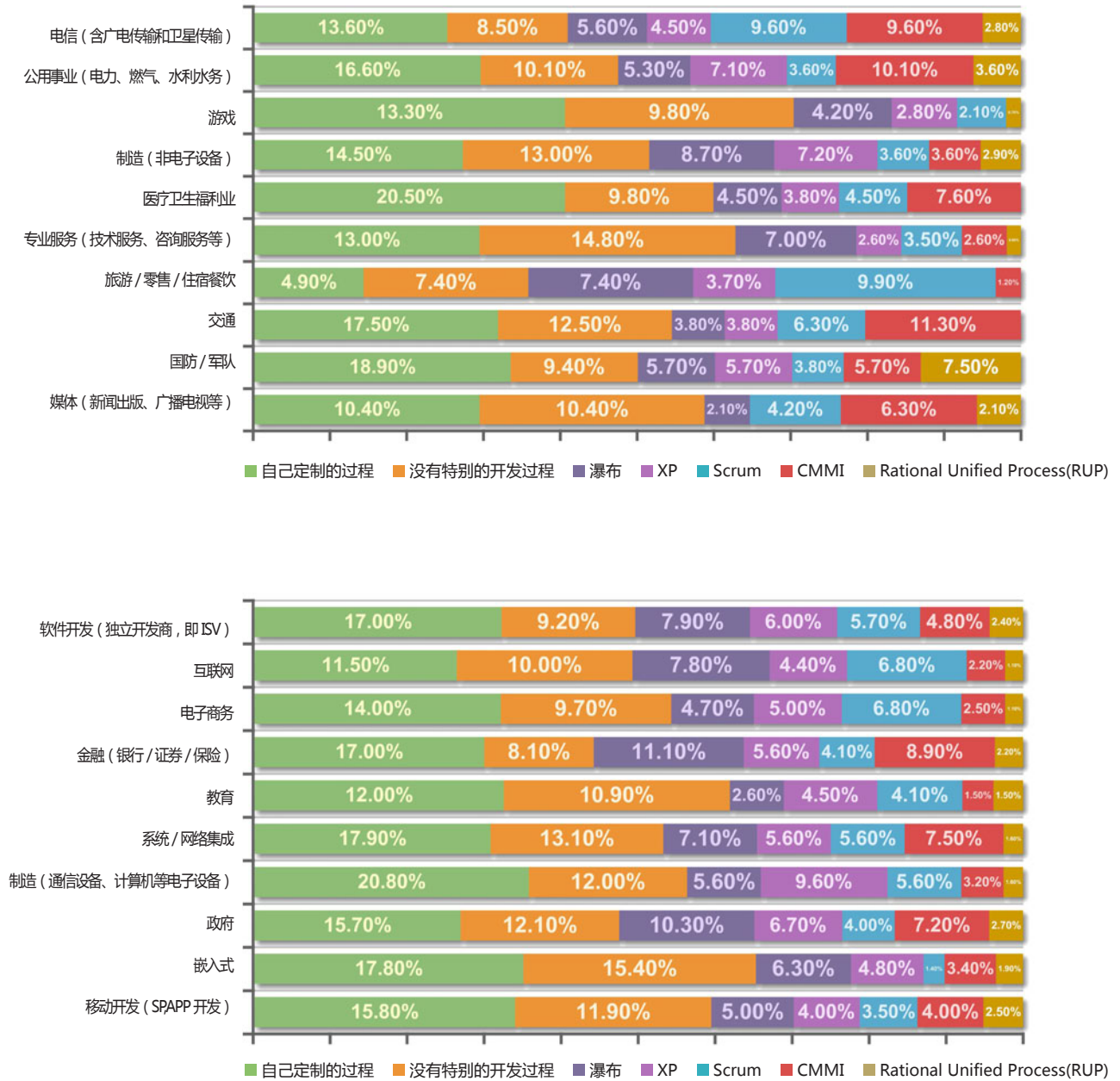
互联网、电子商务、金融等行业软件开发中，互联网后端开发占据比重较大。

电信、公共事业、制造业等行业软件开发中，企业级应用开发类型占据较大比重。

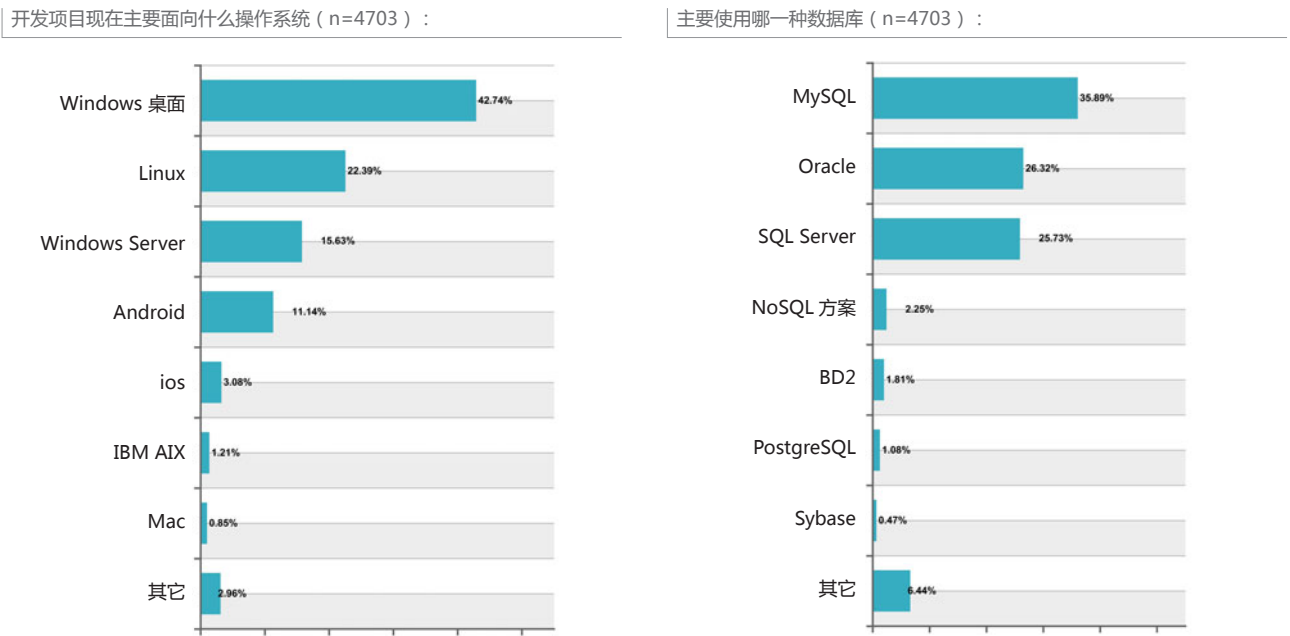
主要开发的软件类型（n=4703）：



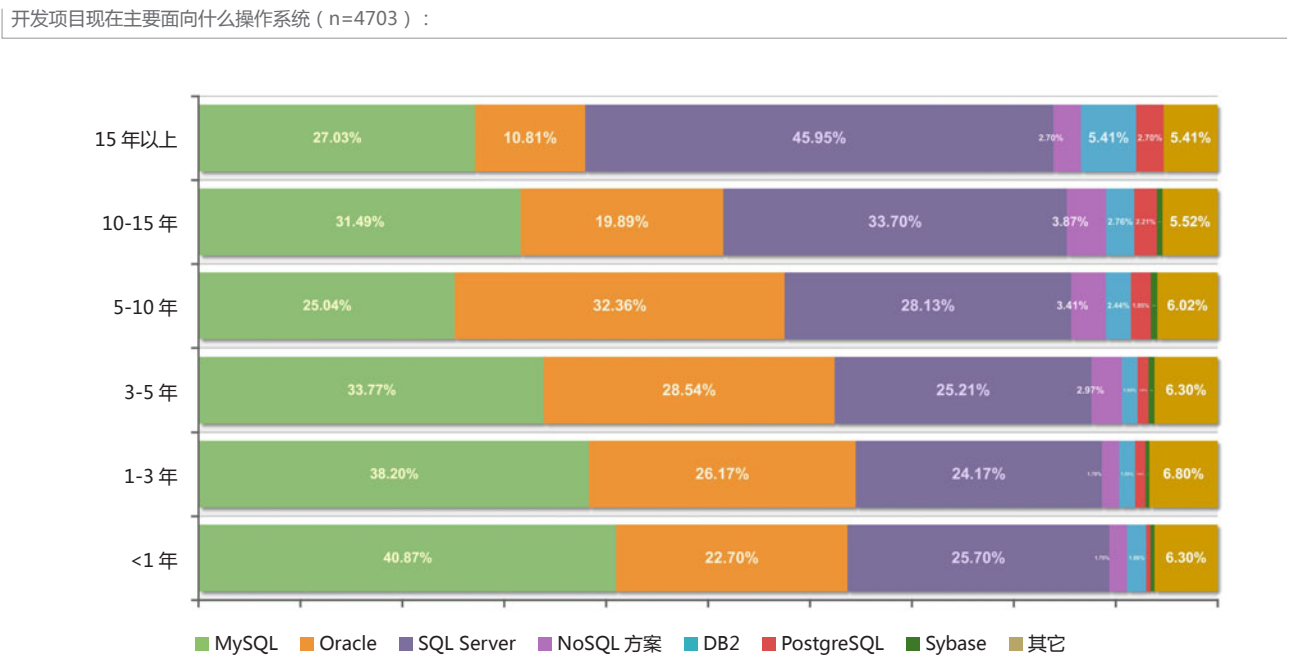
面向不同行业产品的软件开发类型分布 (n=4703) :



在项目开发中，主要面向的操作系统有Windows桌面、Linux、Windows Server及Android，而主要使用的数据库有MySQL、Oracle、SQL Server。

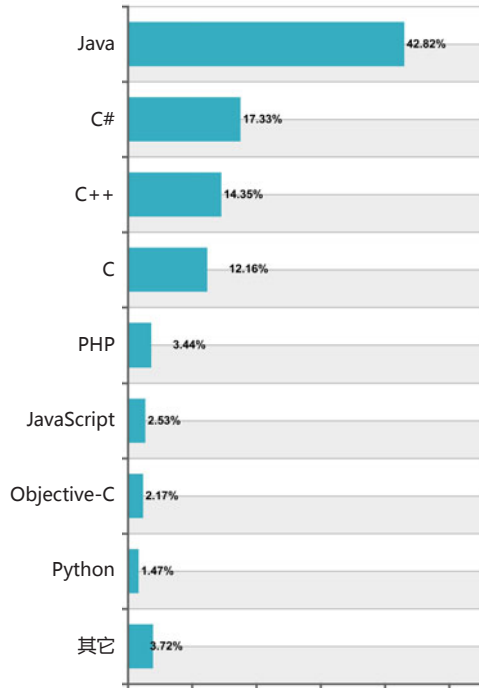


结果显示，不同从业时长的开发者，使用的数据库主要都是MySQL、Oracle及SQL Server，相比之下，其他数据库所占份额都较小。

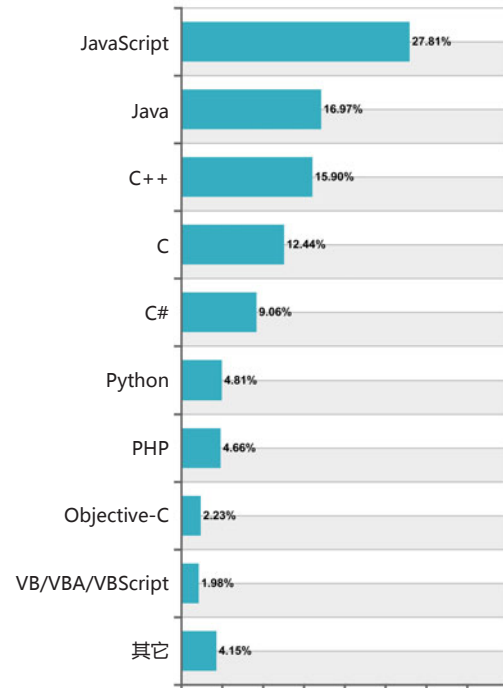


开发者的第一编程语言排名前三的是Java、C#、C++，第二语言排名前三的是JavaScript、Java、C++。

现在的第一编程语言是 (n=4703) :

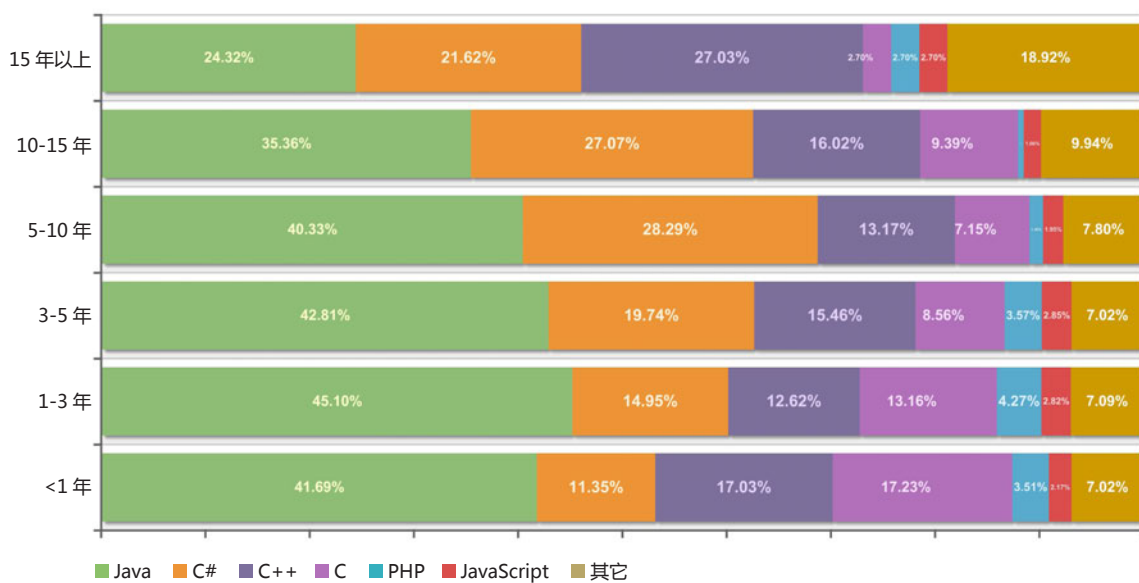


现在的第二编程语言是 (n=4703) :



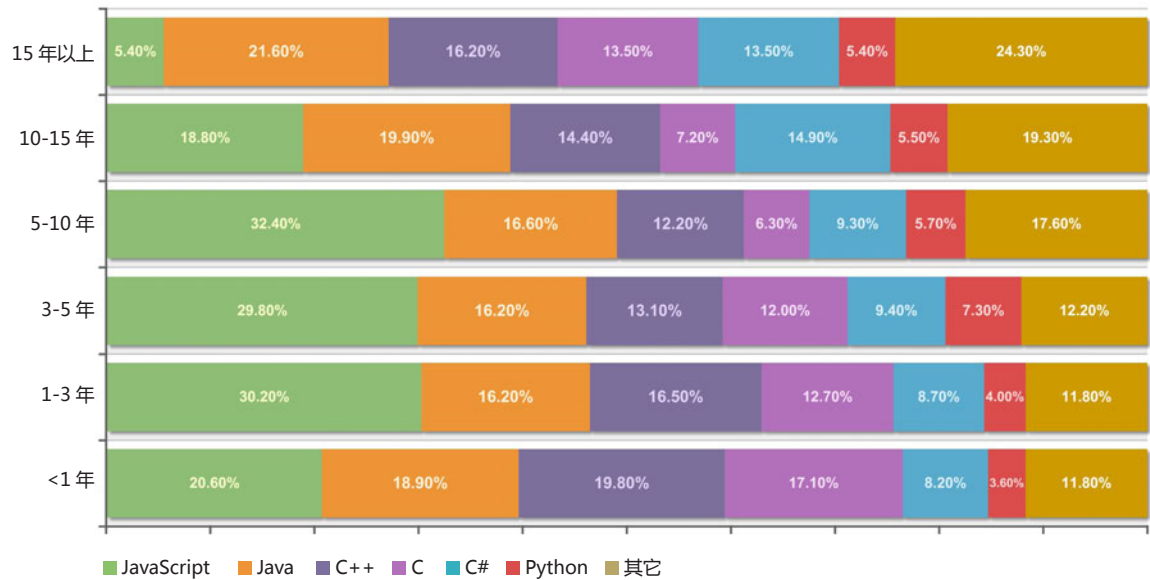
不同从业时长的开发者使用的第一编程语言中，15年以内的开发者中，使用Java的占据了很大比重。

不同从业时长的开发者使用的第一编程语言分布 (n=4703) :



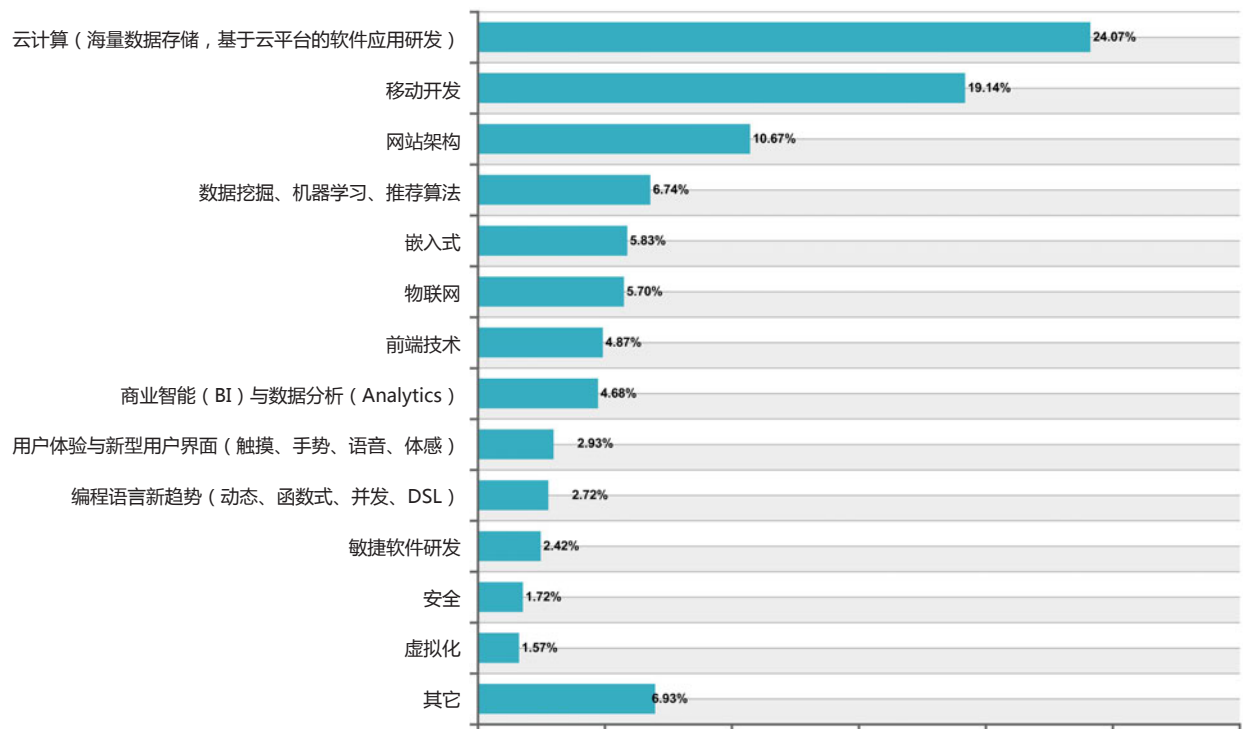
不同从业时长的开发者使用的第二编程语言中，1-10年的从业者，使用JavaScript的比例较高。

不同从业时长的开发者使用的第二编程语言分布（n=4703）：



开发人员最关注的技术方向排名前三的分别是云计算、移动开发、网站架构。

不



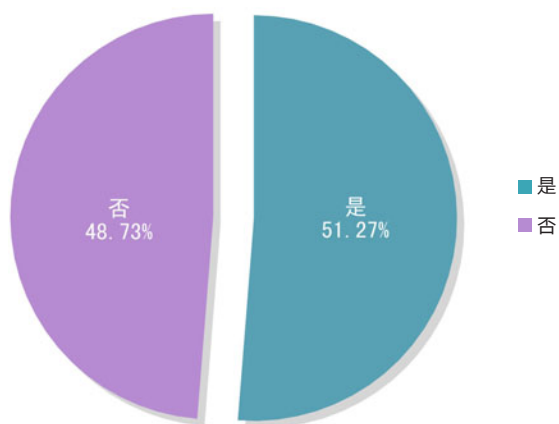
重点技术应用特点

Java

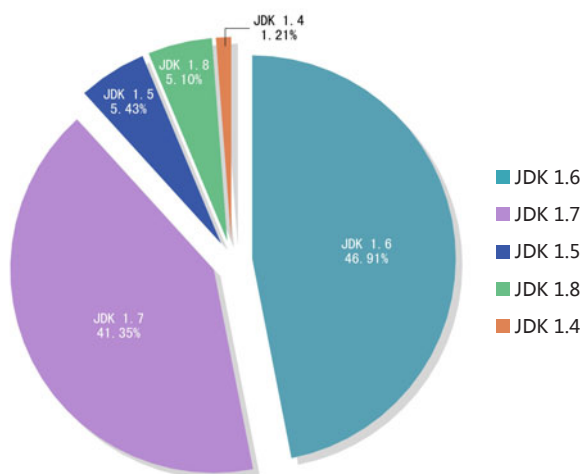
从事Java开发的开发者占调查对象的51.27%。此次调查收回关于Java内容的有效调查问卷2392份。

调查结果显示，在Java开发者中，使用最多的JDK版本是JDK1.6和JDK1.7，在应用服务器的使用上，Java开发主要使用的是Tomcat，占据高达75%的比例，绝大多数开发者并没有在JVM上使用其他语言。

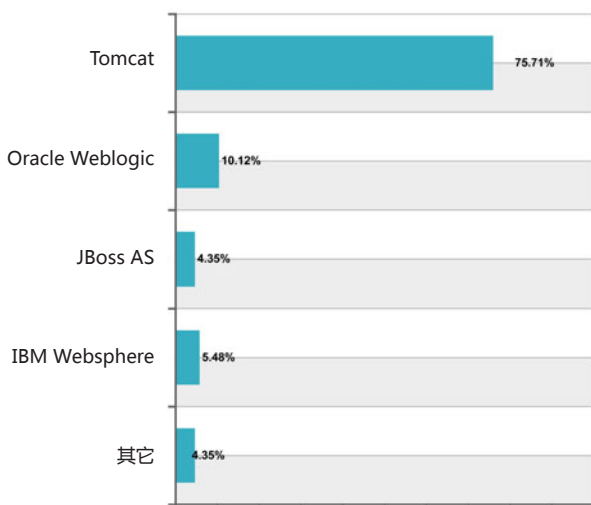
你是否从事 Java 的相关工作 (n=4703) :



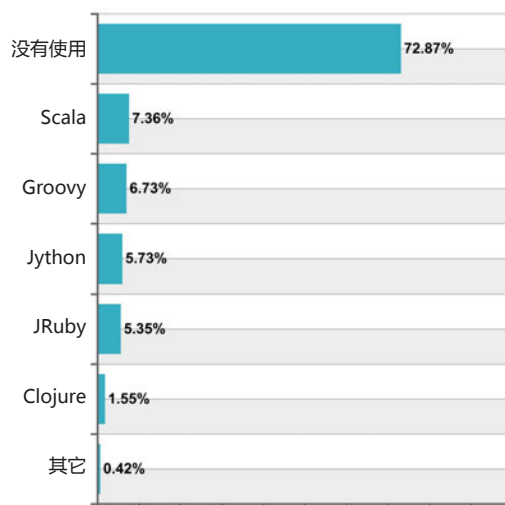
你现在使用的 JDK 版本是 (n=2392) :



你主要使用什么应用服务器 (n=2392) :

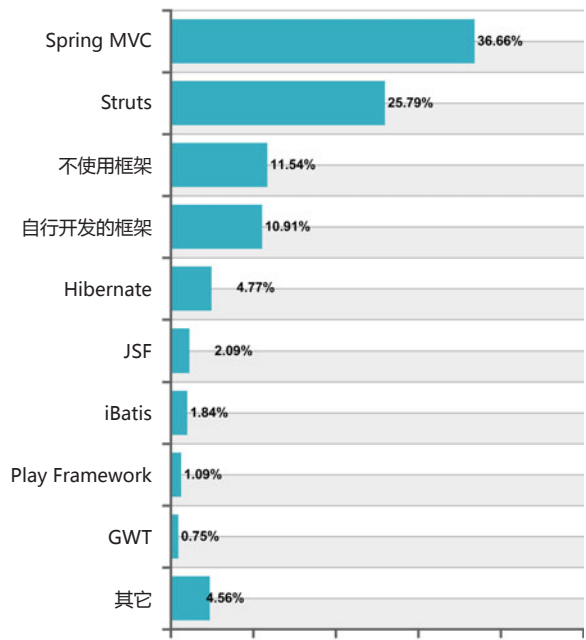


你在 JVM 上的哪些其他语言 (n=2392) :

