

1—10月我国软件业务收入同比增长15.1%

工业和信息化部运行监测协调局

1—10月，我国软件和信息技术服务业保持稳中向好发展态势，业务收入加快增长，从业人数和工资总额稳步增加，但利润总额增速有所放缓，出口低速增长。从分行业看，软件产品收入持续稳定增长，信息技术服务收入较快发展。从地区看，东部地区软件业保持集聚和较快发展态势，中部地区软件业增势较为突出，主要软件大省运行良好。

总体运行情况

软件业务收入加快增长。1—10月，我国软件和信息技术服务业完成软件业务收入50507亿元，同比增长15.1%，增速同比提高1.2个百分点，比1—9月提高0.1个百分点，呈现增速逐月提高的良好发展态势。

行业效益增速出现回落。1—10月，全行业共实现利润总额6361亿元，同比增长12.1%，增速同比回落1.1个百分点，其中10月利润总额下降4.6%，首次出现月度利润同比下降情况。

出口继续低速增长。1—10月，软件业实现出口438.7亿美元，同比增长3%，增速同比提高1个百分点，比1—9月提高0.1个百分点。其中，外包服务出口增长8.7%，增速同比回落2.9个百分点，但比1—9月提高0.8个百分点。

从业人员稳步增加，工资水平提升较快。1—10月，我国软件和信息技术服务业从业平均人数近620万人，增长4.7%，增速同比提高1.9个百分点；从业人员工资总额增长14.3%，行业人均工资增长9.1%，人均工资增幅同比提高1.7个百分点，比1—9月提高1个百分点。

分领域运行情况

软件产品收入稳步提升。1—10月，全行业实现软件产品收入14821亿元，同比增长12.3%，增速同比提高0.1个百分点，比1—9月回落0.2个百分点，在全行业收入中占比为29.3%。其中，信息安全产品和工业软件产品收入分别增长14.5%和13%，增速同比回落3.7和4.6个百分点，与1—9月基本持平，仍高出

软件产品收入平均增速2.2个和0.7个百分点。

信息技术服务收入快速增长。1—10月，全行业实现信息技术服务收入28173亿元，同比增长18.8%，增速同比提高2.6个百分点，比1—9月提高0.3个百分点，在全行业收入中占比为55.8%，高出全行业收入平均增速3.7个百分点。其中，运营相关服务收入增长22.6%，增速同比提高1.5个百分点；电子商务平台技术服务收入增长18.7%，增速同比回落13个百分点；集成电路设计服务收入增长7.8%，增速同比回落7.2个百分点；其他信息技术服务（包括信息技术咨询设计服务、系统集成、运维服务、数据服务等）收入增长18.1%，增速同比提高6.7个百分点。

