**iPhone App Development Costs**

Development for iPhone apps deals with the programming side of the process. With most projects, an app development firm is going to roll up the design into the entire project since it’s a bear to try and piecemeal images into an app unless you build the entire thing dynamic and through XML via online databases. One thing to note is that these costs can vary depending on what devices you are developing for. Make sure you ask your developer what you are developing for – basic iPhone, iPhone 4, iPad or all of the above. I’ll see what I can do break out typical development costs for different example projects.

* **Simple, table based app** - $1,000-4,000 - you provide all the content, clear direction, and example apps of what you want it to do. If you know your way around Photoshop, you can probably supply the graphics which will cap this project at $1,500. The additional costs are when you want to GPS locators, Social media integration or bells and whistles like that.
* **Database App (native)** – $8,000-$50,000 – Again, you provide every piece of content, image, writing, sound, etc. The cost is going to come from creating the logic within the app and architecting all the usability and/or game play. The content will usually be dropped in and then parsed accordingly. These projects tend to be front heavy since the data is what’s driving the entire game and the framework is so important.
* **Games** – $10,000-$250,000 – The hardest to ballpark. As a benchmark – I’ve heard Angry Birds cost anywhere from $125K-$180K to develop (although they were pioneers). Talking to some developers who are into the hardcore game source code (render, sound, maths, physics, etc), many of the racing games will that use the gyroscope will be $125,000 without even blinking – and that’s just for the code. Even if you try to keep it hyper simple, games get complicated quickly. Hooking into game center, having top scores, and integrating with an online community can be tricky. The benefit of a game is that they download in much greater number. As a marketer, there is nothing more viral than a fun game, which is something to keep in mind for your ROI. Ask yourself: how much do I need to spend to make a “fun” game? That’s only something you can answer.
* **Additional Includes** – See below - here’s a quick list of additional functions you may want to add into your current app:
* **In-App Purchasing** – $1,000-$3,000 – this allows for users to buy new content or full versions of the apps. The cost spread comes from the amount of in-app purchasing, the complexity, and whether or not you build it all into the first app or if you are doing it from a server.
* **Web Services** – $1,000-$5,000 – This is taking the content to a remote access point so that you can update your app with an XML files instead of raw code changes. The degree to what you need varies but I would recommend having this conversation with your developer before getting too deep – it can save you HUGE headaches down the road.
* **Game Center** – $1,000 – Apple’s done a good job at making this integration easy with the SDK. As long as you keep the numbers clean, you should be able to integrate easily.
* **Share Capabilities** – $500-$1,500 – This is mostly for social media (twitter, facebook) and emailing, but there can be other integrations. WordPress websites, for example, may be one. Lots of options and most of these platforms have robust APIs to make it work well.

**Стоимость разработки приложений для iPhone**

Разработка приложений для iPhone связана с программистской составляющей процесса. В рамках большинства проектов фирма-разработчик приложения выделяет дизайн в отдельный проект, поскольку его необходимо тестировать, и постепенно отображает его в приложении, если только не выполняется создание динамического приложения посредством XML и с использованием online баз данных. Следует обратить внимание на то, что затраты на дизайн могут значительно варьироваться и зависят от того, для каких устройств разрабатывается приложение. Убедитесь, что вы уточнили у вашего разработчика, для какого устройства вы разрабатываете приложение – простой iPhone, iPhone 4, iPad или для всех этих устройств одновременно. Ниже я приведу описание типичных затрат на разработку различных шаблонных проектов.

* **Простое настольное приложение** – от 1 000 до 4 000 долларов– вы предоставляете весь контент, ясные инструкции и примеры того, что, по вашему мнению, должно делать приложение. Если вы умеете работать с программой Photoshop, то, вероятно, вы сможете приложить графические изображения, что покроет затраты на проект в размере примерно 1 500 долларов. Потребуются дополнительные затраты, если вам нужны GPS-локаторы, интеграция с социальными медиа или что-то вроде этого.
* **Приложения с базами данных (встроенными)** – от 8 000 до 50 000 долларов. Вы также предоставляете все фрагменты контента, изображений, записей, звуков и т.д. Затраты будут рассчитываться исходя из стоимости создания логики внутри приложения и конструирования всего юзабилити и сценария игры. В обычных ситуациях ко всему этому будет присоединено содержимое, а затем это содержимое будет соответствующим образом анализироваться. Интерфейс таких приложений довольно усложняется, поскольку всем управляют данные, поэтому выбранный фреймворк тоже очень важен.
* **Игры** – от 10 000 до 250 000 долларов. Их сложнее всего оценить. К примеру, я слышал, что затраты на разработку игры "Angry Birds" составили от 125 000 до 180 000 долларов (несмотря на то, что они стали первооткрывателями). По словам некоторых разработчиков, занимающихся написанием основного исходного кода (рендеринг, звуковое сопровождение, математические вычисления, физика и т.д.), стоимость разработки многих гоночных игр, в которых используется гироскоп, без преувеличения составляет 125 000 долларов, и это только стоимость исходного кода. Даже если вы попытаетесь сделать их чрезмерно простыми, игры все равно очень быстро усложнятся. Усложнится процесс привязки их к Game Center, процесс получения высоких показателей и интеграции этих игр с online-сообществами. Преимущество игр заключается в большом объеме их скачиваний. Для рыночных производителей нет ничего более вирусного, чем веселая игра, и вы должны учитывать это при расчете прибыли на инвестированный капитал. Спросите себя: сколько мне нужно потратить на создание "веселой" игры? Это единственный вопрос, на который вам нужно получить ответ.
* **Дополнительные элементы**. Ниже приведен краткий список дополнительных функций, которые вы можете пожелать добавить в свое приложение:
* **Система внутриигровых покупок (In-App Parchase)** – от 1 000 до 3 000 долларов. Данная система позволяет пользователям покупать новый контент или полные версии приложений. Размах затрат определяется объемом внутриигровых покупок, уровнем сложности и тем, внедряете ли вы их в первое приложение или делаете это со стороны сервера.
* **Веб-сервисы –** от 1 000 до 5 000 долларов. Они передают содержимое на удаленную точку доступа для того, чтобы вы смогли обновлять приложение с помощью XML-файлов, не внося при этом изменений в код. Количество необходимых вам сервисов может варьироваться, но я рекомендую вам перед тем, как заходить слишком далеко, обсудить этот вопрос с разработчиком. Это может спасти вас от дополнительных проблем в процессе создания приложения.
* **Служба Game Center** – 1 000 долларов. Компания Apple отлично поработала над упрощением интеграции Game Center с помощью SDK. Как только вы заплатите соответствующую сумму, вы сможете с легкостью интегрировать ваше приложение с Game Center.
* **Возможности обмена информацией** – от 500 до 1 500 долларов. Эти функции используются в основном для социальных медиа (twitter, facebook) и отправки писем, но можно интегрировать приложения и с другими сервисами. Например, с веб-сайтами на WordPress. Большинство таких платформ обладают достаточно ясным API.