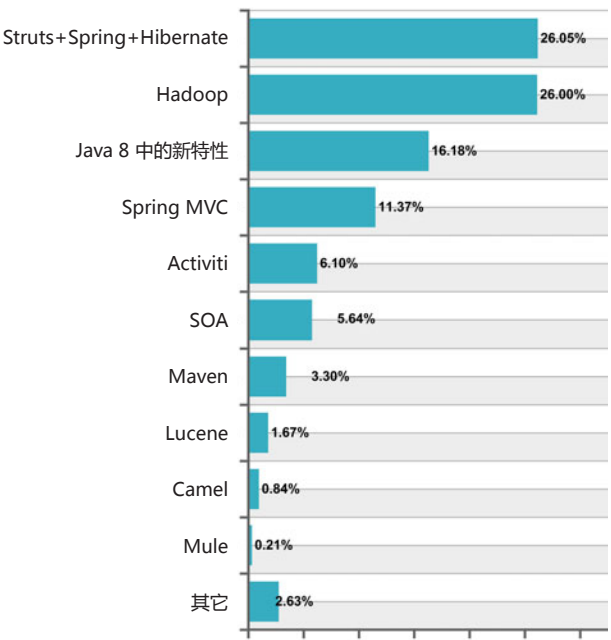


Java开发人员使用的Java Web开发框架排名前两位的分别是Spring MVC和Struts，关注的Java技术热点排名前四的分别是Struts+Spring+Hibernate、Hadoop、Java8中的新特性及Spring MVC。

你使用的 Java Web 开发框架是 (n=2392) :

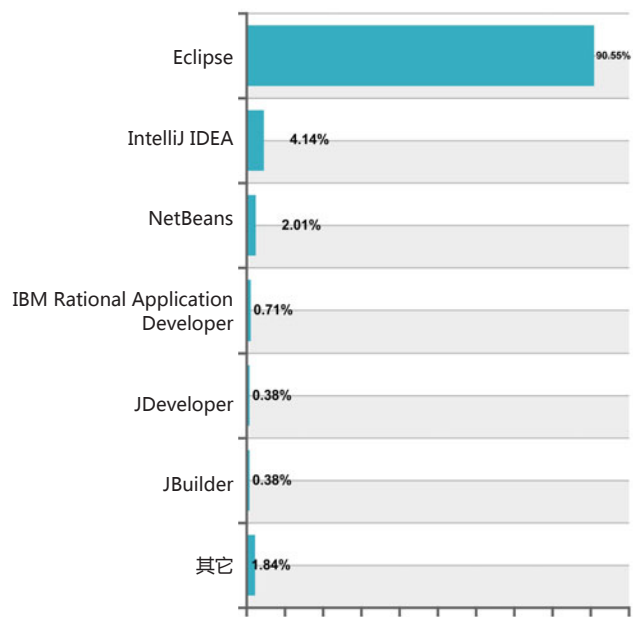


你现在最关注的 Java 技术热点是 (n=2392) :

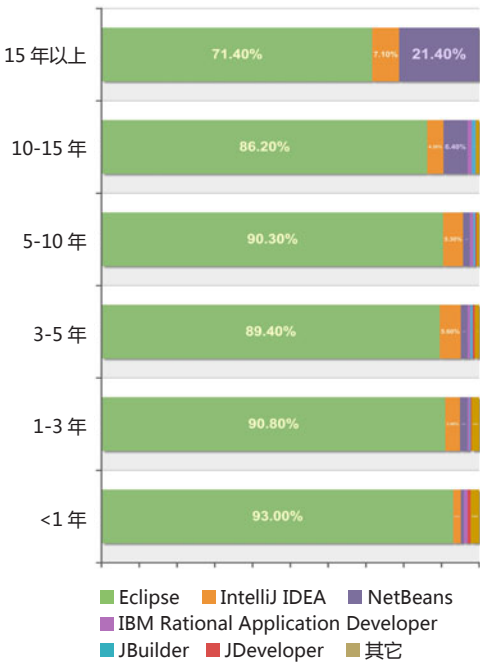


绝大多数Java开发人员使用的开发工具都是Eclipse。不论开发年限的长短，Eclipse都占据Java开发工具的绝对统治地位，另外IntelliJ IDEA有少量使用者。

你现在用什么开发工具开发 Java 应用 (n=2392) :



不同从业时长的开发者使用的 Java 开发工具分布 (n=2392) :

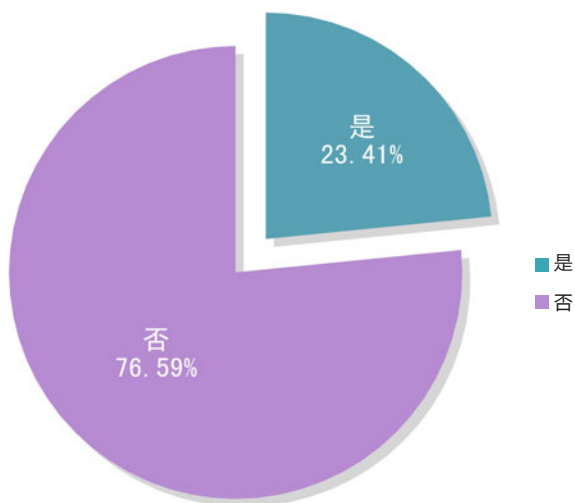


.NET

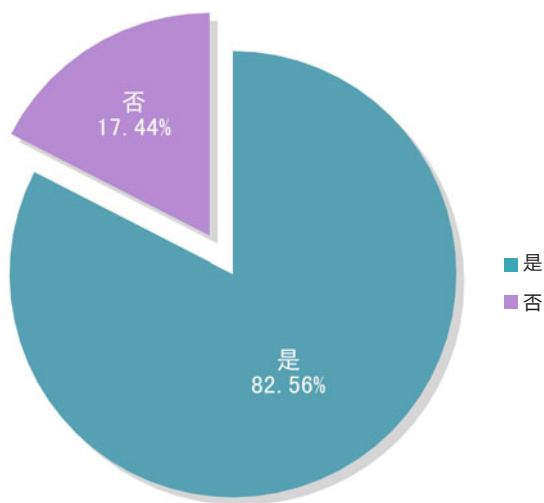
.NET开发人员占据调查对象的23%。此次调查收回关于.NET的有效调查问卷1095份。

绝大多数的.NET开发人员对.NET平台感到满意,使用最多的.NET开发工具是Visual Studio 2013和Visual Studio 2008。.NET开发人员对.NET技术体系最满意的是语言和框架设施齐全,最不满的则是限定在Windows平台上。

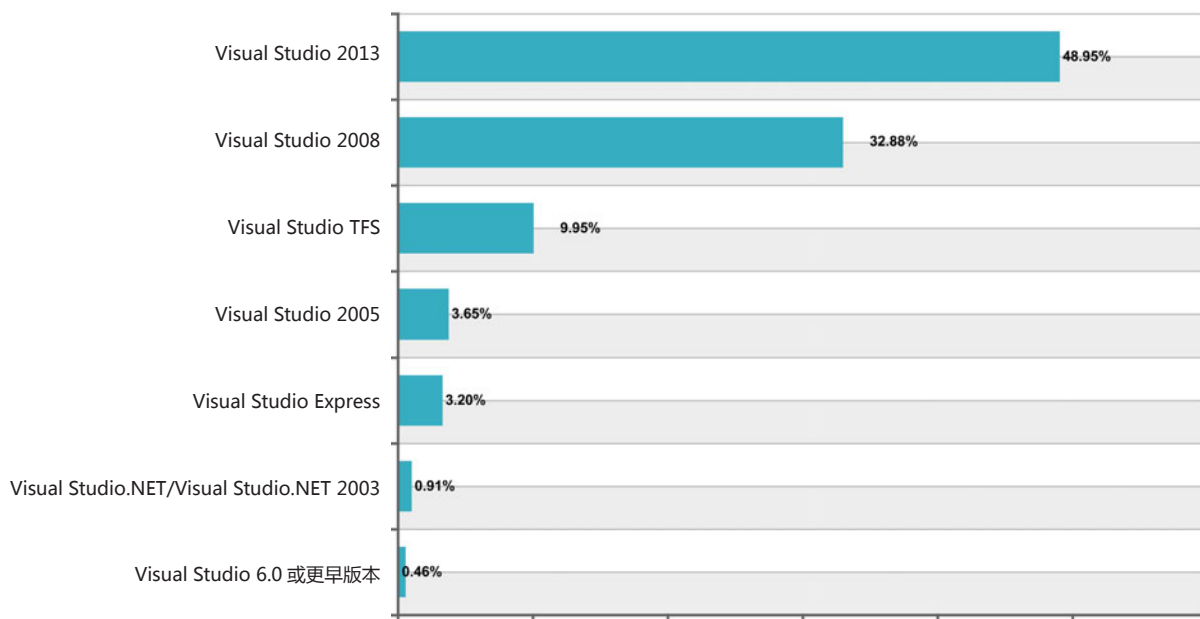
你是否从事 .NET 相关工作 (n=4703) :



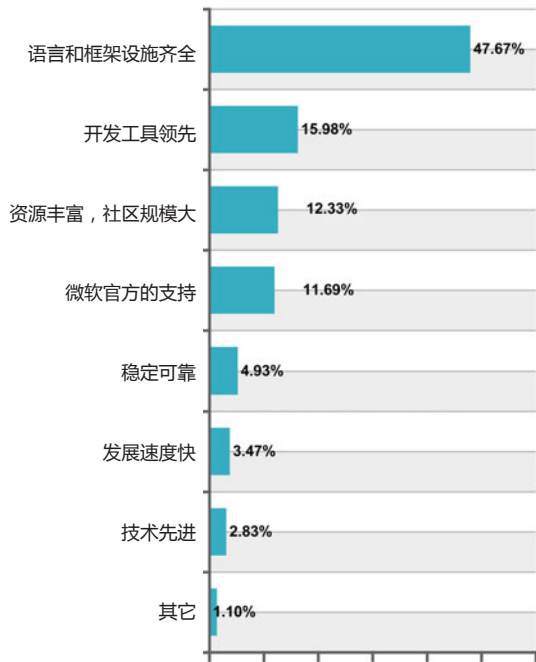
你对 .NET 平台是否满意 (n=1095) :



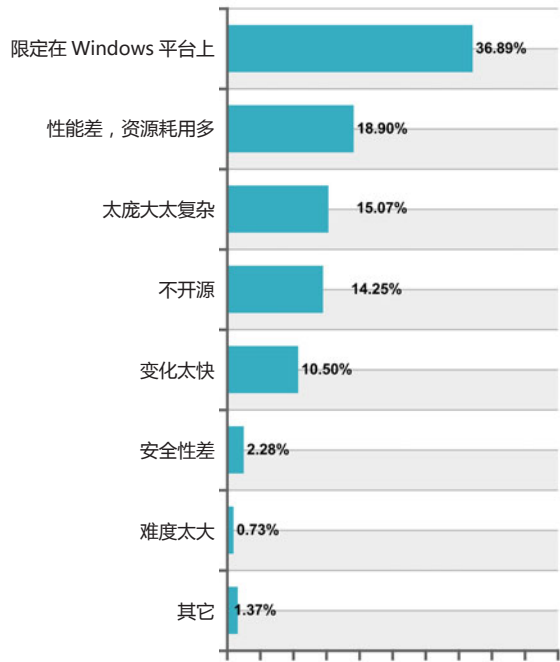
现在用什么开发工具开发 .NET 应用 (n=1095) :



.NET 技术体系最让你满意的地方是 (n=1095) :

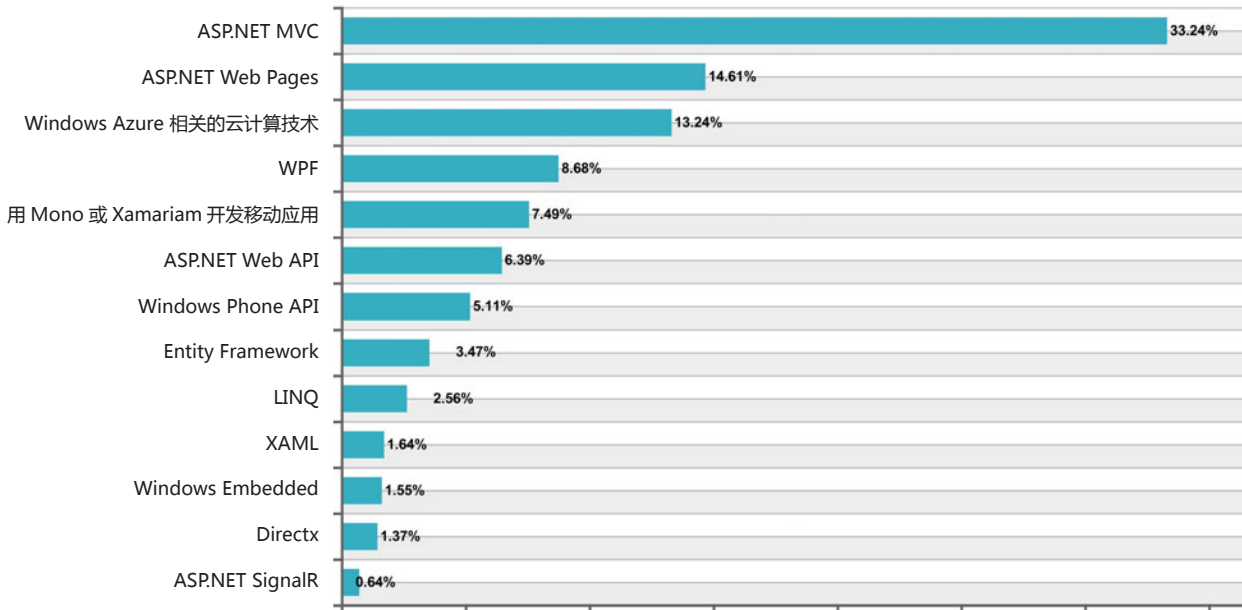


.NET 技术体系让你最不满意的的地方是 (n=1095) :



.NET开发人员最关注的技术排名前三的分别是ASP.NET MVC、ASP.NET Web Pages、Windows Azure相关的云计算技术。

你最关注的 .NET 技术是 (n=1095) :

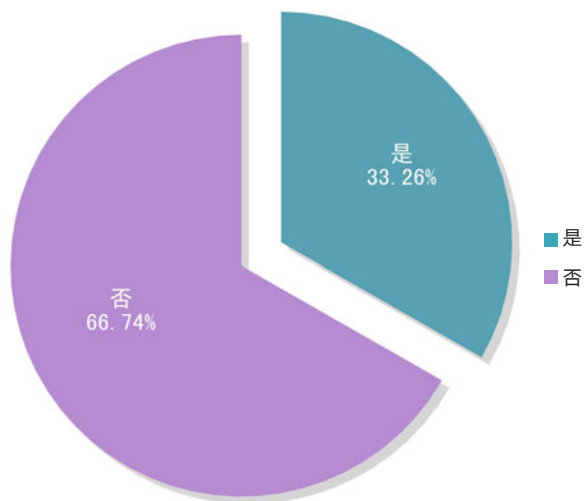


Web开发

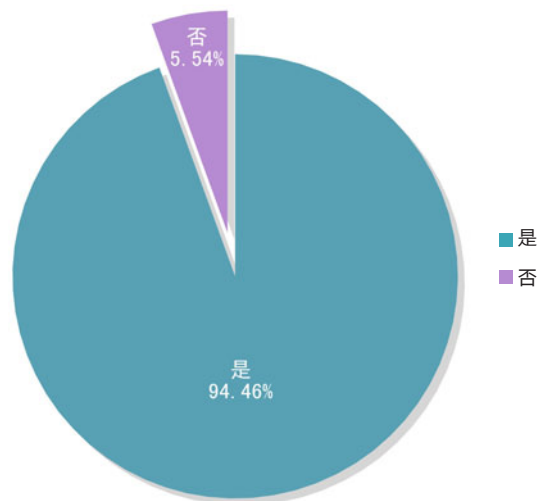
Web开发人员占据调查对象的33%，此次调查收回关于Web内容的有效调查问卷1551份。

调查显示，绝大多数Web开发人员的工作涉及Web应用、网站前端和后端开发。65%的Web应用主要针对桌面，有26%的Web应用针对移动设备和桌面。绝大多数的Web应用的页面都符合HTML4.x或HTML5及相关标准。

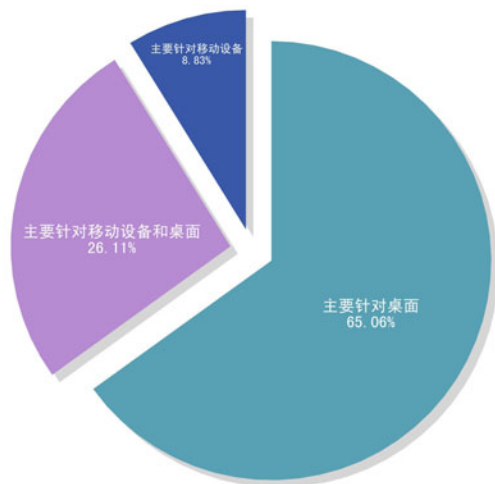
你是否从事 Web 开发的相关工作 (n=4703) :



你的工作涉及 Web 应用 / 网站前端 (网页, 包括设计) 和后端 (服务器端) 开发吗 (n=1551)

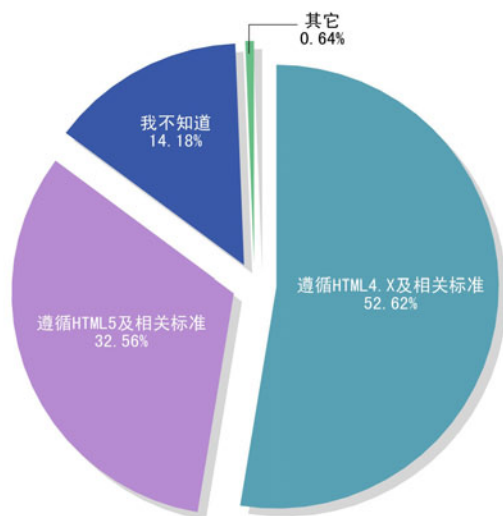


你的 Web 应用是否针对移动设备优化 (n=1551) :



■ 主要针对桌面 ■ 主要针对移动设备和桌面 ■ 主要针对移动设备

你的 Web 应用的页面，是否符合 Web 标准 (n=1551) :

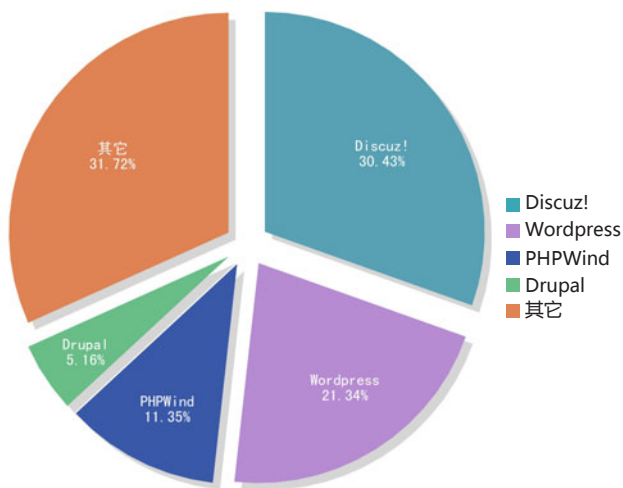


■ 遵循 HTML4.X 及相关标准 ■ 遵循 HTML5 及相关标准
■ 我不知道 ■ 其它

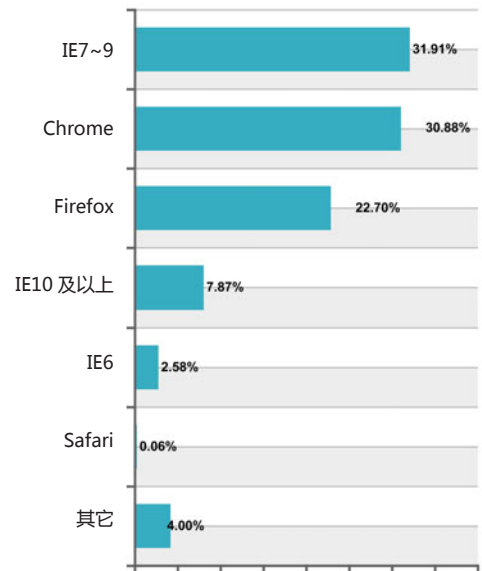
使用的Web应用排名前三的分别是Discuz!、WordPress、PHPWind。不同从业时长的Web开发者使用的Web应用中，Discuz!占据最多的比例。

Web开发人员开发时使用的浏览器排名前三的分别是IE7~9、Chrome、Firefox。

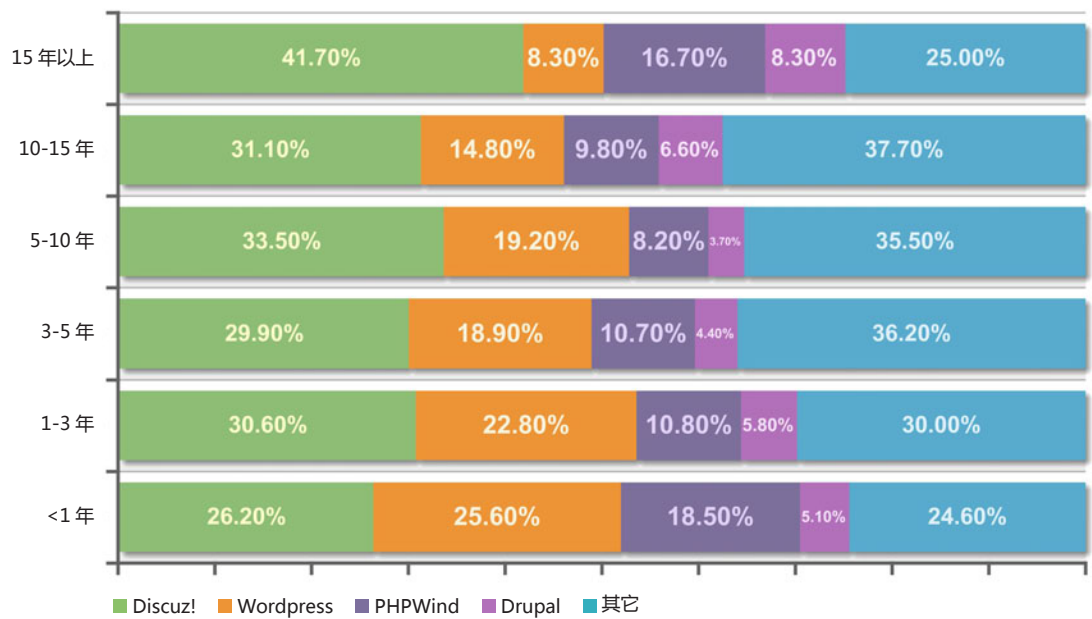
你使用以下哪种 Web 应用 (n=1551) :



你开发测试时使用的浏览器是 (n=1551) :

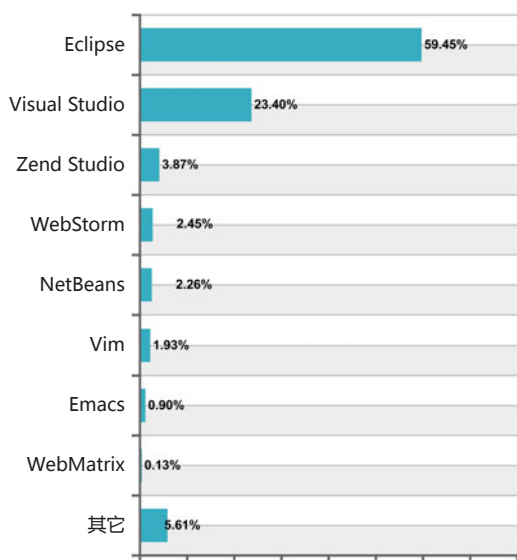


不同从业时长软件开发者使用的 Web 应用分布 (n=1551) :

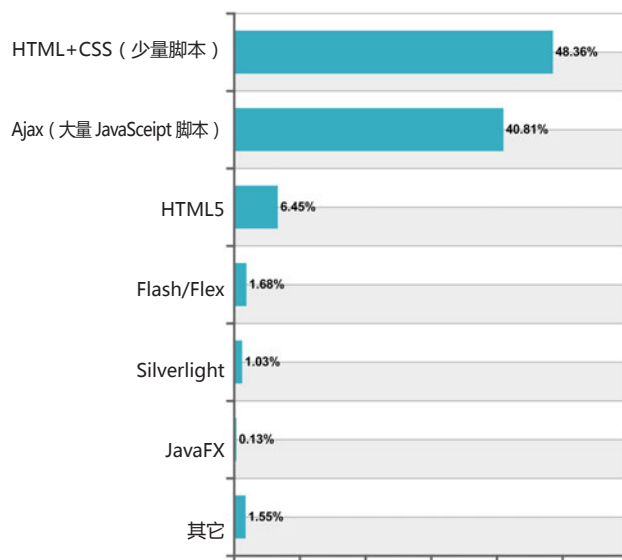


Web开发人员使用的Web开发工具排名前两位的分别是Eclipse和Visual Studio。Web应用中主要使用的前端表现技术排名前两位的分别是HTML+CSS(少量脚本)和Ajax(大量JavaScript脚本)。所有的Web开发者使用的开发工具中，Eclipse占据较大比例，而前端技术上，HTML+CSS和Ajax基本平分秋色。

