

어플리케이션 카테고리화 사용모드기반 전력효율 등급평가 및 제공방법

아주대학교산학협력단

기술개요	카테고리 별로 여러 사용 모드에 기반을 두어 어플리케이션의 전력 효율 등급을 평가하고 제공하는 기술로써, 전력측면에서 효율적인 어플리케이션을 선택할 수 있는 정보를 제공함
------	---

기술특징	- 기존기술의 문제점 ✓ 서로 다른 목적과 다른 기능을 가지고 있는 어플리케이션이 동일한 카테고리에 존재하는 경우 이에 대한 고려 없이 전력 효율 평가하여, ✓ 사용빈도에 따라 상이한 전력효율을 갖는 어플리케이션의 특징이 반영되지 않아, 사용자가 자신의 사용빈도에 맞는 전력 효율등급을 예측하기 어려움 - 대상 기술의 특징 ✓ 독립적인 어플리케이션의 전력 사용량의 특성을 반영하기 위하여 실행 시간, 주기성, 실행 빈도, 동작 빈도 등으로 구성되어진 사용 모드라는 개념을 도입하여 사용 모드 기반 어플리케이션 전력 효율 등급을 평가하고, ✓ 이에 따라 평가전력 효율 등급의 실용성 및 효용성을 확보하는 한편, 사용 모드에 기반을 두어 사용의 다양성을 반영 ✓ 기존 기술 대비 정확하고 정밀한 어플리케이션의 전력 소비량 측정가능 ① 전력 소비 효율 등급 ② 카테고리 ③ 사용 모드 ④ 사용 센서 목록 대상 기술의 전력 효율 등급 제공의 예
------	---

시장동향	(단위: 백만개, %) 자료: Gartner(2013. 9) (단위: 백만달러) 자료: Gartner(2013. 9) 〈전세계모바일 앱 마켓 다운로드 현황 및 전망〉 〈전세계 모바일 앱마켓 수익 현황 및 전망〉 - 가트너 자료에 따르면 전세계 모바일 앱 마켓의 다운로드 수는 2013년에서 1,021억 개에서 연평균(13~17) 27.4% 성장하면서 2017년에는 2,687억 개에 이를 것으로 전망 - 전세계 모바일 앱 마켓 수익은 유료 수익, 인 앱 구매(In-app purchases), 광고 수익 등의 수익을 모두 합쳐 2013년 267억 달러에서 연평균(2013~2017) 30.1% 성장해 2017년에는 765억 달러에 이를 것으로 전망하고 있음 - 부문별 수익 현황 및 전망을 살펴보면 2013년 기준으로 유료 수익이 75.9%로 가장 큰 비중을 차지하고 있고, 무료로 앱 다운 후 앱 안에서 결제를 유도하는 인 앱 구매는 17.2%, 광고는 6.7%를 차지함. - 향후 2017년에는 유료 수익(37.8%)이 1/2 수준으로 감소하고 인 앱 구매가 48.2%로 가장 큰 비중을 차지하며, 광고 수익도 14%로 비중이 확대될 전망임
------	---

개발현황	어플리케이션 개발 완료
------	--

기술적용분야	스마트폰 어플리케이션, 어플리케이션 품질평가
--------	--