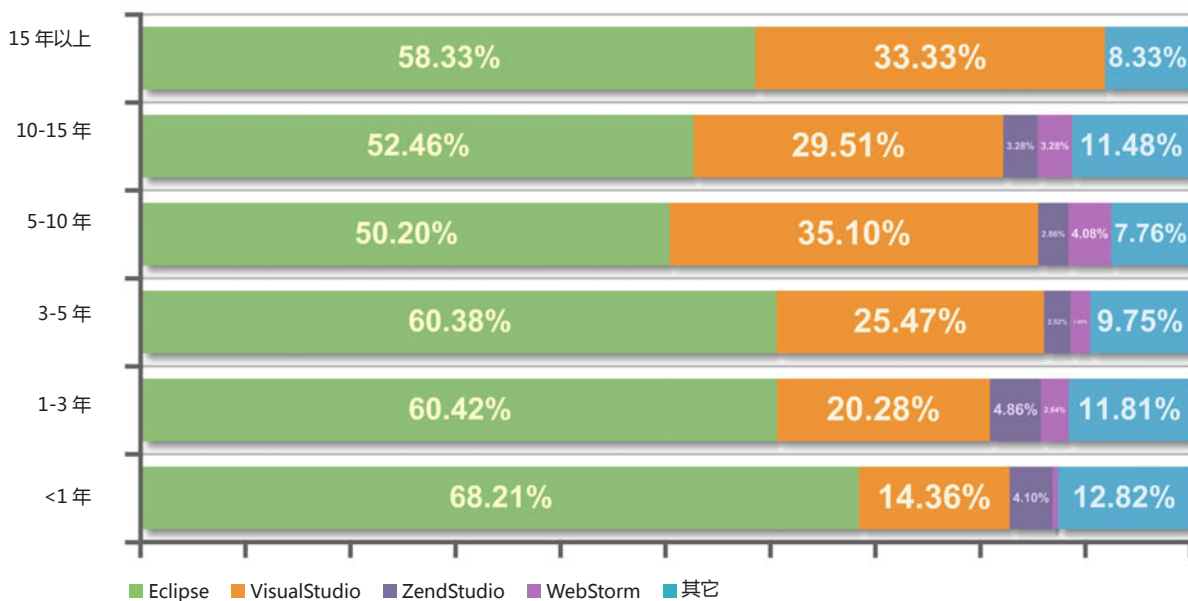
你使用以下哪种 Web 开发工具 (n=1551) :



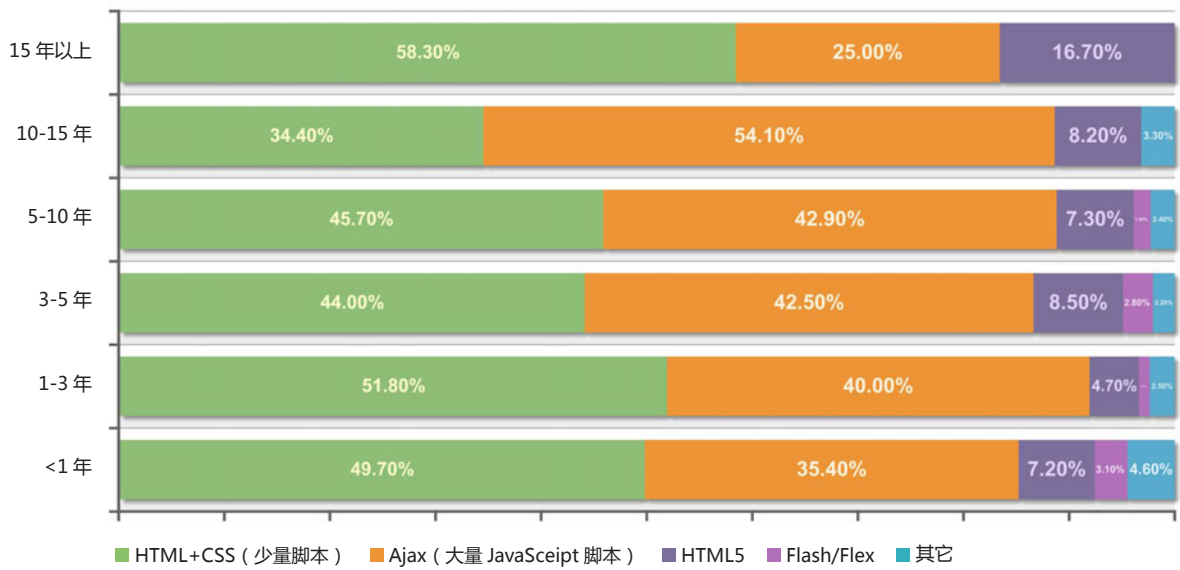
你的 Web 应用，主要使用何种前端表现技术 (n=1551) :



不同从业时长的开发者使用的 web 开发工具分布 (n=1551) :

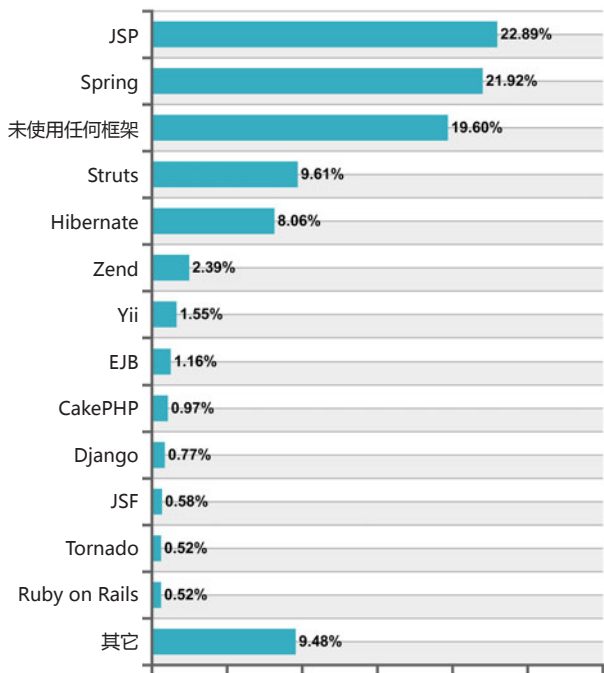


不同从业时长的开发者使用的前端表现技术分布 (n=1551) :

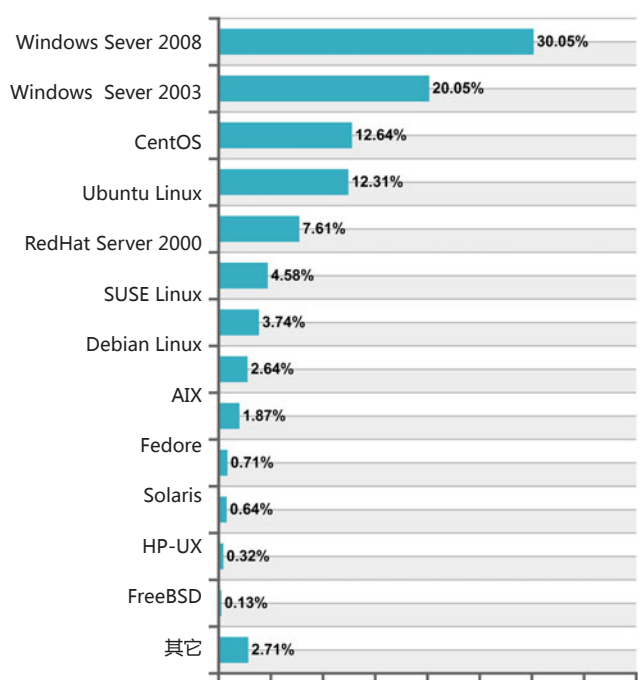


Web应用最长使用的服务器端或者库排名前二的分别是JSP、Spring，部署的操作系统排名靠前的分别是Windows Server 2008、Windows Server 2003、CentOS、Ubuntu Linux。

你的 Web 应用，使用何种服务器端或者库 (n=1551) :

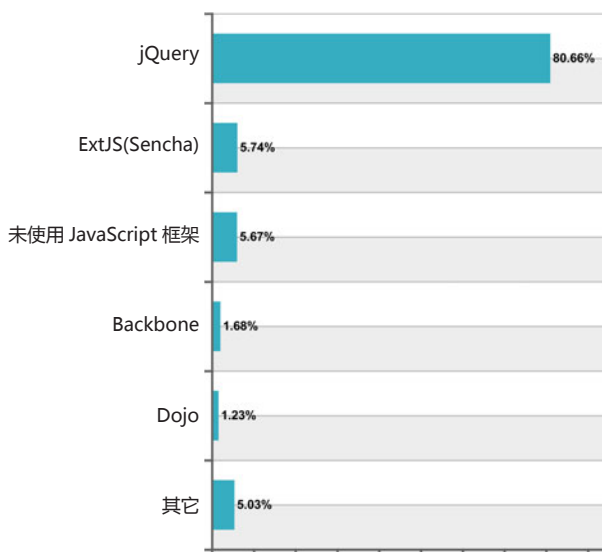


你的 Web 应用部署在什么操作系统上 (n=1551) :

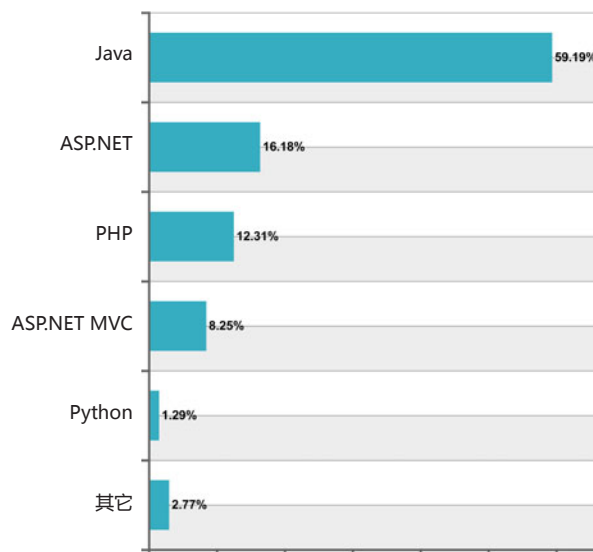


Web应用中最常使用的JavaScript库是jQuery，主要使用的服务器端技术以Java为主。不同工作年限的开发者中，jQuery和Java分别是前端和服务器端技术中使用最多的技术。

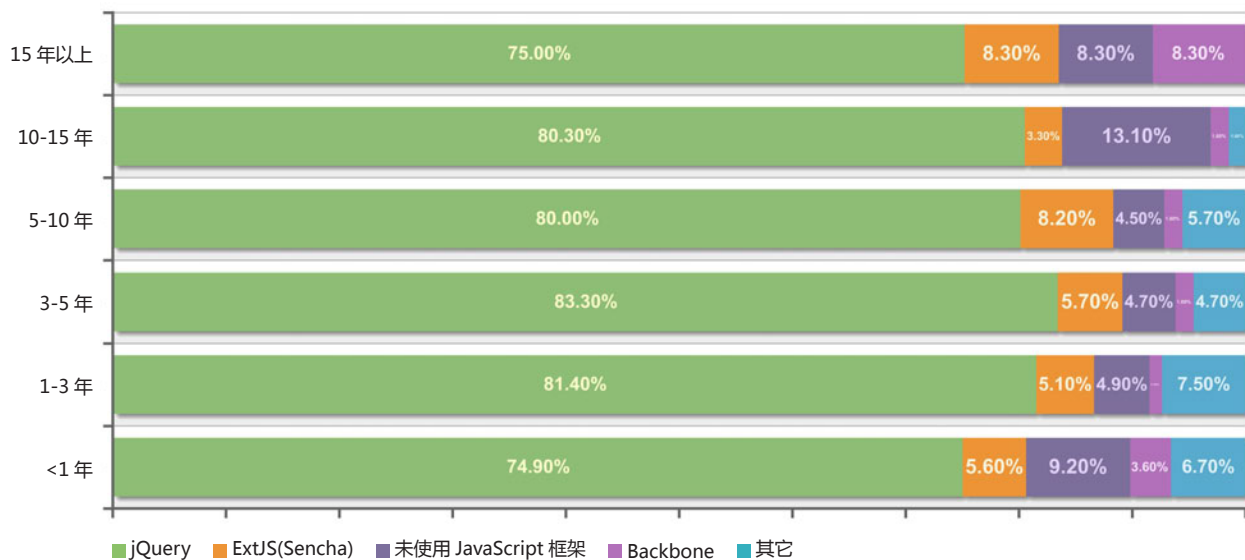
你的 Web 应用，主要使用何种 JavaScript 库或框架 (n=1551) :



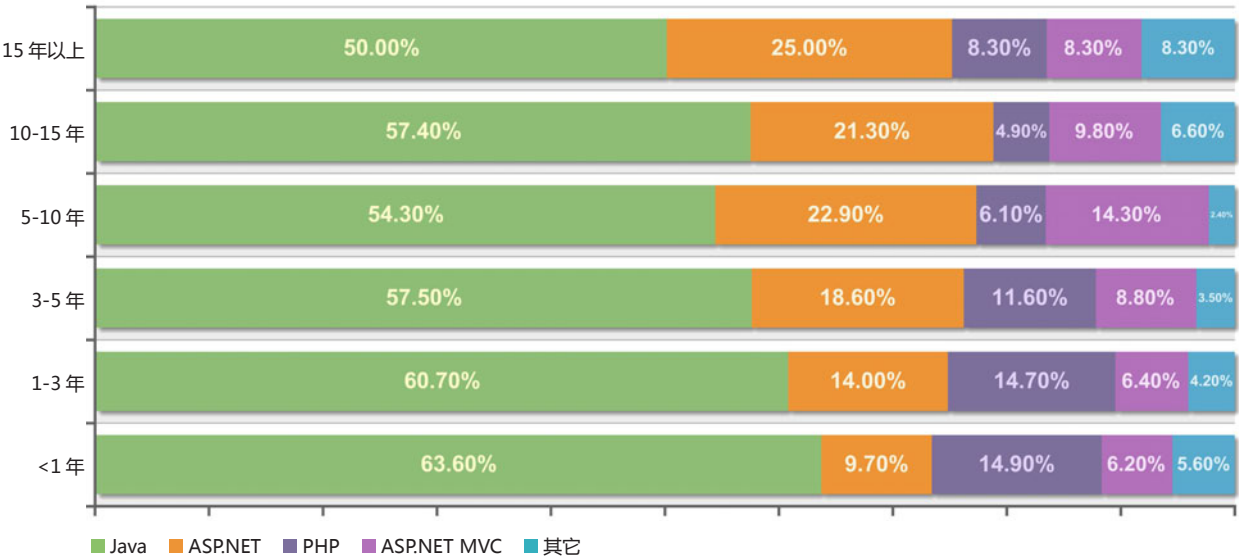
你的 Web 应用，主要使用何种服务器端技术 (n=1551) :



不同从业时长的开发者 Web 应用使用的库或框架分布 (n=1551) :

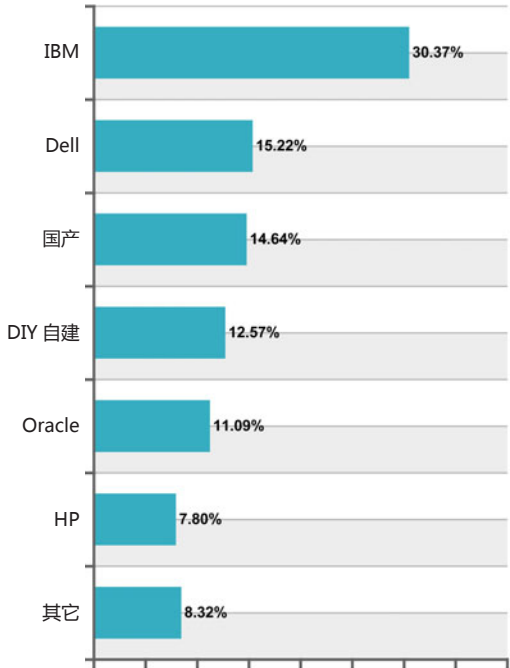


不同从业时长的开发者 Web 应用使用的服务端技术分布 (n=1551) :

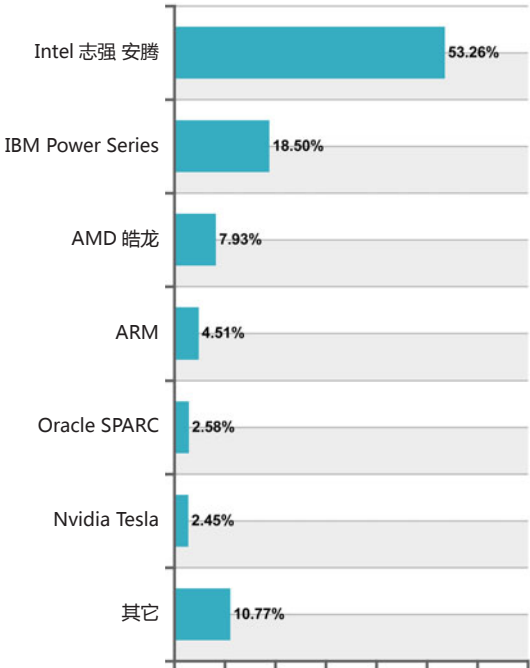


Web应用使用的服务器主要为IBM，其次为Dell，服务器使用的CPU排名前两位的分别是Intel志强安腾和IBM Power Series。

你的 Web 应用使用什么服务器 (n=1551) :

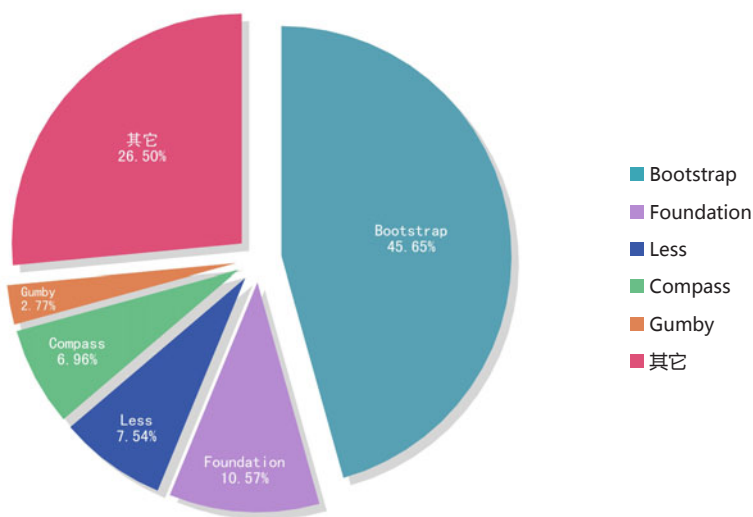


你的 Web 应用使用什么服务器 (n=1551) :



Web应用中，主要使用的CSS框架排名前两位的分别是Bootstrap、Foundation。

你的 Web 应用，主要使用何种 CSS 框架 (n=1551) :

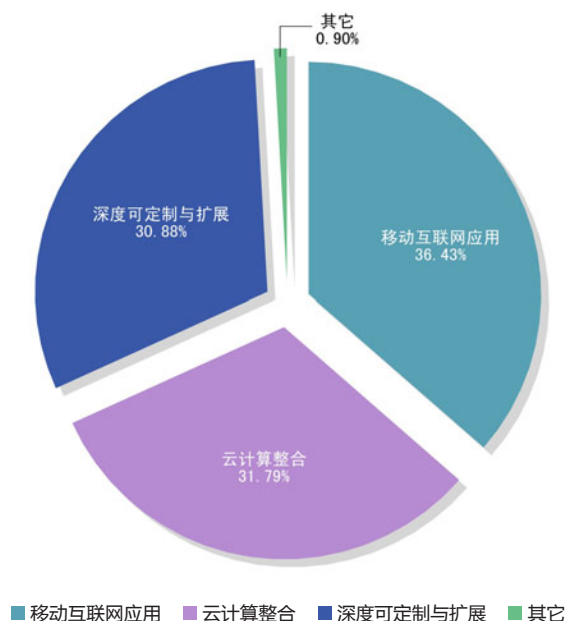


最希望Web应用具备的功能主要有移动互联网应用、云计算整合、深度可定制与扩展。

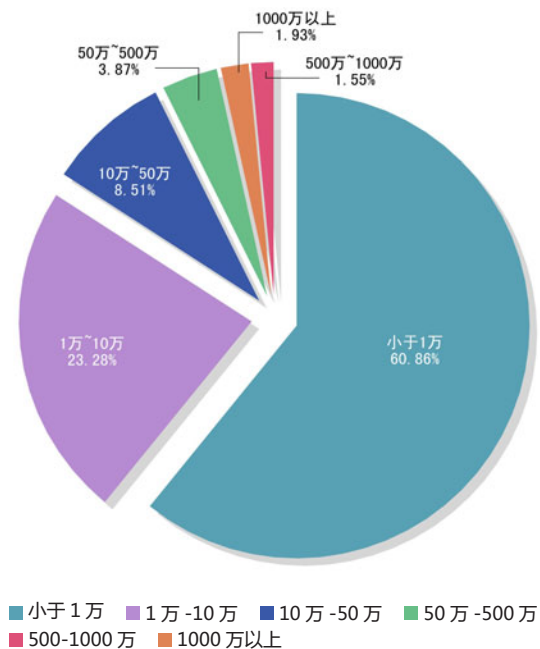
80%以上的Web应用的页面日访问量都在10万以下。

不同从业时长的开发者希望Web应用具体功能中，移动互联网应用、云计算整合、深度可定制与扩展三项比例较为平均。

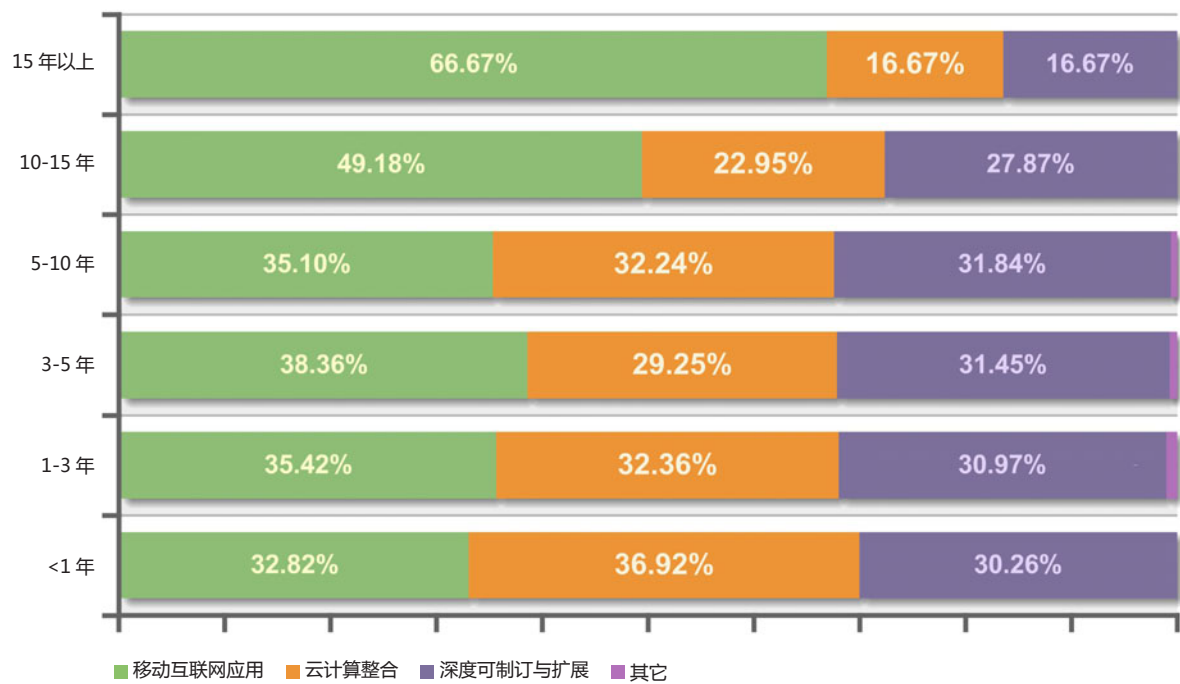
你最希望 Web 应用具备以下哪项新功能 (n=1551) :



你的 Web 应用的访问量 (页面访问 / 日) 有多大 (n=1551) :

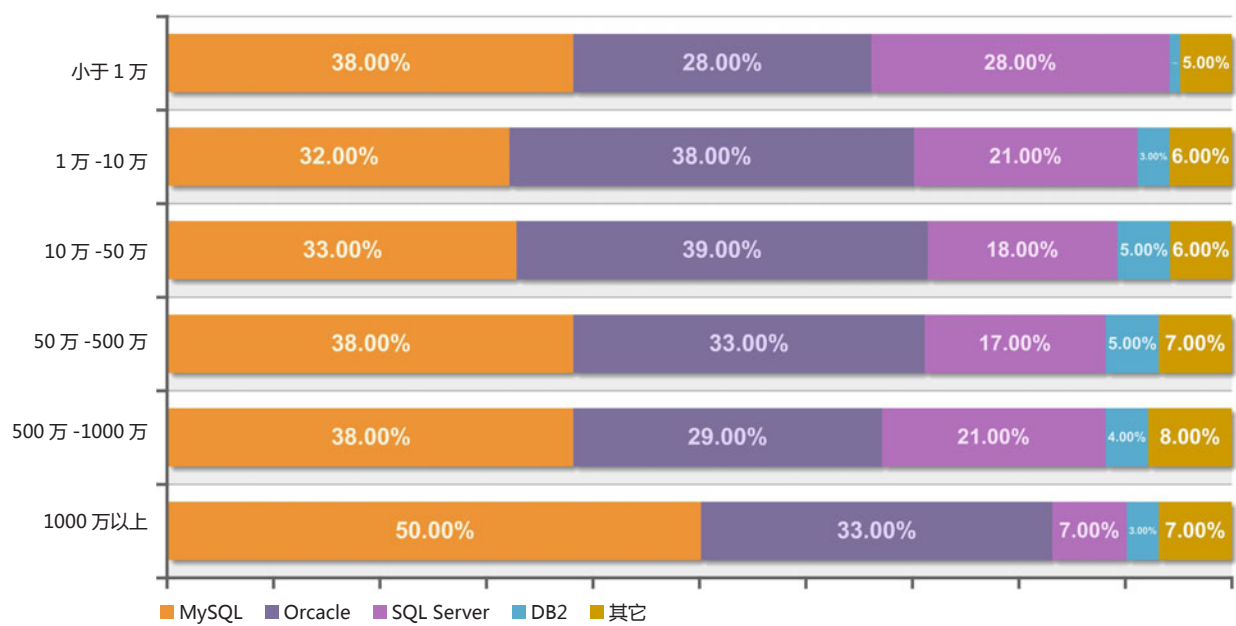


不同从业时长的开发者希望 Web 应用具备的功能分布 (n=1551) :

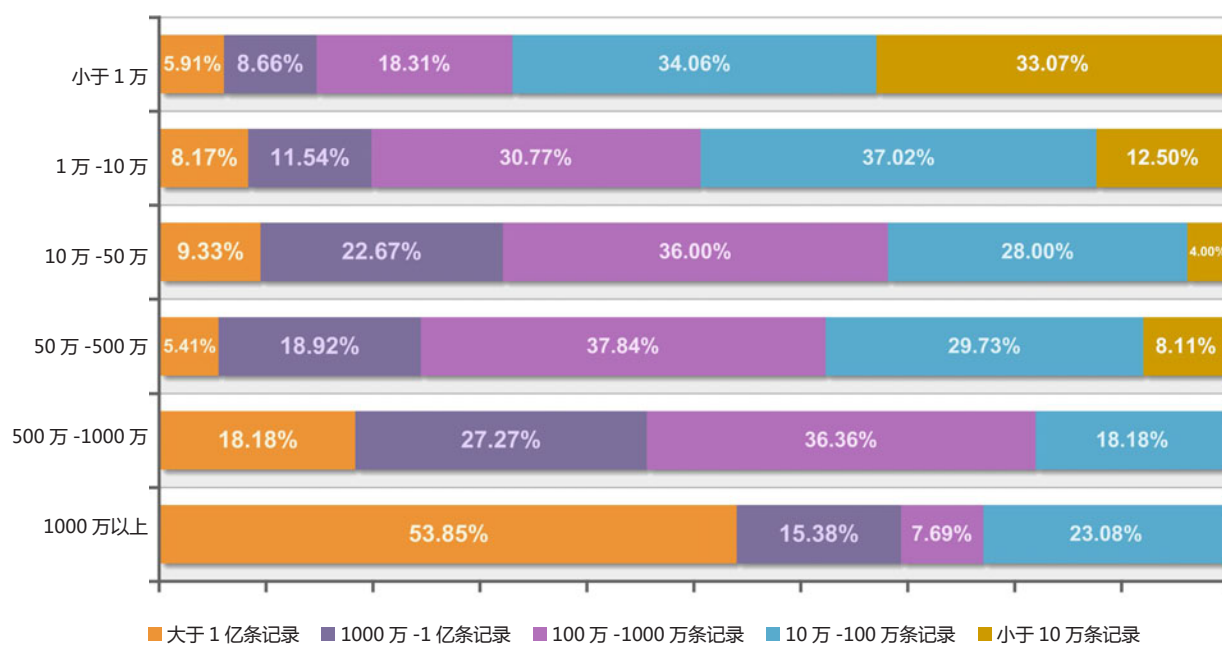


Web 的日访问量与使用的数据库之间没有明显的关系，数据库主要使用MySQL、 Oracle和SQL Server三种。随着Web日访问量的增加，数据库大于1000万条记录的比例随之增大。

Web 日访问量与使用的数据库之间的关系分布 (n=1551) :

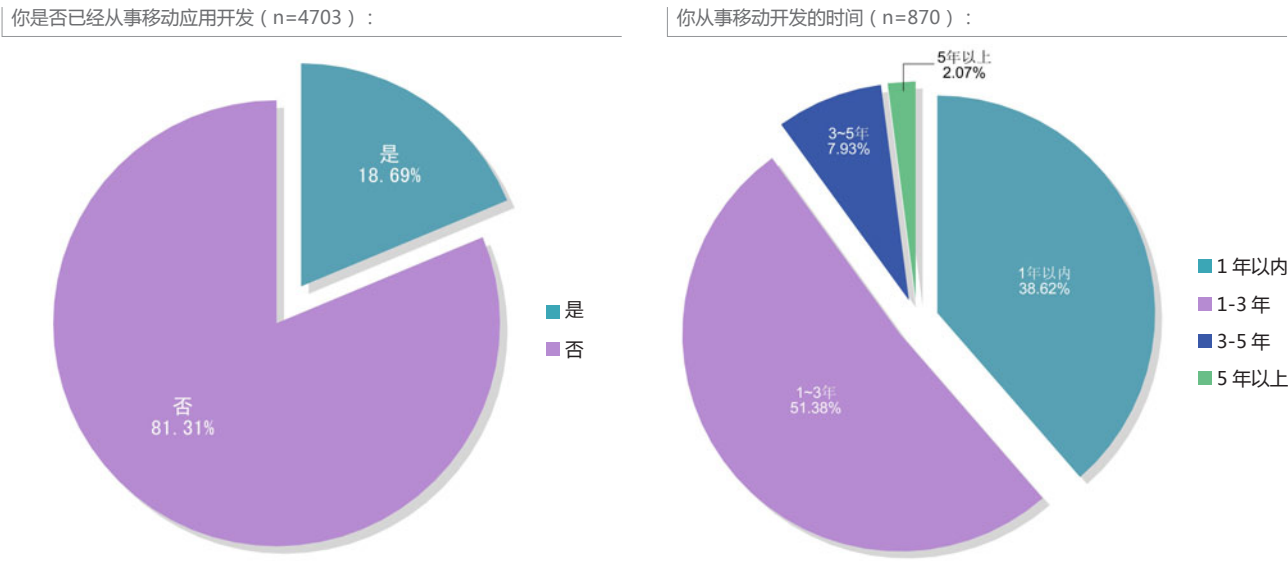


Web 日访问量与开发的数据库应用规模的关系分布 (n=1551) :

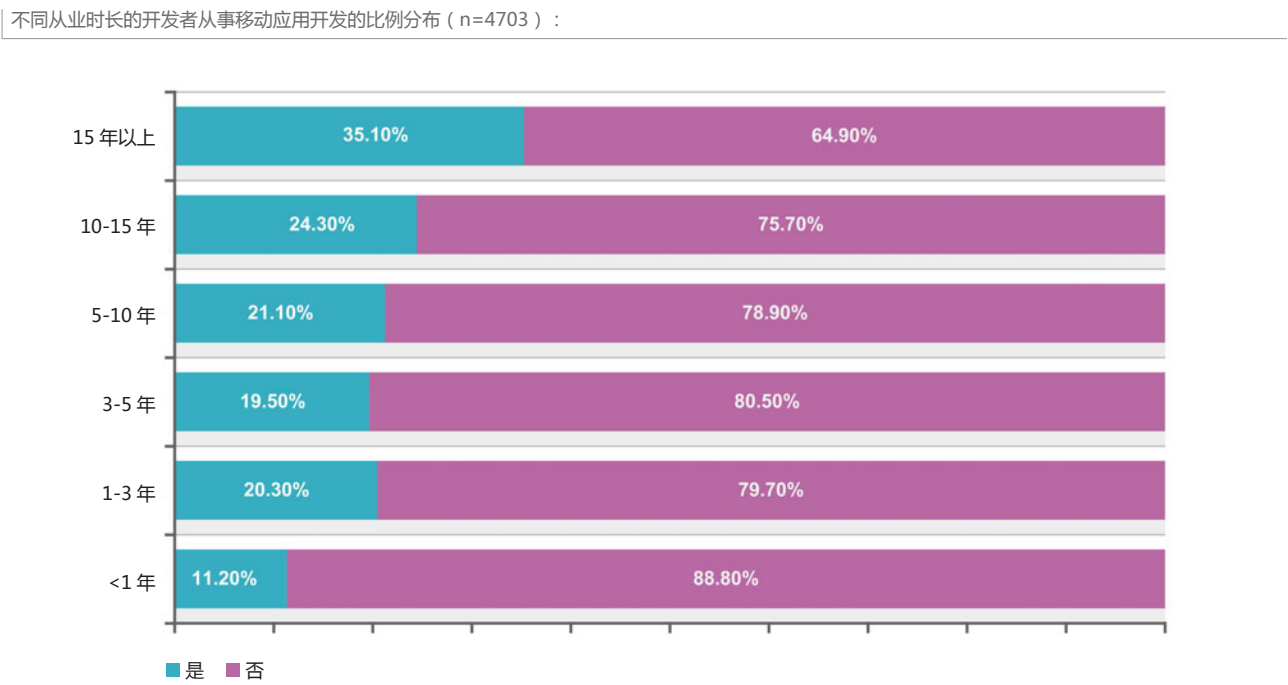


移动应用开发

本次调查，受访者中已经从事移动应用开发的占18.69%。收到关于移动应用开发相关的有效调查问卷870份。调查显示，90%的受访者从事移动开发的时间不超过3年。

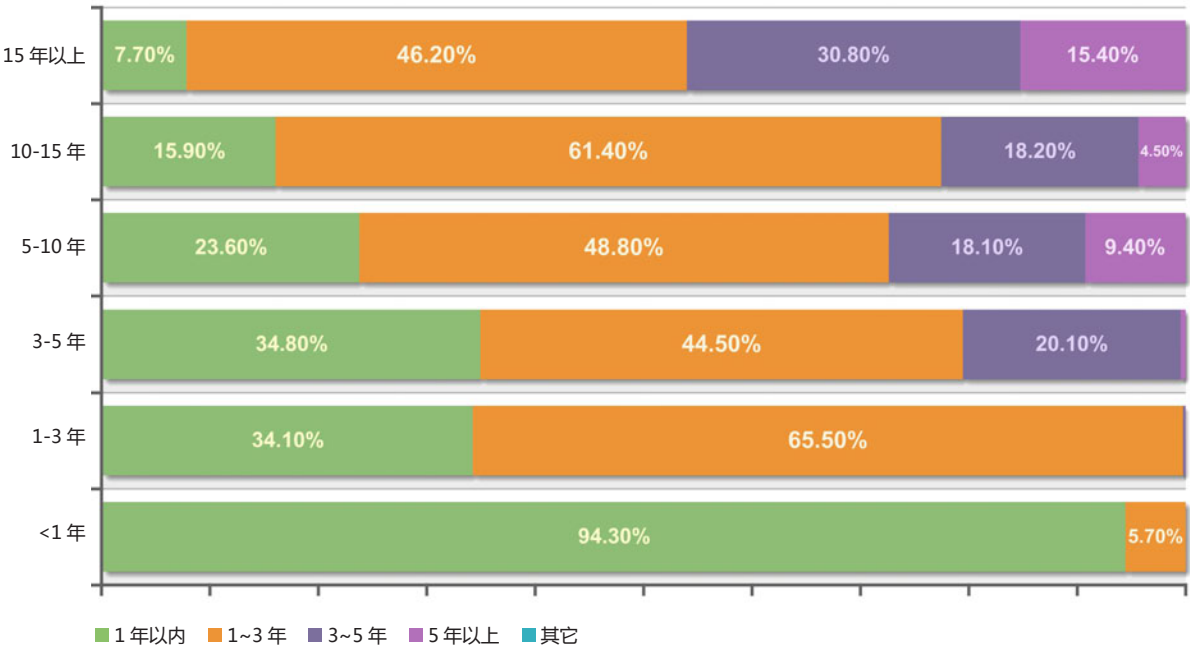


软件开发从业时间越长的人群中，从事移动应用开发的比例越高。从事软件开发15年以上的，从事移动应用开发人员的比例达到35.1%。



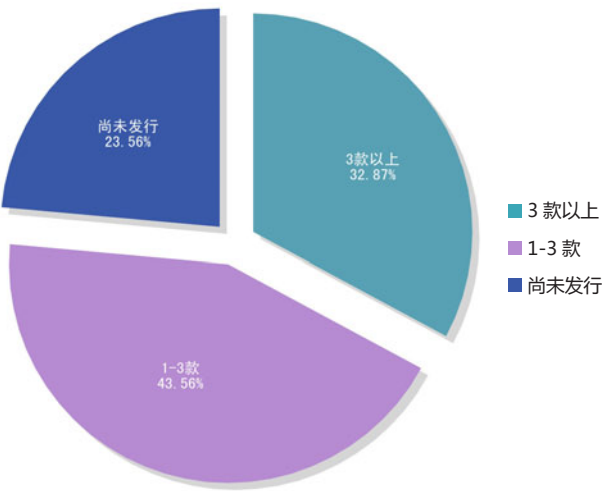
多数人员从事移动应用开发的时间为1~3年。

不同从业时长的开发者从事移动应用开发的时长分布（n=870）：



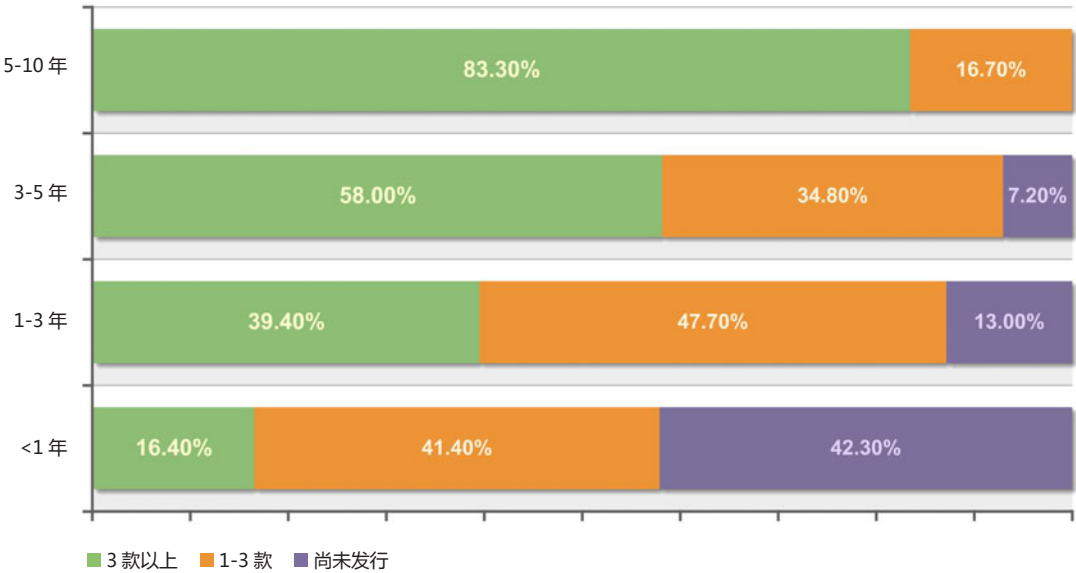
移动研发团队规模整体偏小，超过10人的团队仅占近2成。超过75%的受访者所在团队发行了移动应用。

你所在团队已经发行了多少移动应用（n=870）：



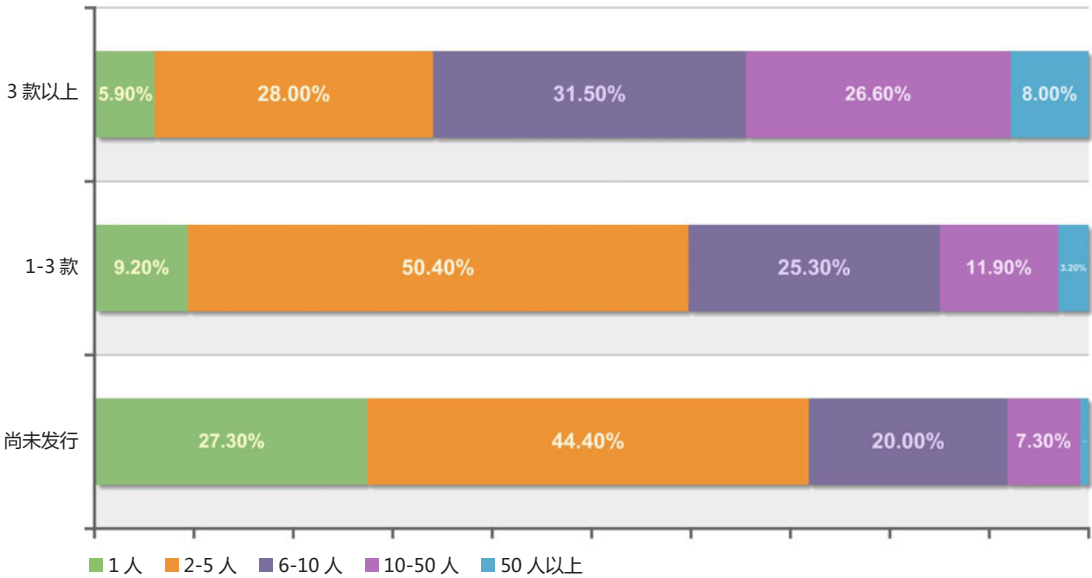
移动开发年限越长的受访者，所在团队已开发移动应用的数量越多。移动开发5年以上的人群超过8成已经开发了3款以上移动应用。

不同开发年限的移动开发者开发过的应用数量分布（n=870）：最关注的技术方向（n=4703）：



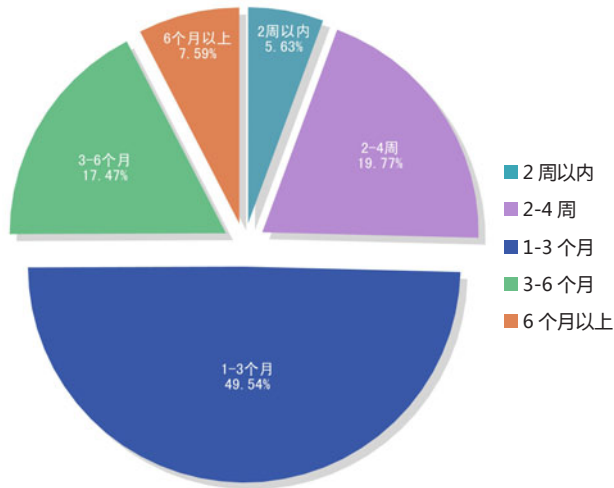
开发3款以上移动应用的团队，规模以2-50人较为普遍。开发1~3款移动应用的团队，规模在2-10人较为普遍。

不同团队规模的移动开发者发行的移动应用数量分布（n=870）：

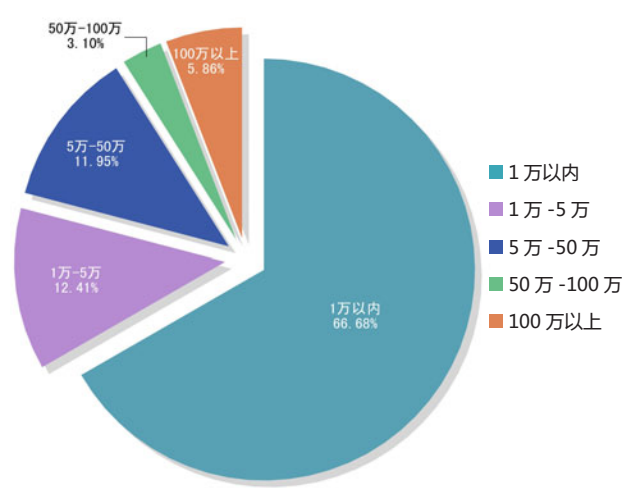


移动应用的平均开发周期主要在3个月以内。超过3个月的不到25%。移动应用下载次数主要在1万次以内，超过5万次的仅占2成。

移动应用开发平均周期 (n=870) :

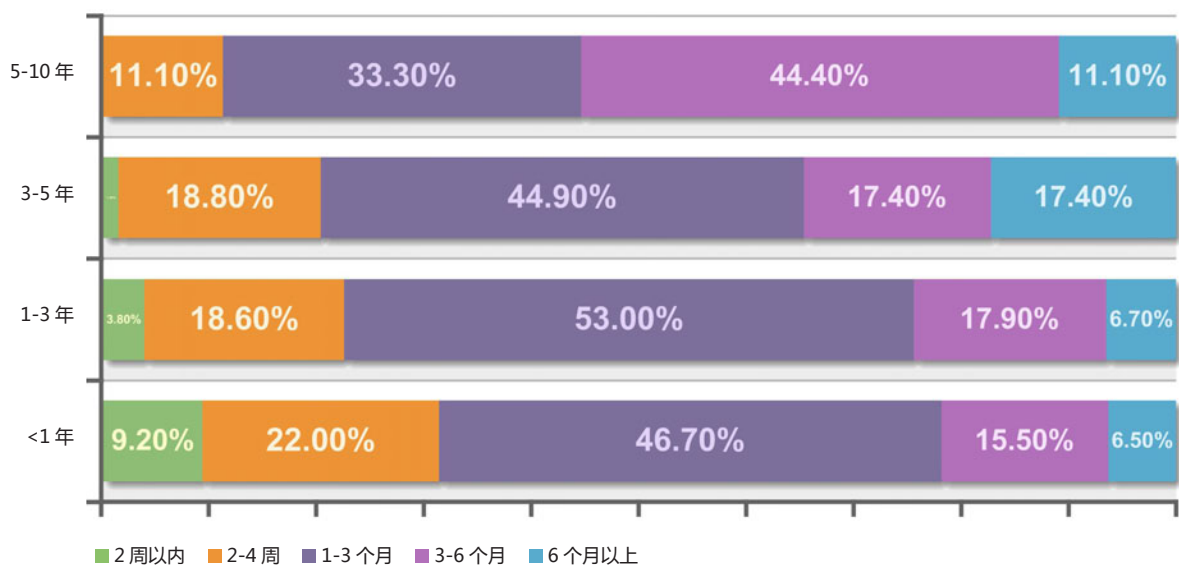


移动应用的下载次数 (n=870) :



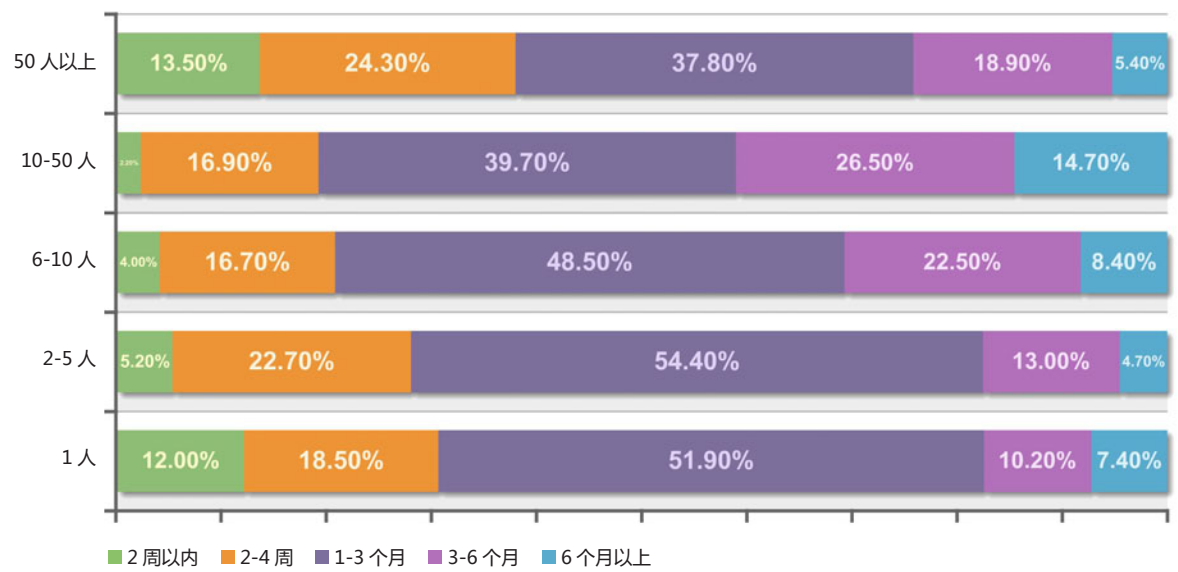
移动开发年限越长，移动应用开发的周期越长。移动开发年限5年以上的人群，超过55%移动开发周期超过3个月。

不同开发年限的移动开发者移动应用的开发周期分布 (n=870) :



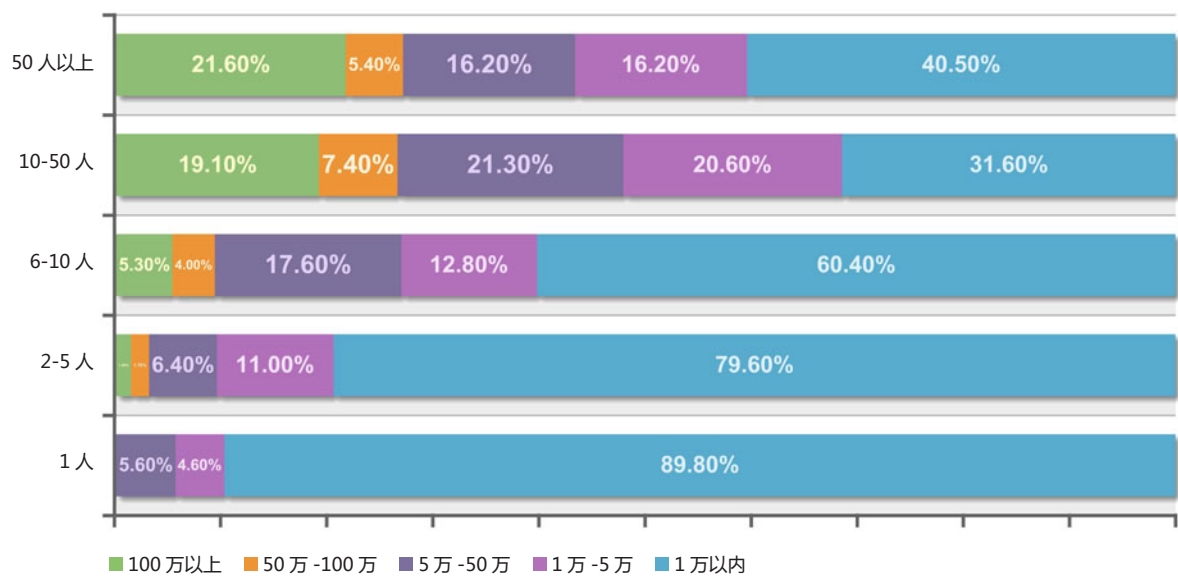
10~50人规模的团队，开发周期超过3个月的比重最高。5人以下团队，开发周期小于3个月的比重最高。

不同团队规模的移动开发者移动应用的开发周期分布（n=870）：



团队规模越大，移动应用的下载量越高。50人以上团队百万级下载量的比例占21.6%；10~50人团队，百万级下载量占19.1%。

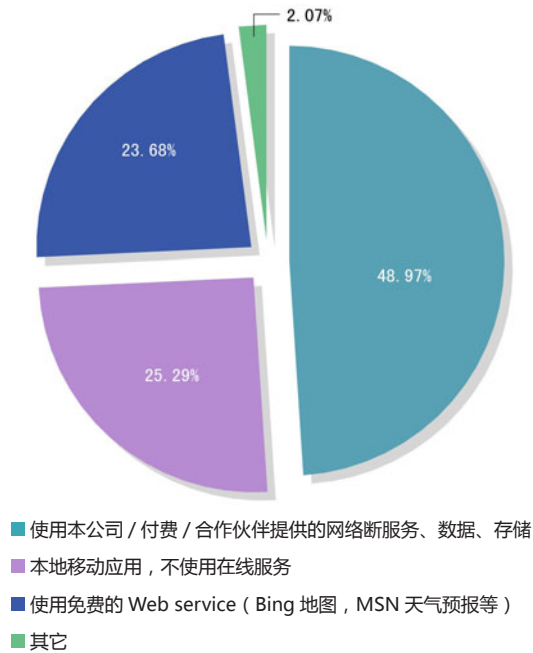
不同团队规模开发的移动应用下载量分布（n=870）：



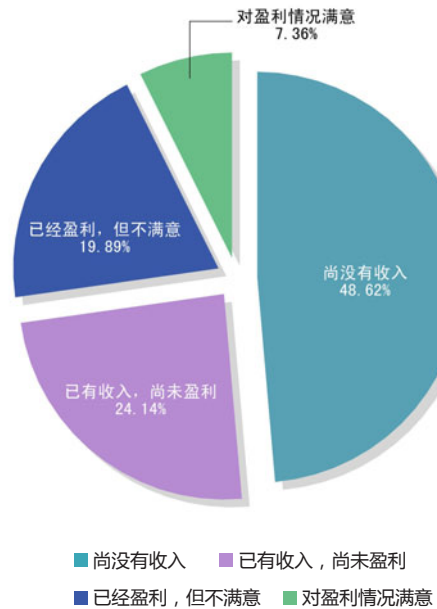
移动应用近5成人员有偿调用云服务。

当前移动团队的盈利状况不容乐观。近5成的移动团队尚无收入，而24.14%的团队虽有收入，但未盈利。

移动应用调用网络服务和云服务的情况 (n=870) :

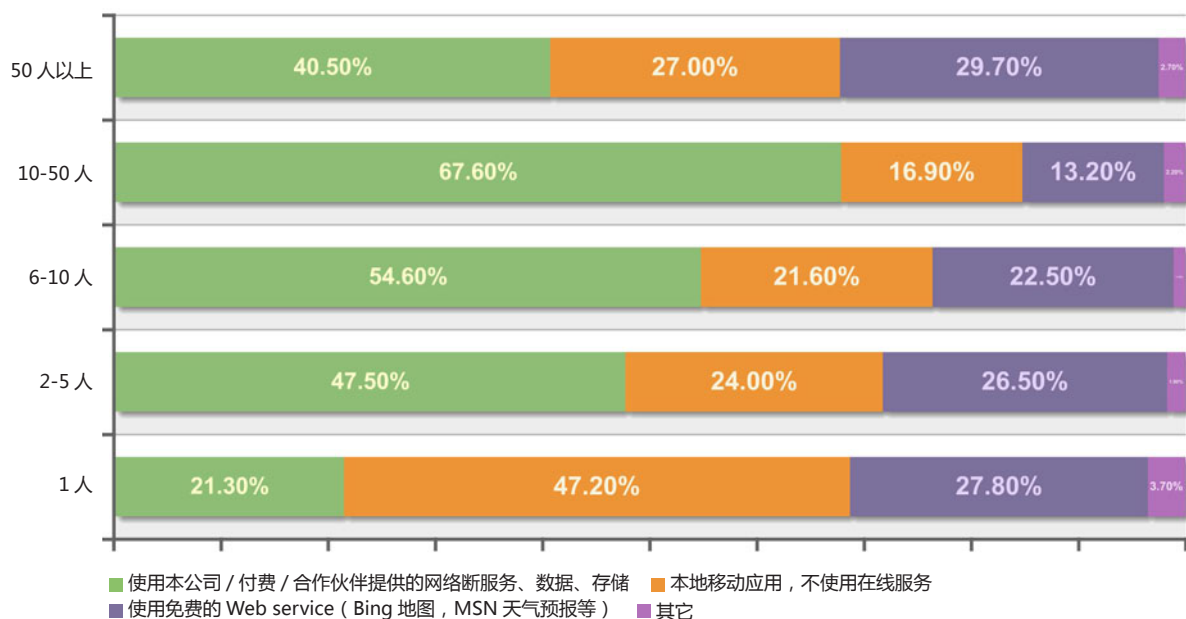


你所在团队的移动应用是否已经盈利 (n=870)



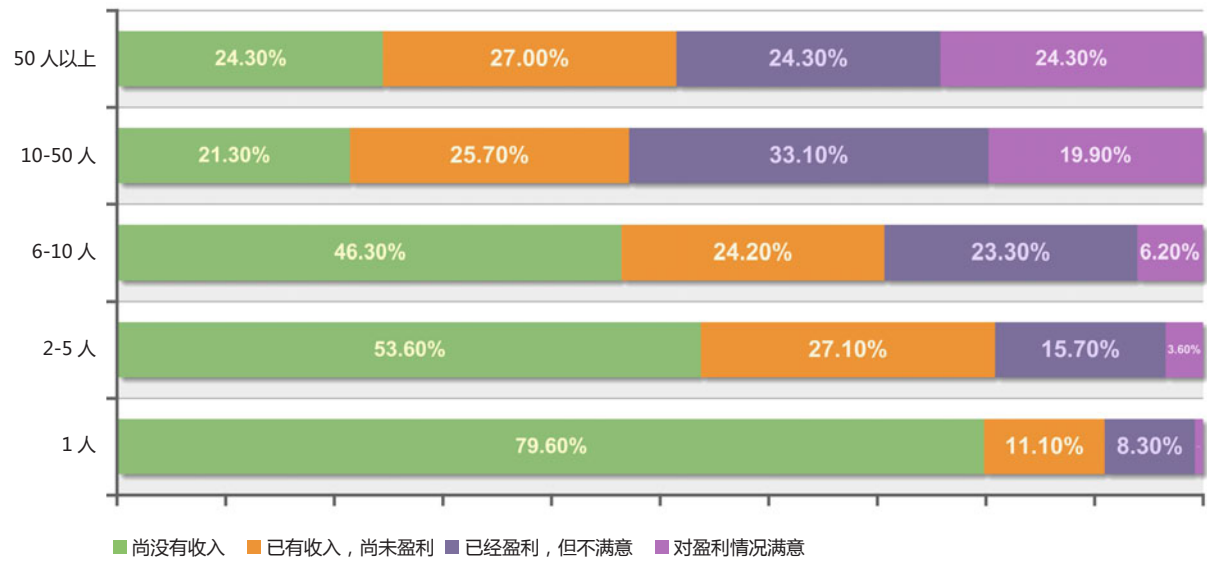
2人以上规模的团队更普遍在有偿调用云服务。个人移动开发者更多地是使用本地移动应用, 不使用在线业务。

移动应用调用网络服务和云服务的情况 (n=870) :



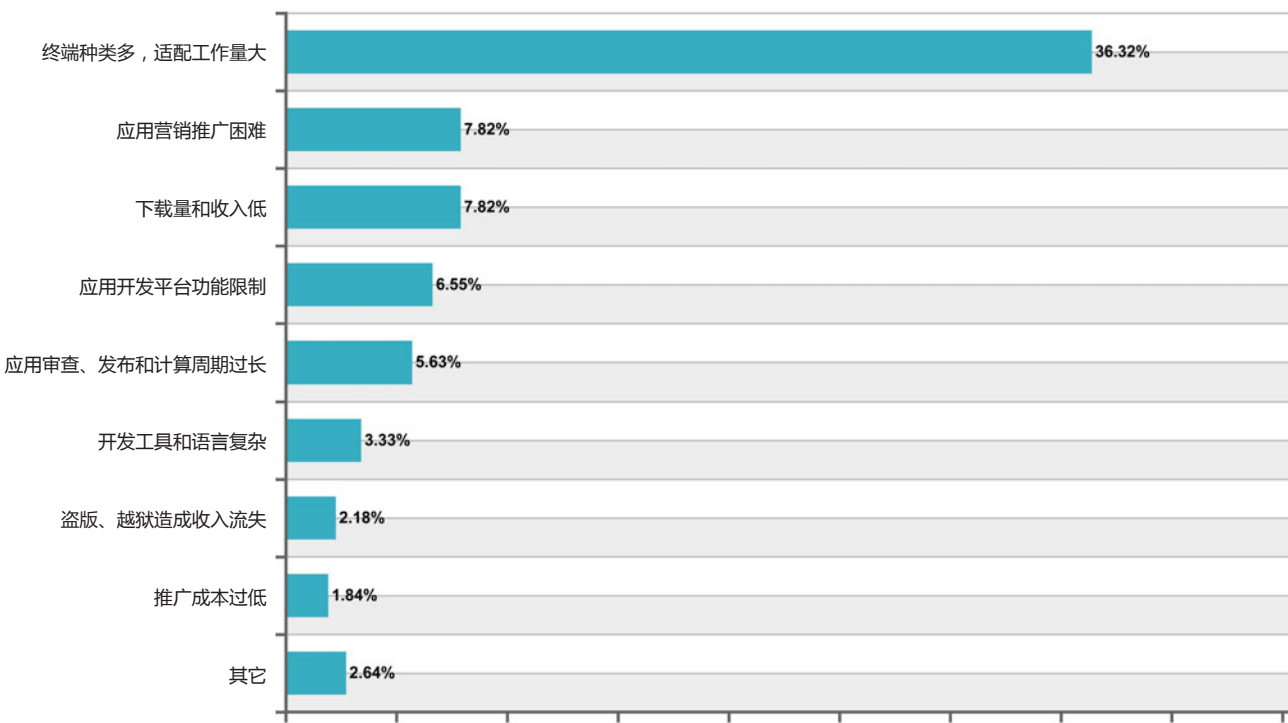
团队规模越大，对盈利状况满意的比例越高。但即使50人以上团队，盈利的比重也仅为48.6%，对盈利满意的仅为24.3%。

不同团队规模的移动开发者盈利情况分布（n=870）：



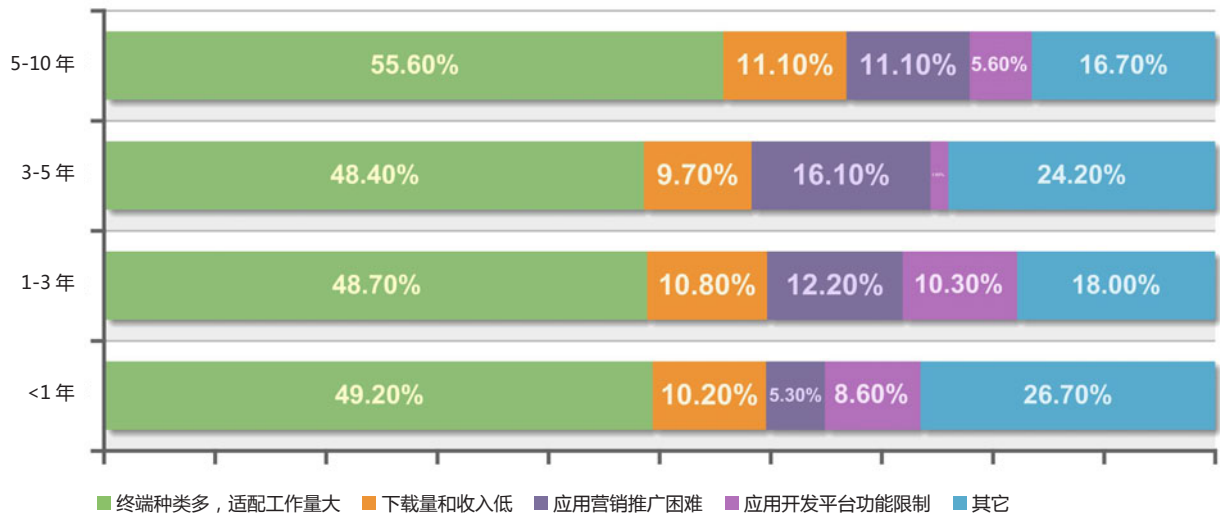
移动应用开发中较为普遍的前三项问题是终端种类多、适配工作量大，应用营销推广困难，下载量和收入低。

移动应用开发中遇到的最大问题（n=870）：



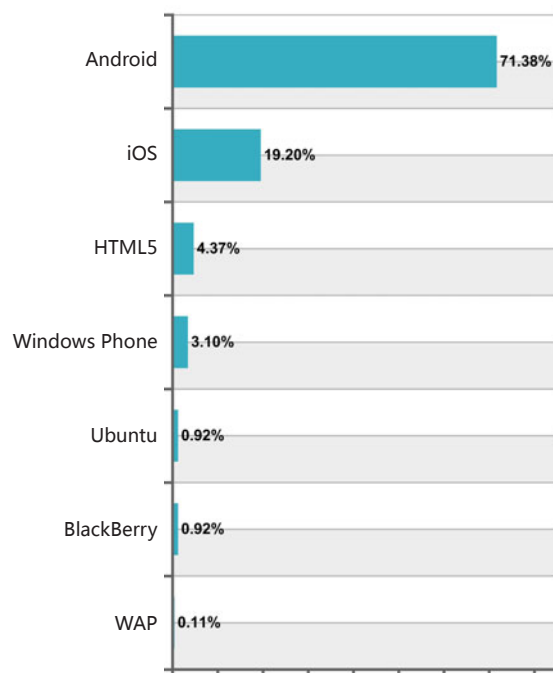
各阶段移动开发年限的人群，普遍认为最大开发问题是终端种类多、适配工作量大。

不同开发年限的移动开发者认为最大的开发问题分布 (n=645) :

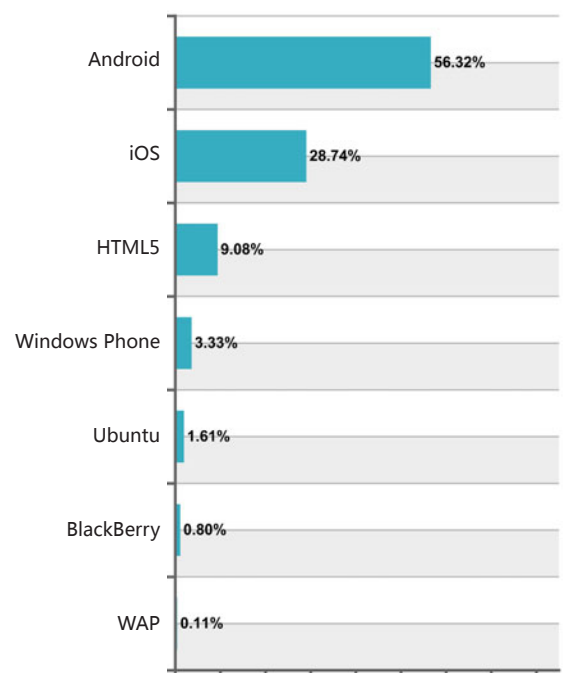


过去一年移动应用普遍针对Android平台的比例达到71.38%。而针对iOS平台的居其次, 占19.2%。未来一年, 仍然主要针对这2个平台, 但针对Android的比例有所降低, 针对iOS、HTML5平台的比例有所提高。

你的应用过去一年针对哪个平台 (n=870) :

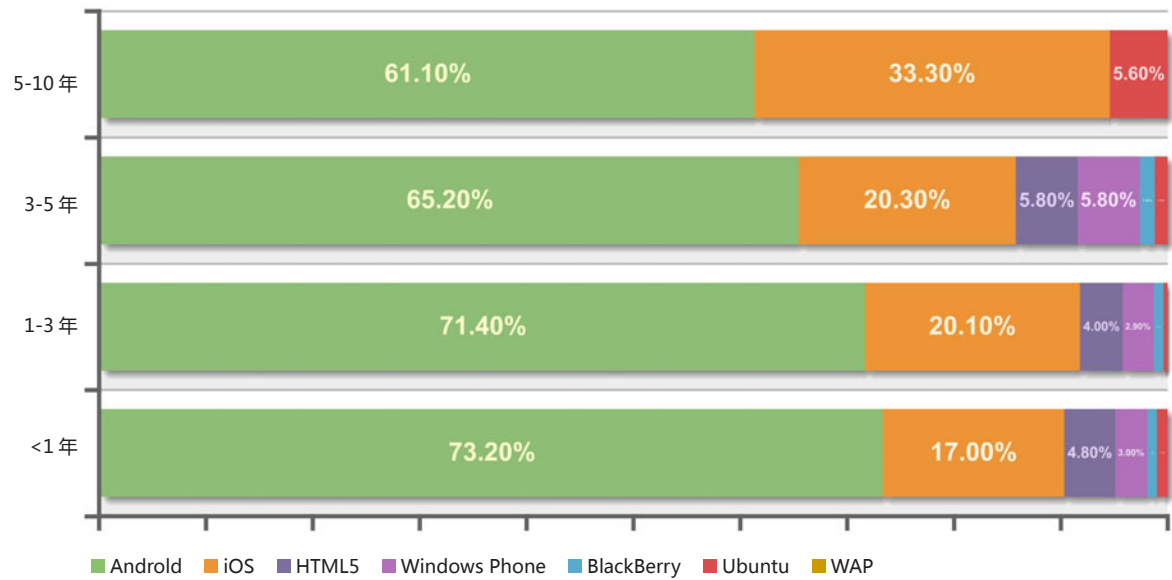


你的应用未来一年针对哪个平台 (n=870) :



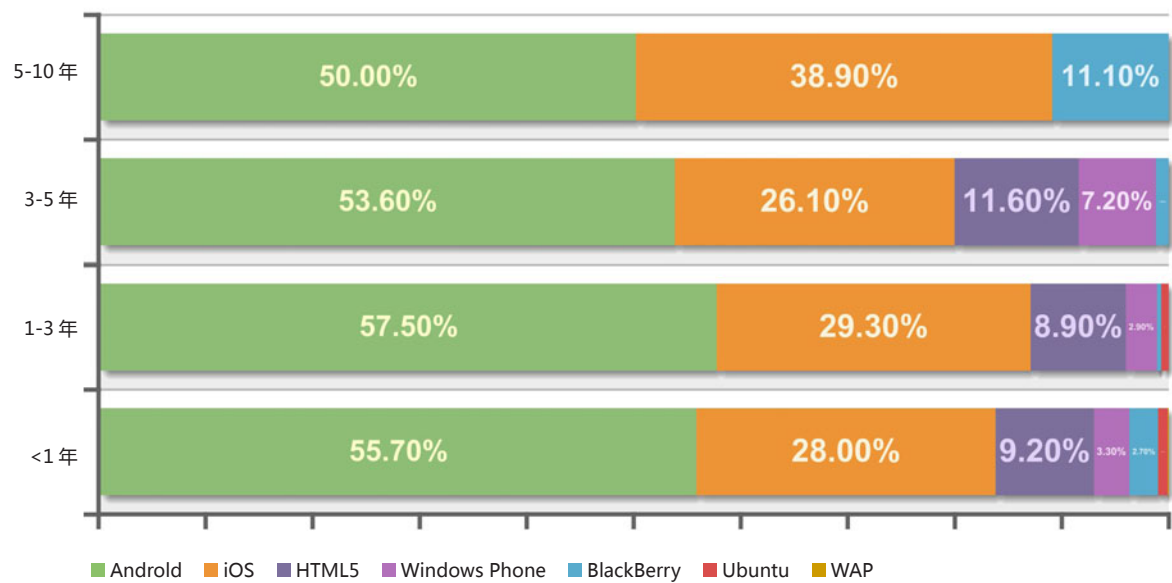
Andriod是普遍的使用率最高的平台。随着移动开发年限的增加，iOS的使用率有所提高。

不同开发年限的移动开发者使用过的移动平台分布（n=870）：



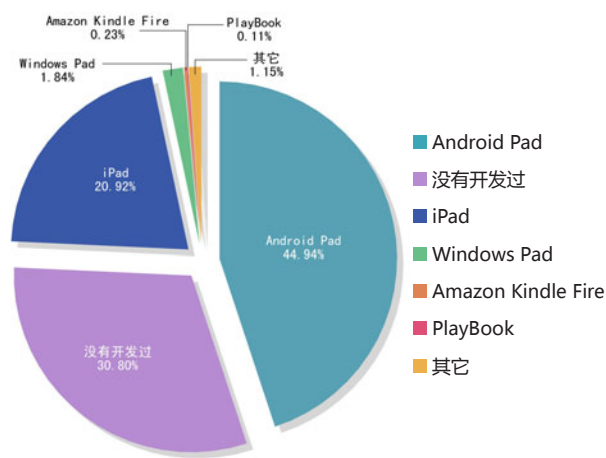
不同移动开发年限的人群针对Andriod平台的开发比例均有所下降，针对iOS的比例均有所提升。

不同开发年限的移动开发者使用过的移动平台分布（n=870）：

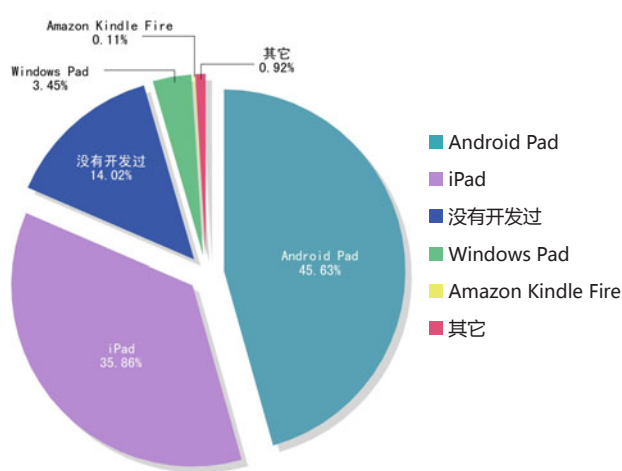


45%左右的人群以前对Andriod Pad开发过应用。未来1年也有45%的人计划对Andriod Pad开发应用。

你过去一年中针对哪种平板开发过应用（n=870）：

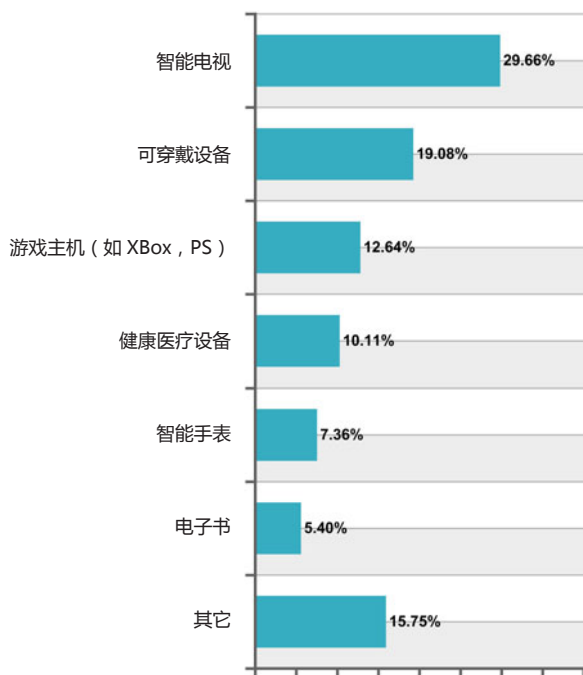


你未来一年计划针对哪种平板开发应用（n=870）

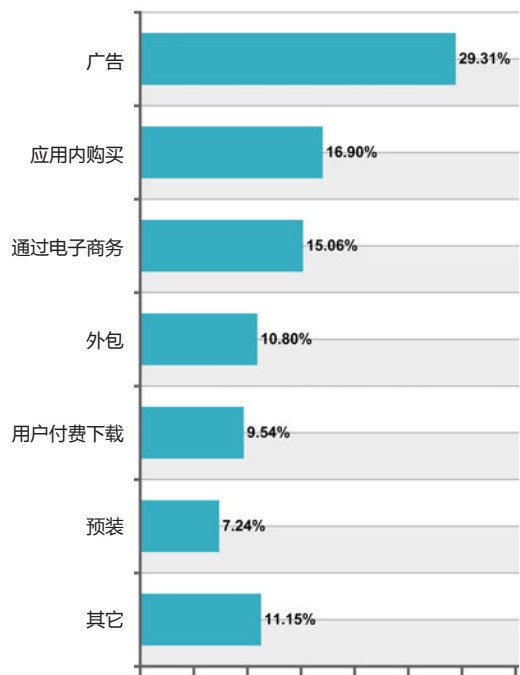


近3成受访者计划针对智能电视开发应用。近2成受访者计划对可穿戴设备开发应用。
移动应用目前前三种主要收入方式是广告、应用内购买、通过电子商务。

你是否计划针对其它智能终端开发应用（n=870）：



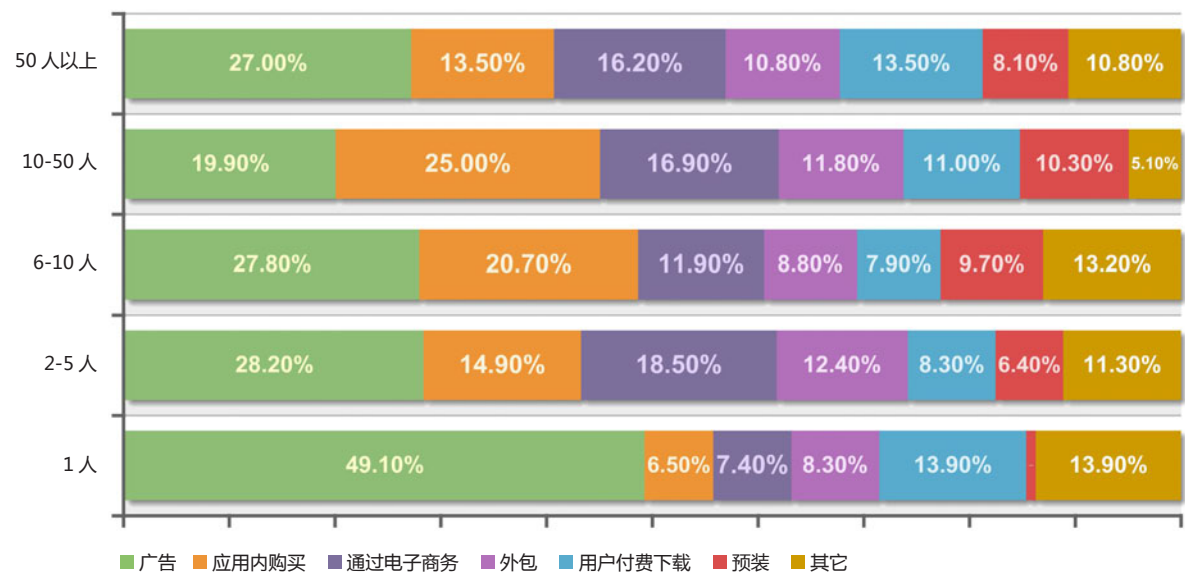
移动应用目前主要的收入方式是（n=870）：



广告、应用内购买、通过电子商务是三种主要收入方式。

开发团队越大，使用预装的比例越高。

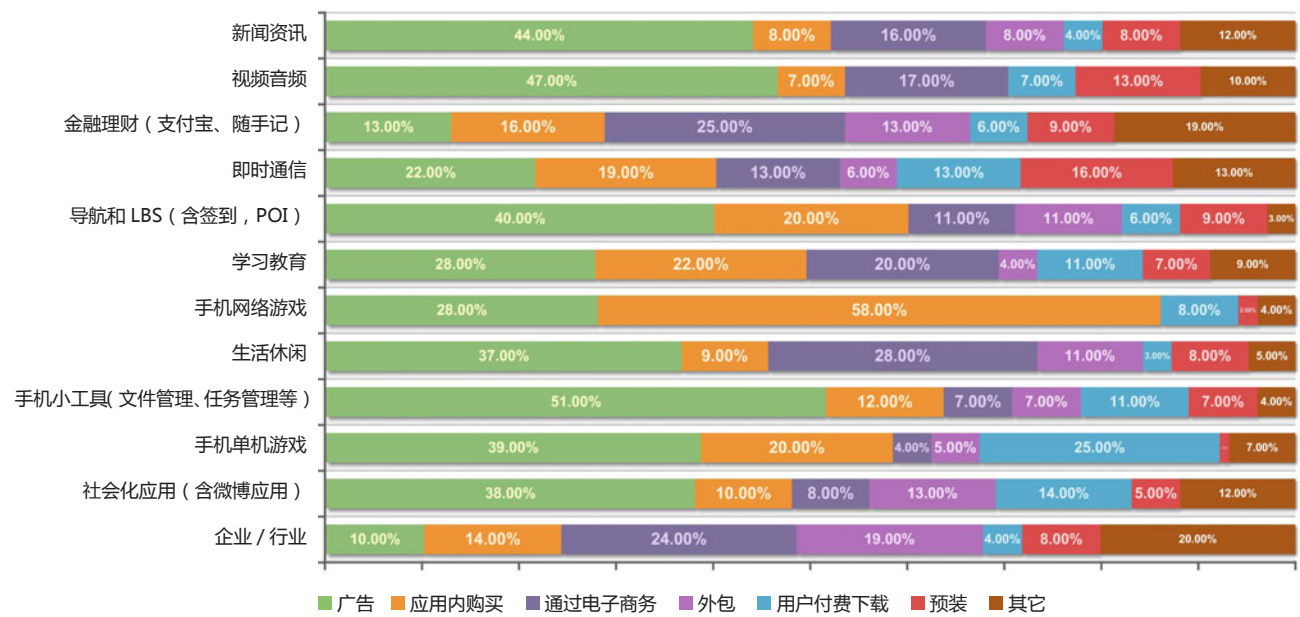
不同团队规模的移动开发者移动应用的收入方式分布（n=870）：



手机小工具、视频音频、新闻资讯、手机单机游戏、社会化应用等以广告为主要收入方式。

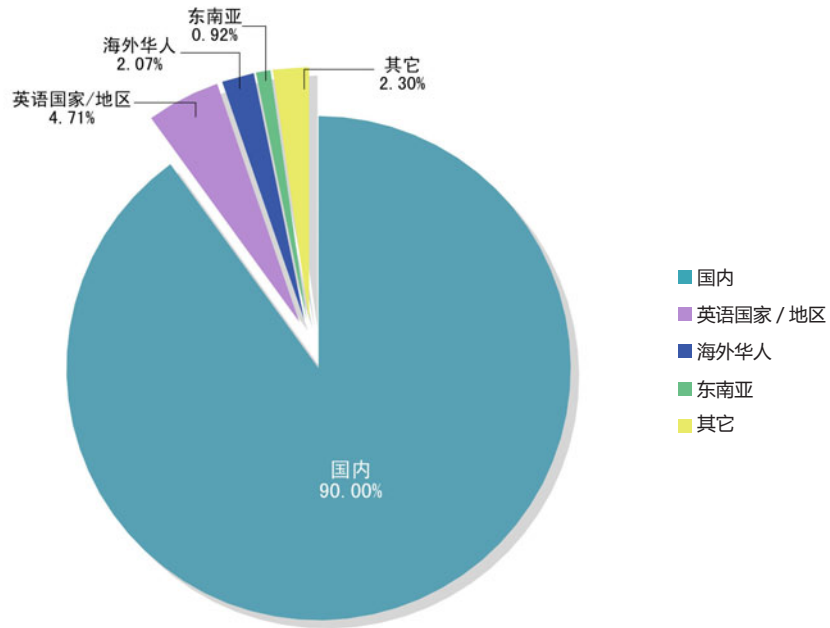
手机网络游戏以应用内购买为主要收入方式。

不同应用类型的收入方式分布（n=870）：



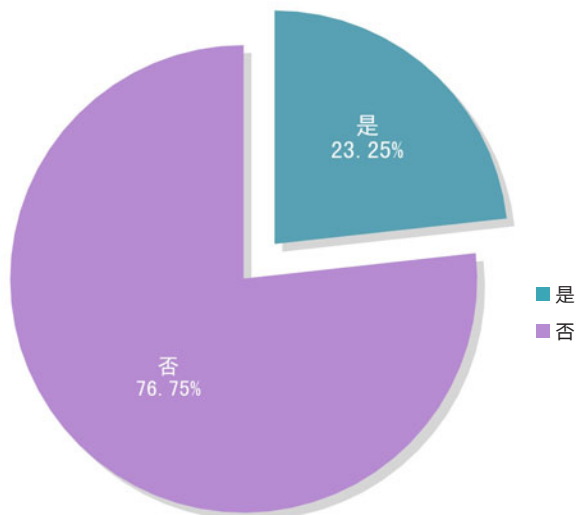
9成应用目前主要针对国内市场。针对英语国家和地区的仅占4.71%。

你的应用目前主要针对的市场是 (n=870) :

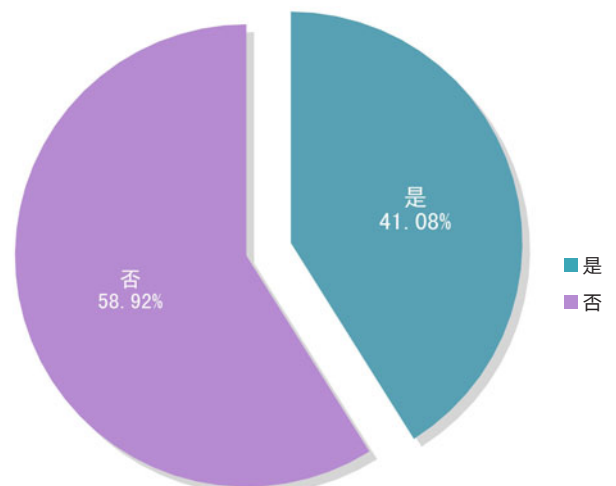


近1/4人群已经将产品的主要功能在微信上推出服务号。超4成的人计划将产品的主要功能在微信上推出服务号。

你是否已经将产品的主要功能在微信上推出服务号 (n=870) :

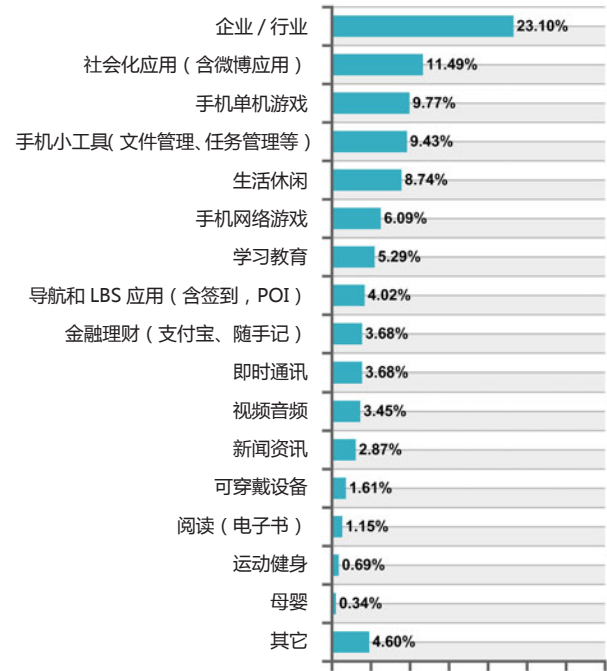


你是否计划将产品的主要功能在微信上推出服务号 (n=870) :

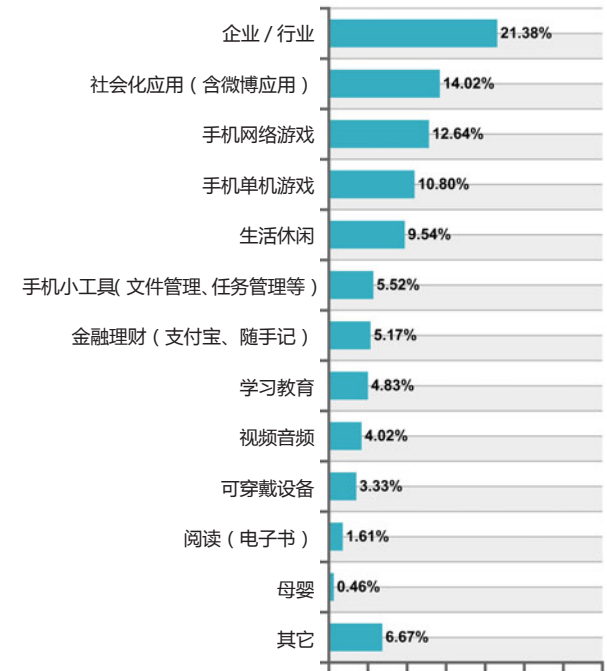


过去一年，开发应用的类型，前三位是企业/行业、社会化应用、手机单机游戏。未来一年，前三也是这三种。

过去一年主要开发什么类型的应用（n=870）：

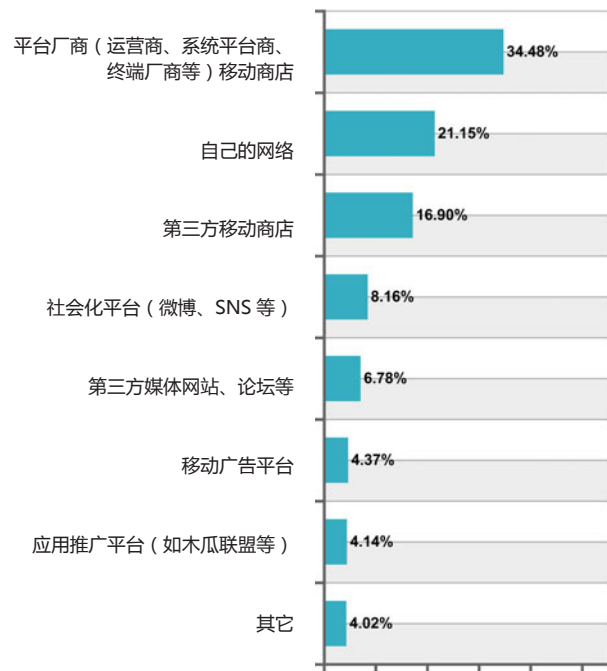


未来一年主要计划开发什么类型的应用（n=870）：

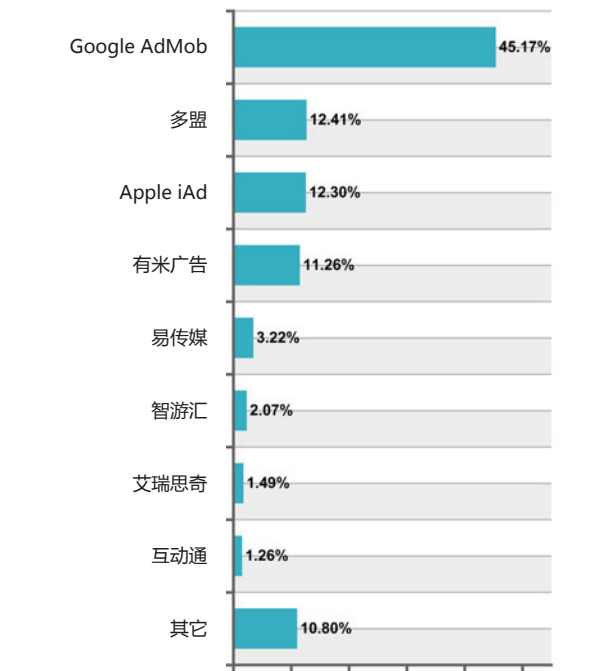


移动应用的销售渠道前三项是平台厂商移动商店、自己的网络、第三方移动商店。已经使用过的移动广告平台，最普遍的是 Google AdMob。

移动应用的销售 / 营销渠道主要是（n=870）：

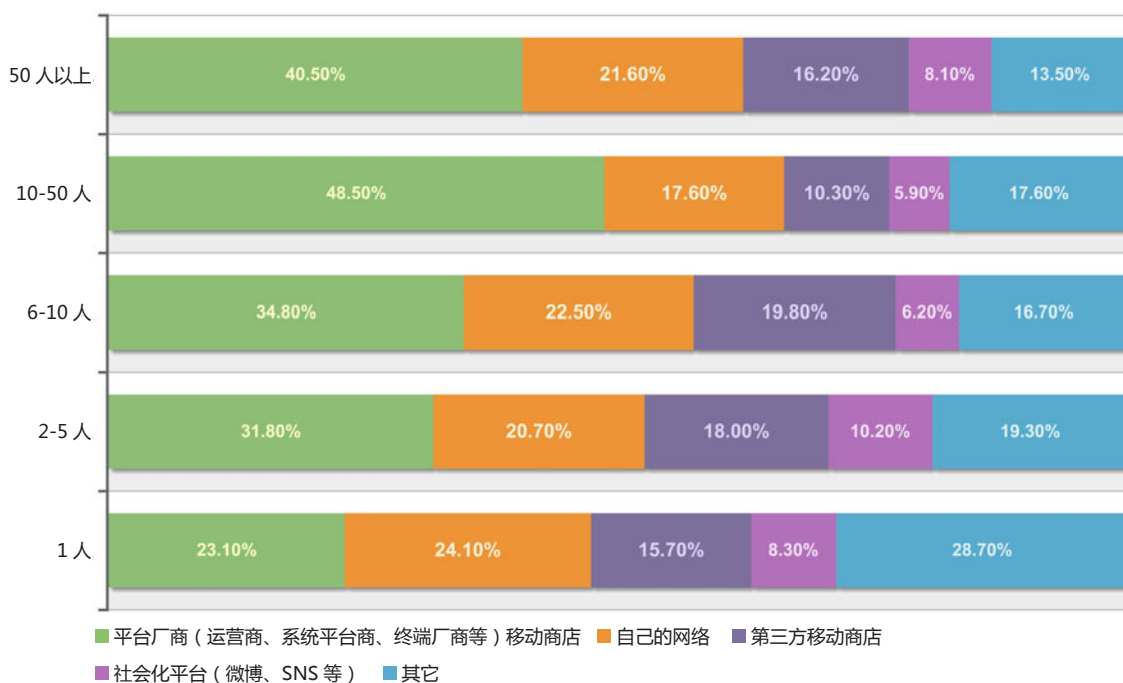


你已经使用过哪个移动广告平台（n=870）：



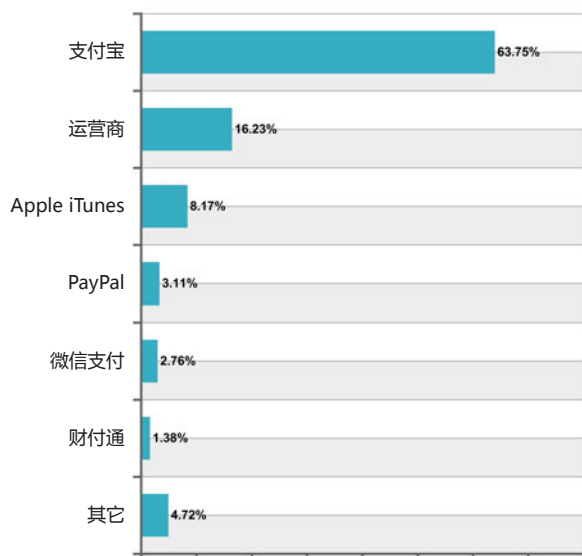
团队规模越大，使用平台厂商移动商店的比例越高。10~50人团队有48.5%使用平台厂商移动商店。

不同团队规模的移动开发者移动应用的销售渠道分布（n=870）：

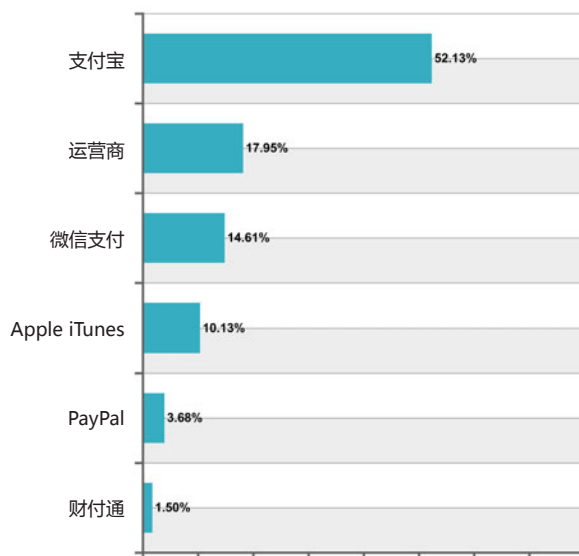


支付宝是当前使用最为普遍的支付平台，其次是运营商平台。

你已经使用过哪个支付平台（n=870）：

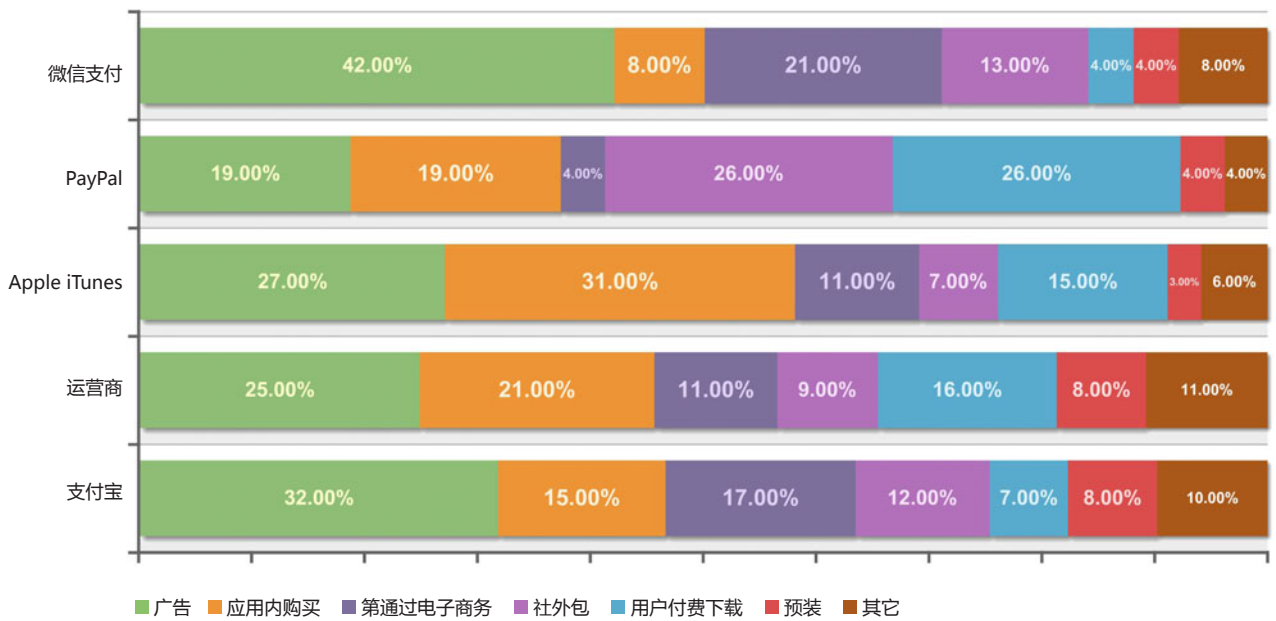


你未来一年计划使用哪个平台（n=870）：



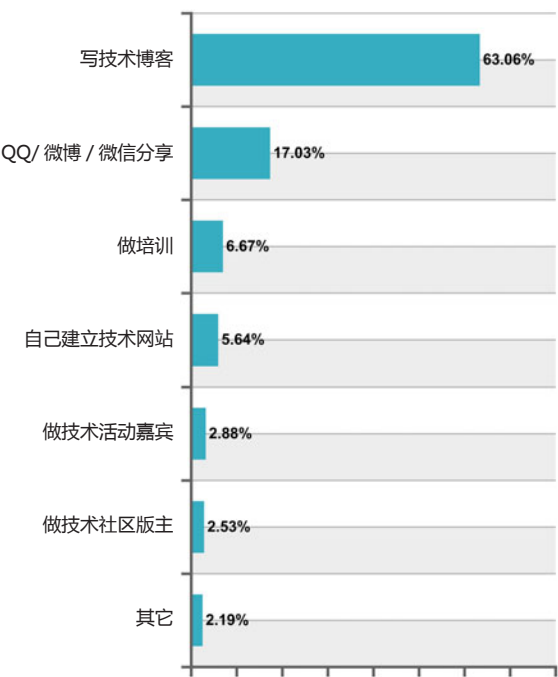
支付宝、微信支付中，最主要收入方式是广告，其次是通过电子商务。运营商支付中，最主要收入方式是广告，其次是应用内购买。

不同收入方式与使用的支付平台差异分布（n=870）：

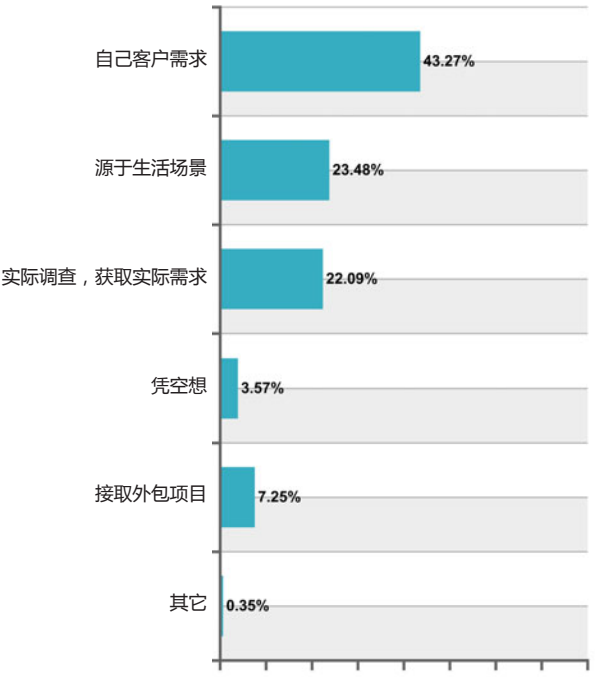


移动开发者分享经验的渠道最普遍的是写技术博客，对移动开发获取需求的前三个方式是客户需求、源于生活场景、实际调查。

移动开发者分享经验的渠道（n=870）：

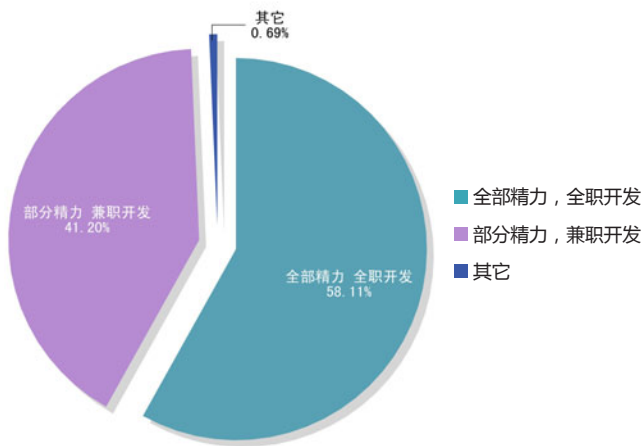


你对移动开发获取需求的方式（n=870）：

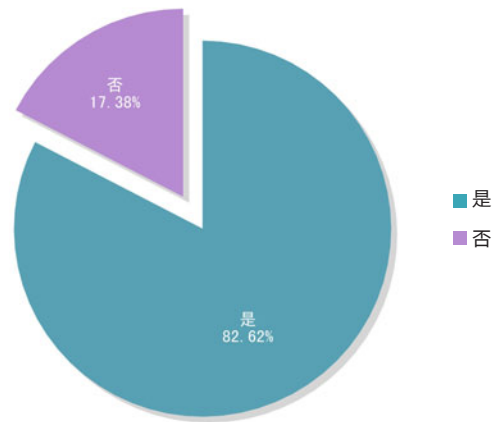


近6成人员投入全部精力进行移动开发。超过8成认为移动硬件变化对移动开发影响很大。

你对移动开发所投入的精力 (n=870) :

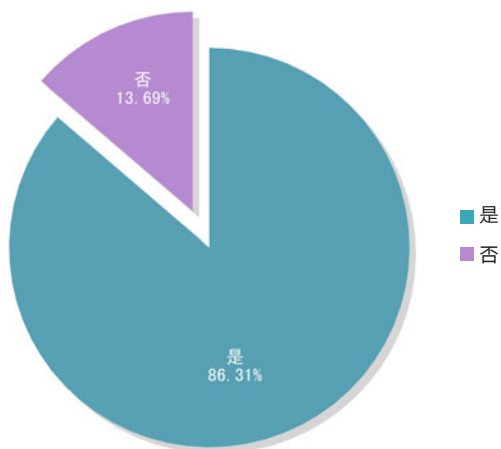


你认为移动硬件的变化对移动开发是否存在很大影响 (n=870) :

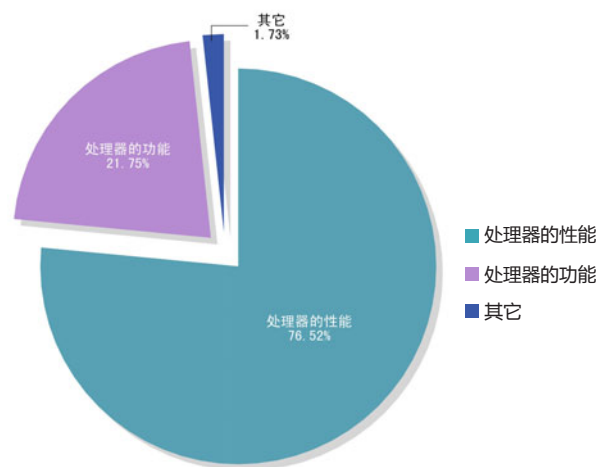


超过86%人群认为移动开发应该随着处理器硬件的发展而发展。在移动开发过程中, 最受关注的处理器问题是主要是处理器性能。

你是否认为移动开发应该随着处理器硬件的发展而发展 (n=870) :



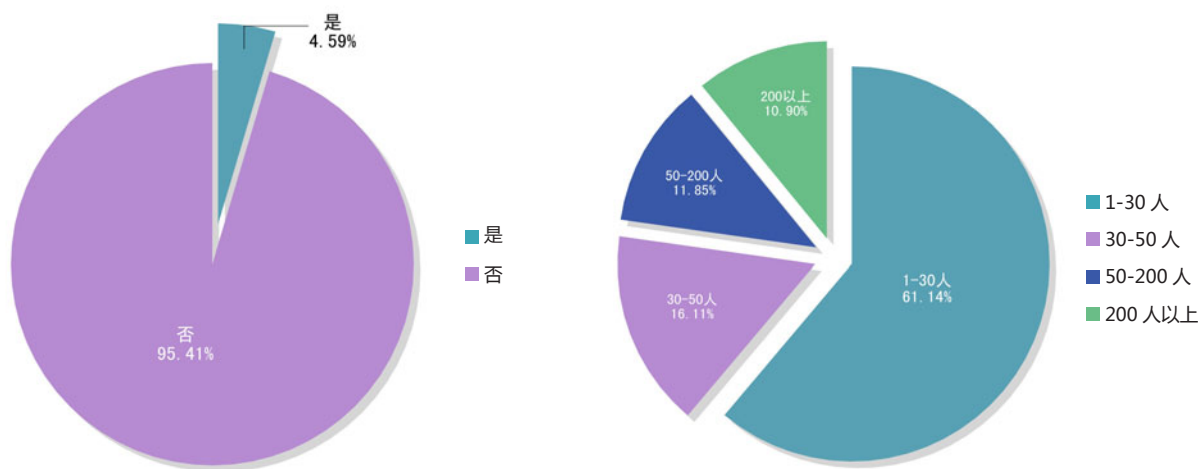
在移动开发过程中, 你最关注的处理器问题是 (n=870) :



游戏开发

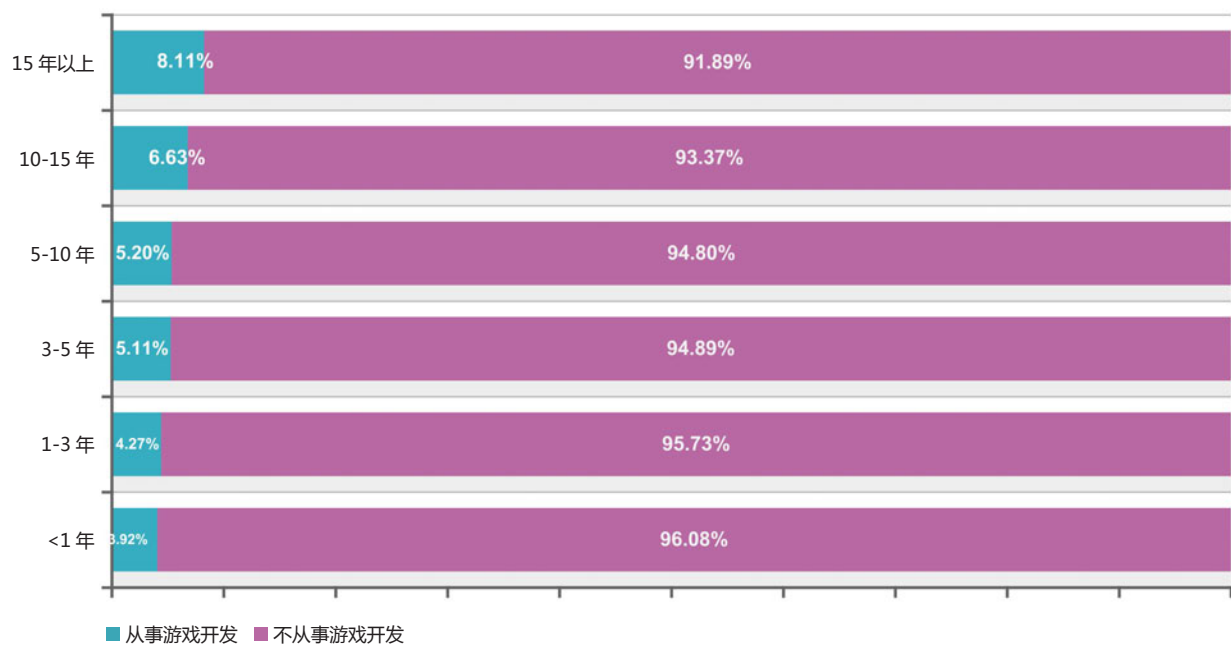
4.59%的受访者涉及游戏开发，共收到游戏开发相关内容的有效问卷211份。

你是否涉及游戏开发（n=4703）： 贵公司的游戏开发及设计团队当前的总体规模如何（n=211）：



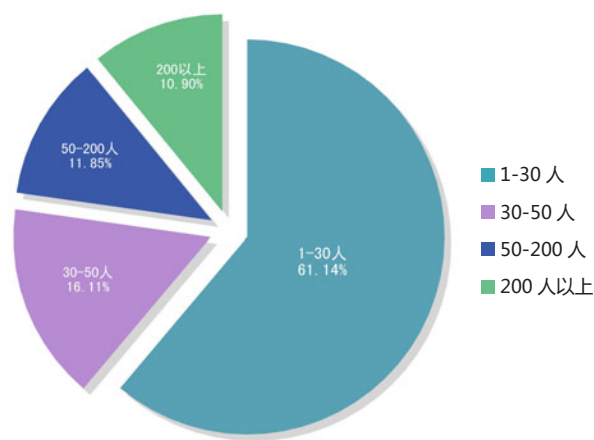
工作年限越长的受访者，从事游戏开发的比例越高。工作年限15年以上的人群中，从事游戏开发的比例为8.11%。

不同从业时长的开发者从事游戏开发的比例统计（n=4703）：

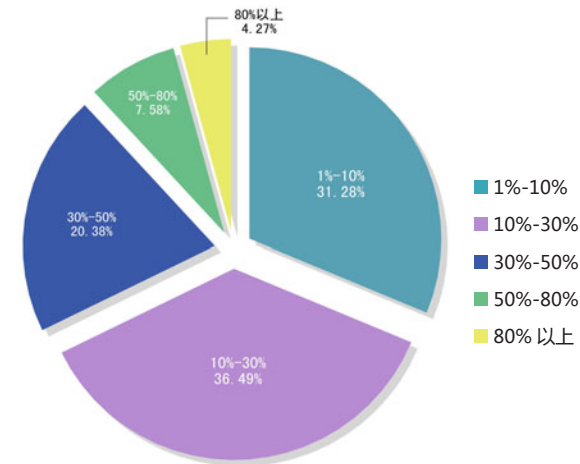


6成从事游戏开发及设计团队规模在30人以内。游戏前端开发投入所占比例在30%以内的占到2/3以上。

贵公司的游戏开发及设计团队当前的总体规模如何（n=211）：

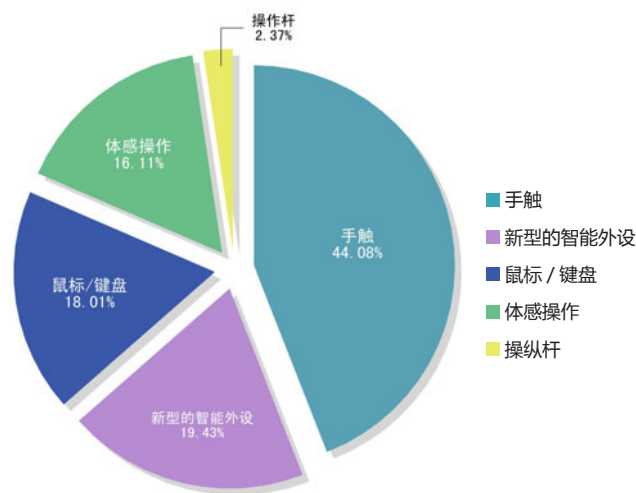


游戏前端应用开发投入大概占所有开发测试投入的比例有多少（n=211）：

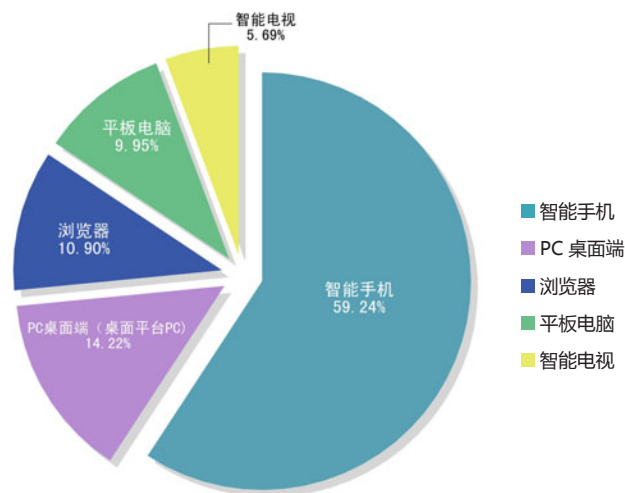


未来1~2年手触、新兴智能外设、鼠标/键盘是三种主要的游戏交互方式，智能手机将是普遍支持的终端。

在未来1~2年中，在游戏交互操作的方式上，贵公司会倾向推出针对于哪种交互方式的游戏（n=211）：

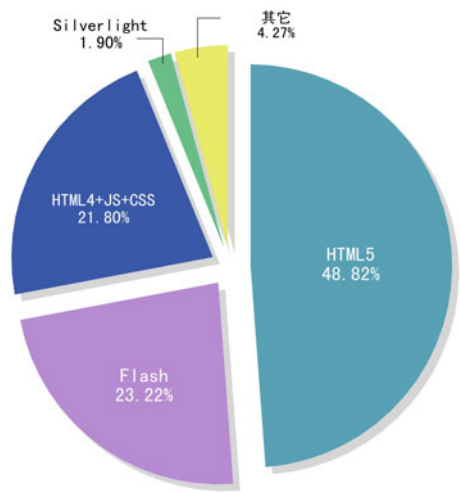


在未来的1~2年中，在游戏运行终端的支持上，贵公司会针对以下哪类终端进行支持（n=211）：



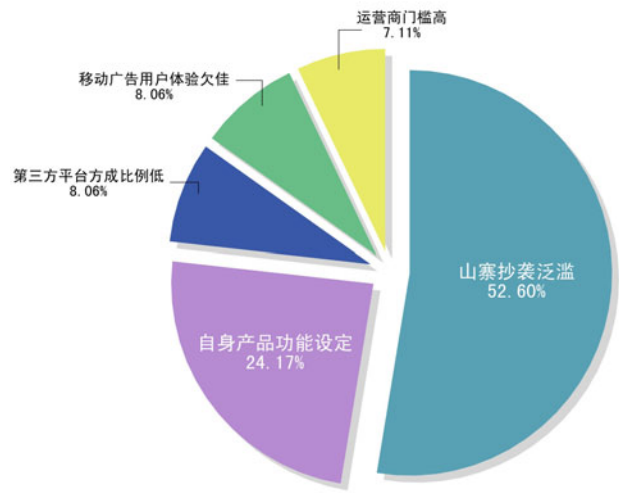
网页游戏前端页面交互开发中最热门技术是HTML5, 对现有移动游戏盈利模式最普遍看法是山寨抄袭泛滥。

在网页游戏前端页面交互开发中，贵公司考虑或计划使用的技术是
(n=211)：



HTML5 Flash HTML4+JS+CSS
Silverlight 其它

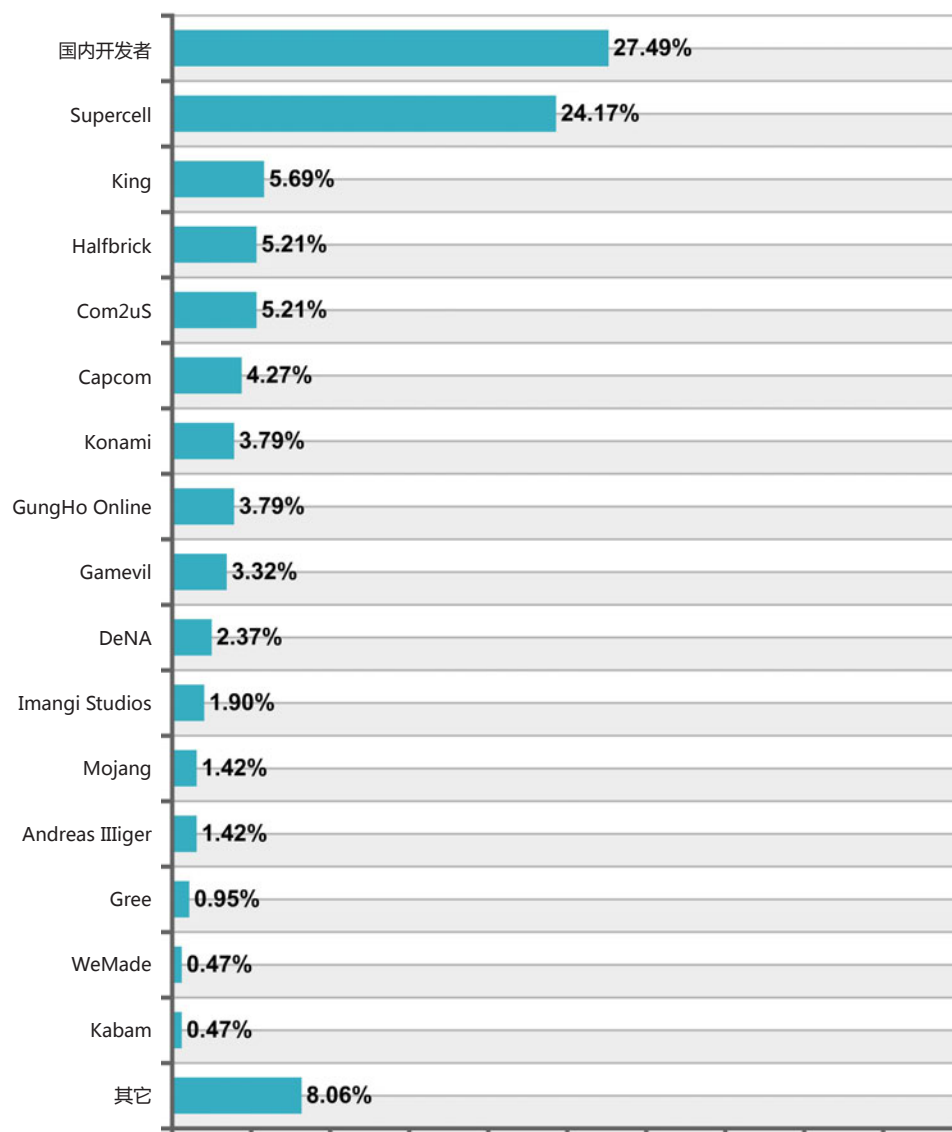
你对现有移动游戏盈利模式的看法 (n=211)：



山寨抄袭泛滥 自身产品功能设定 第三方平台分成比例低
移动广告用户体验欠佳 运营门槛高

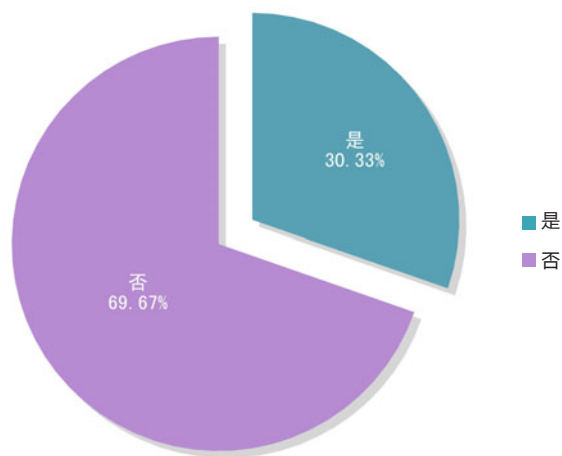
最被推崇的游戏公司是SuperCell。其次是King、HalfBrick。

贵公司比较推崇的游戏开发公司是（n=211）：

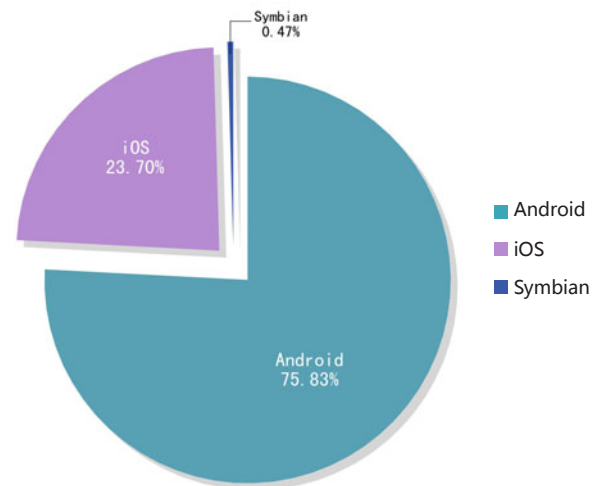


超过3成受访者使用HTML5开发过小游戏。超过3/4受访者认为游戏玩家在Andriod操作系统中使用比例最大。

你是否使用 HTML5 开发过小游戏 (n=211) :

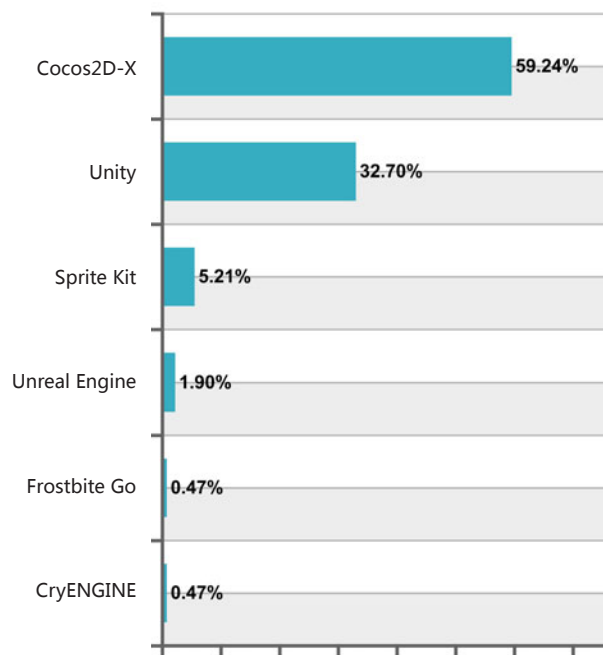


你认为游戏玩家在下列操作系统中使用比例最大的是 (n=211) :

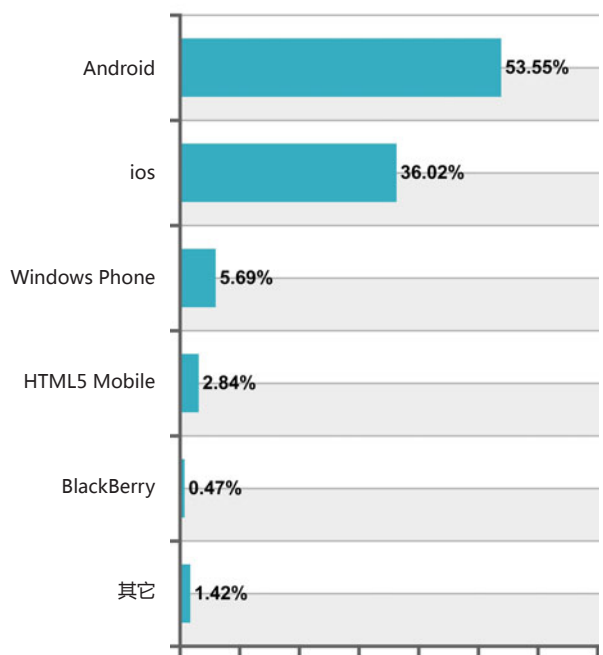


在游戏开发中,近6成受访者考虑使用Cocos2D-X作为游戏引擎。目前使用率较高的移动游戏开发平台主要是Andriod和iOS。

在游戏开发中,贵公司会考虑使用以下哪种游戏引擎 (n=211) :



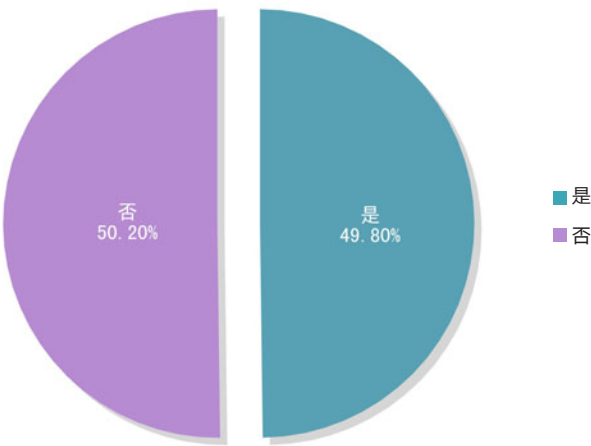
在游戏开发中,贵公司会考虑使用以下哪种游戏引擎 (n=211) :



软件工程

49.8%的受访对象表示从事软件工程相关的工作，因此，共收回关于软件工程部分调查的有效问卷2328份。

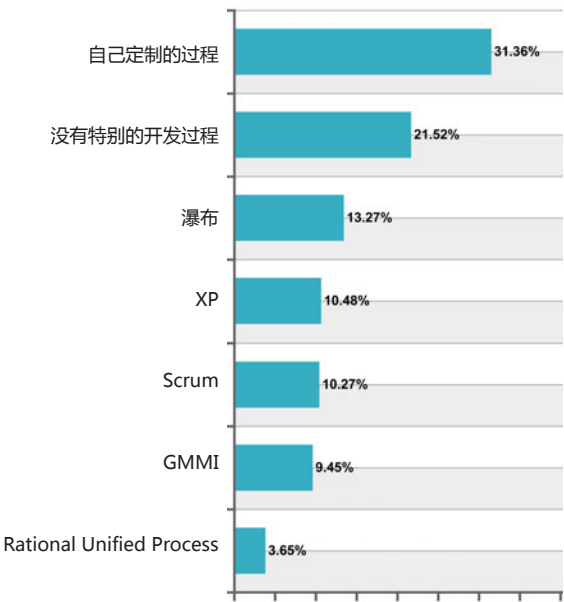
你是否从事软件工程的相关工作 (n=4703) :



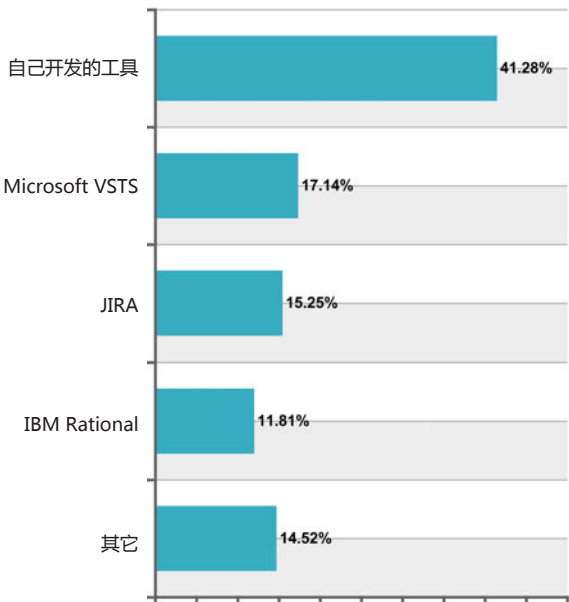
当前软件工程公司使用的开发过程，最普遍的前三项分别是自己定制、瀑布、XP。同时，有21.52%的受访者表示没有特别的开发过程。

目前研发过程管理工具最普遍的三项分别是自己开的工具、Microsoft VSTS、JIRA。

你公司目前使用的开发过程是 (n=2328) :

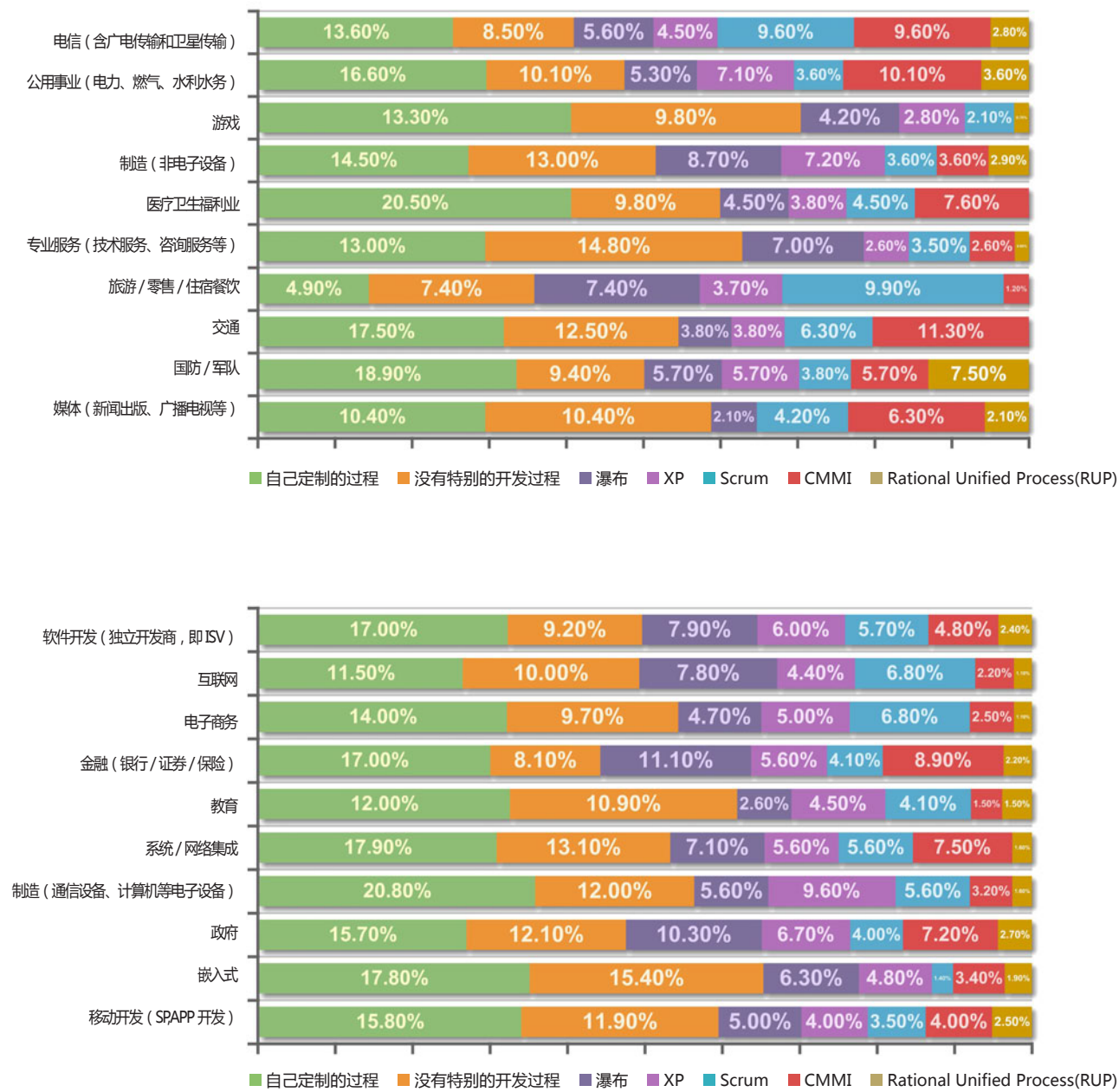


你的公司目前研发过程管理工具是 (n=2328) :



面向医疗卫生福利业、制造、系统/网络集成、金融领域的软件产品开发更多地是使用自制的定制过程。（疑似重复了）

面向不同行业产品的企业开发过程分布（n=2328）：

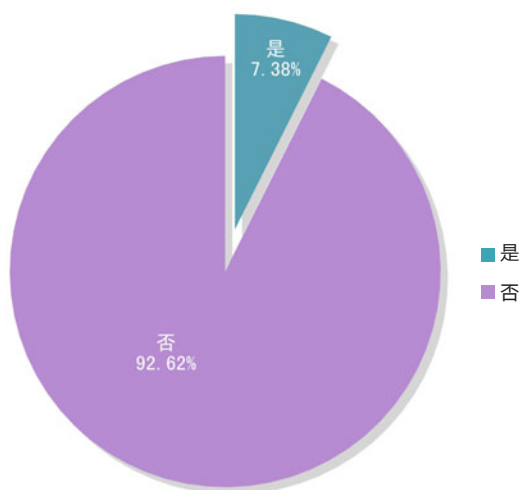


云计算

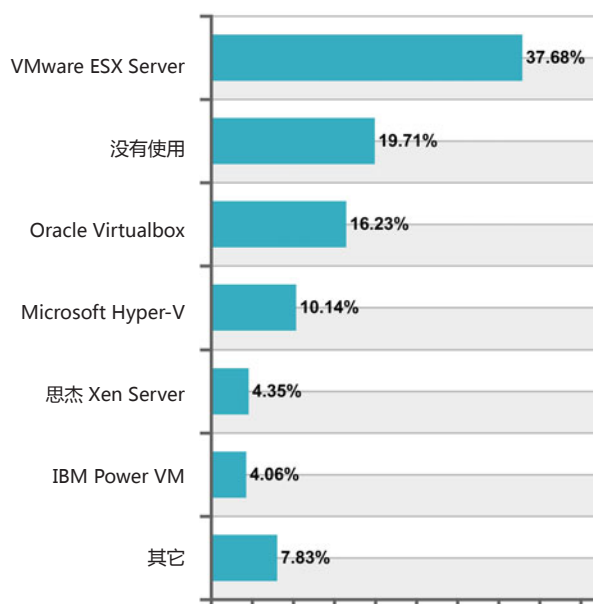
从事云计算相关工作的人占调查对象的7%左右。使用虚拟化产品排名前三的分别是VMware ESX Server, 没有使用、Oracle Virtualbox。

目前使用最多的公有云平台是百度云和阿里云, 未来一年中预计将使用的云计算平台中阿里云占据较高比例。

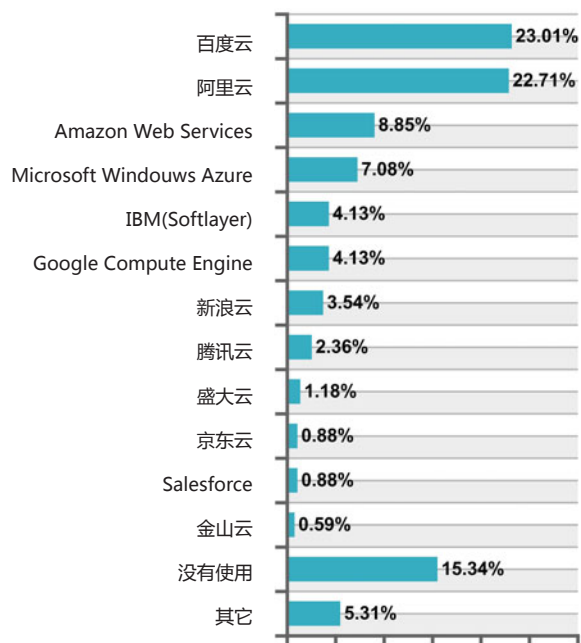
你是否从事云计算的相关工作 (n=4703) :



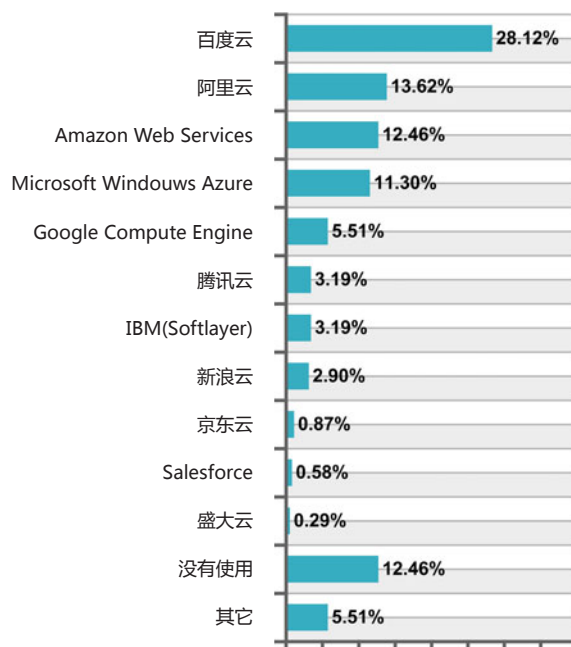
你正在使用的虚拟化产品是 (n=345) :



你目前已经使用的公有云平台是 (n=345) :

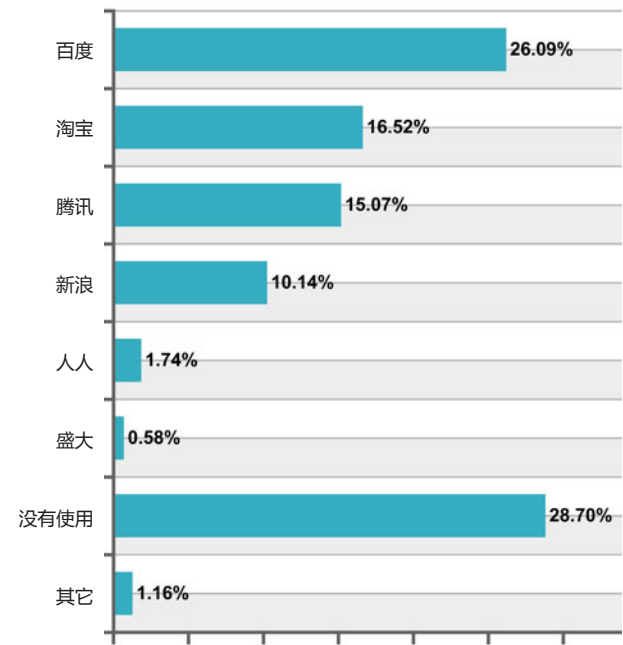


你未来一年中预计将使用的云计算平台是 (n=345)

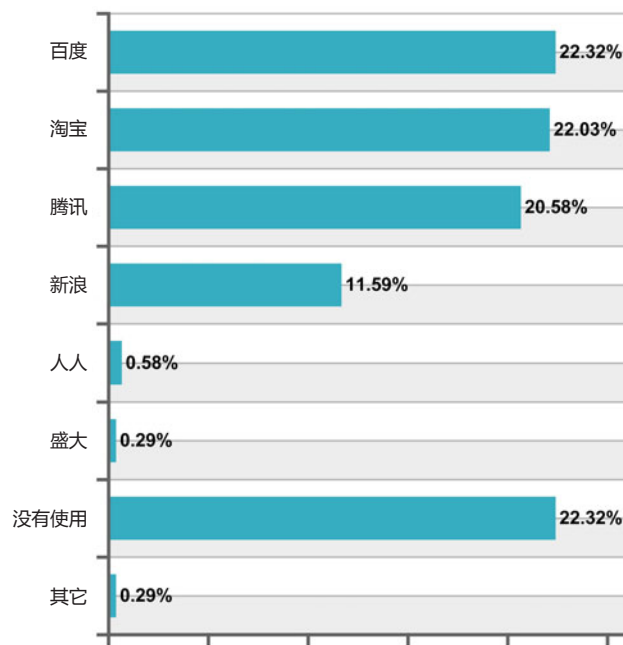


目前已经使用的开放平台中，排名靠前的分别是百度、淘宝、腾讯、新浪。未来一年中将使用的开放平台依然是上述四家。

你目前已经使用的开放平台是（ n=345 ）：



你未来一年中将使用的开放平台是（ n=345 ）：



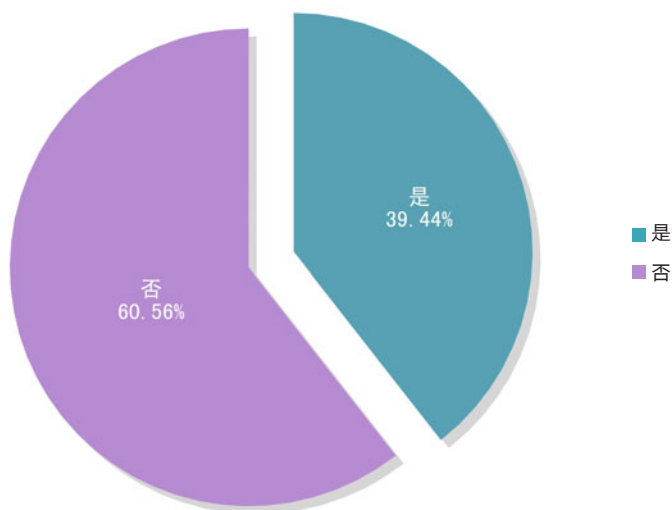
数据库

从事数据库相关工作的人员占调查对象的40%左右。

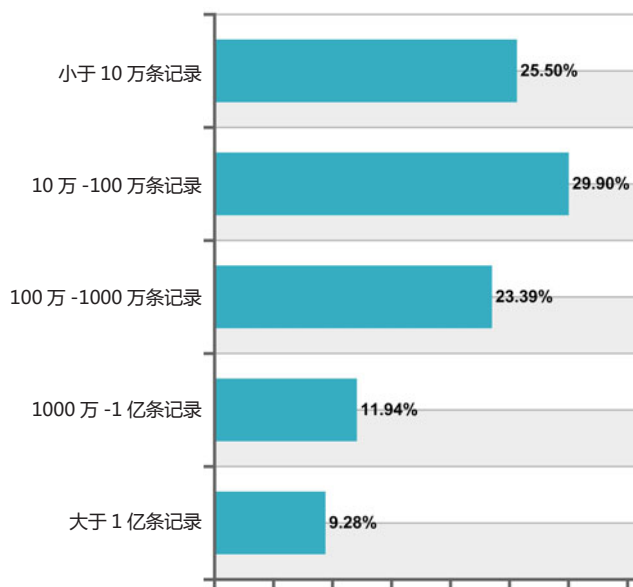
数据库应用的规模以10万-100万条、100万-1000万条的居多。

使用或者关注的NoSQL中，MongoDB占据近一半的比例，其他如HBase、Cassandra及Redis各有10%到15%的比例。

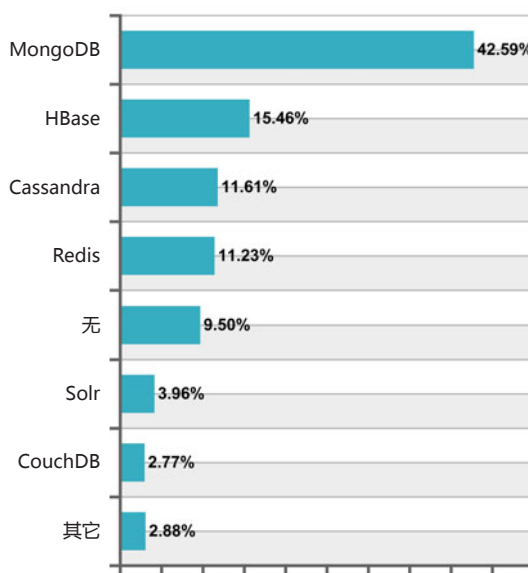
你是否从事数据库的相关工作 (n=4703) :



目前你开发的数据库应用规模有多大 (n=1843) :

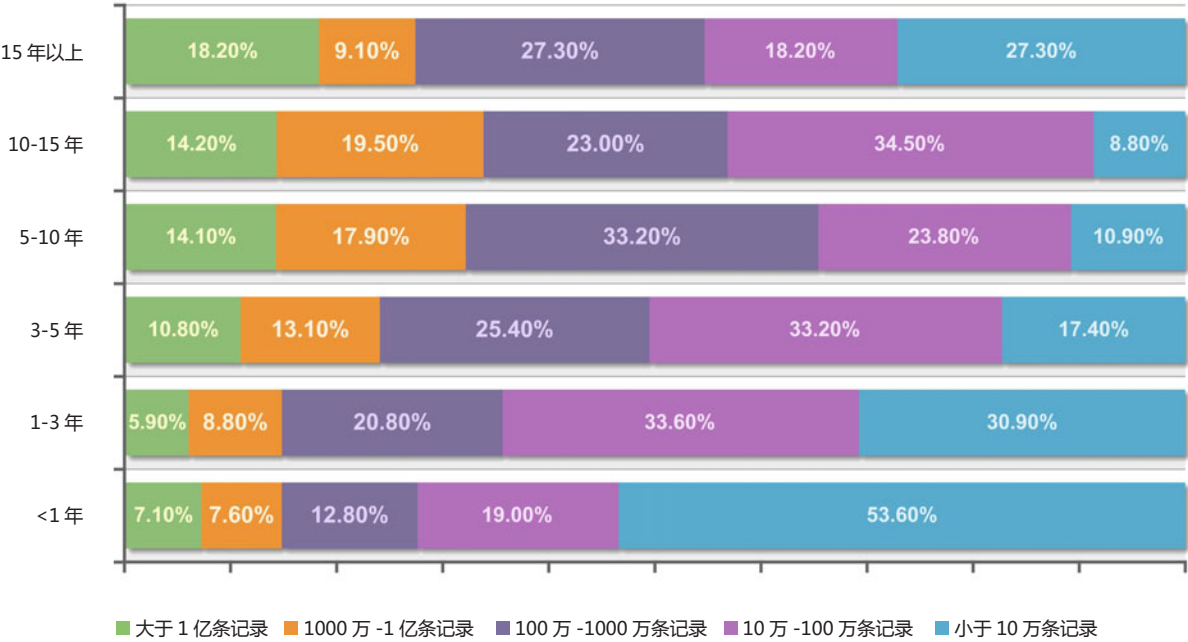


你在使用或者关注哪种 NoSQL (n=1843) :



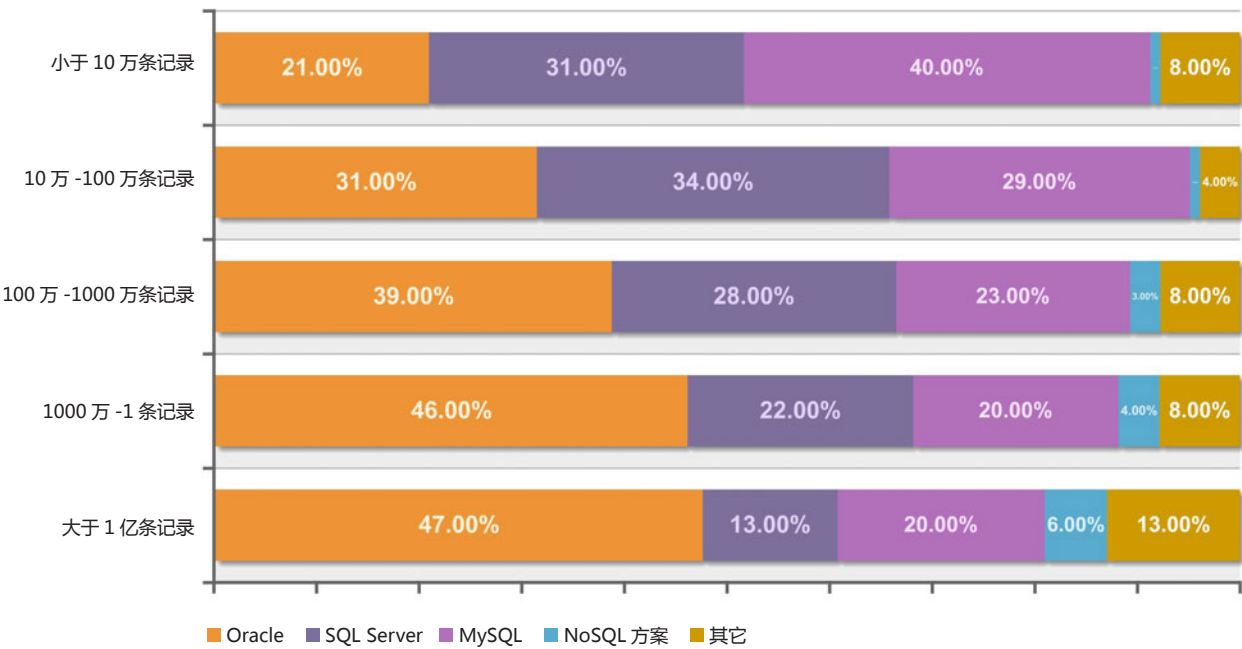
随着从业年限的增长，开发的数据库中大于1000万条记录的比例呈上升趋势。

不同从业时长开发者开发的数据库规模分布（n=1843）：



随着数据规模的增加，Oracle数据库的使用比例逐渐增加，MySQL和SQL Server数据库的比例则逐渐下降。

数据库方案与数据库应用规模的关系分布（n=1843）：





CSDN

全球最大中文IT社区