分地区运行情况

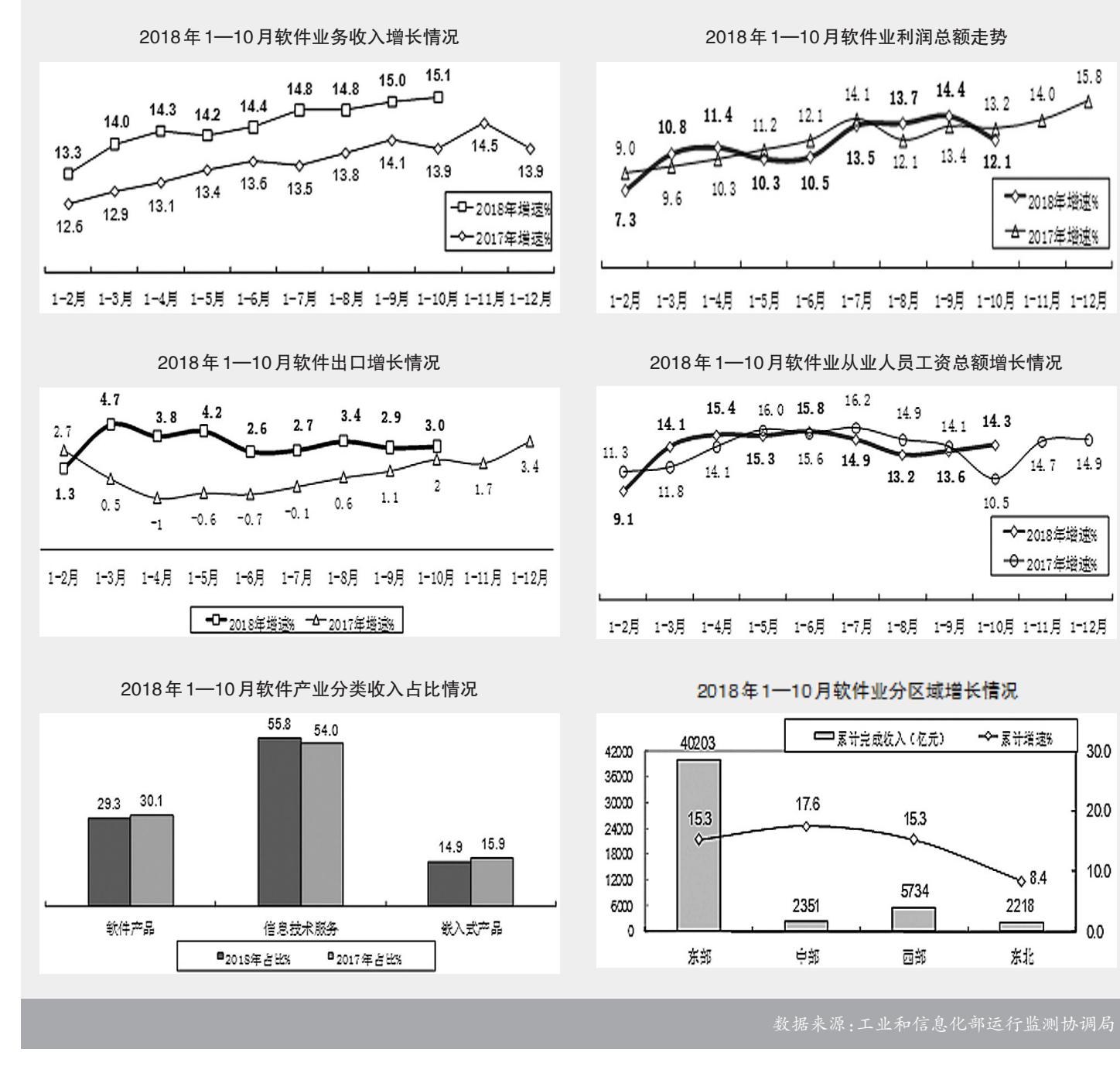
东部、中部地区软件业务收入增速高出全国，西部地区增速有所回落。1—10月，东部地区完成软件业务收入40203亿元，增长15.3%，增速同比提高1.8个百分点，占全国软件业务收入的比重为79.6%。中部地区完成软件业务收入2351亿元，增长17.6%，增速同比提高0.2个百分点。西部地区完成软件业务收入5734亿元，增长15.3%，增速同比回落3.4个百分点。东北地区完成软件业务收入2218亿元，增长8.4%，增速同比提高1.4个百分点。

主要软件大省产业态势良好，部分省市增势突出。产业总量居前5名的广东（增长14%）、江苏（11.5%）、北京（19.7%）、浙江（18.8%）和山东（13.5%）共完成软件业务收入3.2万亿元，占全国比重为64.8%，平均增速为15.1%。与去年同期相比，北京、浙江、广东和山东增速分别提高7.1个、0.8个、0.2个和0.2个百分点，江苏增速有所回落；北京和浙江增速分别高出同期全国平均水平4.6和3.7个百分点。软件业务收入增速居前5名的省份有：海南（增长10%）、青海（增长10%）、广西（43.8%）、安徽（29.3%）和云南（25.9%），增速均高于全国平均水平。

中心城市软件业增速略低于全国水平，人均工资上升较快。1—10月，全国15个副省级中心城市实现软件业务收入27778亿元

，占全国软件业的比重为55%，同比增速14.2%，增速低于全国平均水平0.9个百分点。其中，宁波、武汉、杭州等8个城市

的软件业务收入增速超过全国平均水平。1—10月，中心城市软件业完成利润总额3883亿元，占全国软件业利润比重为61%，增长10.1%，增速低于全国平均水平2个百分点。中心城市人均工资增长11.7%，超过全国平均增速2.6个百分点。



数据来源：工业和信息化部运行监测协调局

全国信息通信监管工作座谈会召开

(上接第1版)制造业与互联网融合发展成效明显，网络化协同制造、个性化定制、服务型制造等新模式新业态不断涌现。

重点工作扎实推进：工业互联网发展迈入新阶段。标识解析国家顶级节点建设在北京、上海、广州、武汉、重庆陆续启动，初步形成“东西南北中”的布局架构；培育形成50余家具有一定影响力的工业互联网平台，部分平台工业设备连接数量超过10万台套，涌现一批创新工业App并实现商业化应用；工业互联网产业联盟成员突破834家。5G研发和产业化进程加快。我国企业全面参与5G国际标准制定，多项技术方案被国际标准组织采纳；研发试验系统推进，重点领域实现突破；融合应用积极探索，孵化一批5G特色应用，为推进我国5G规模商用奠定了坚实基础。网络基础设施建设纵深推进。网络提速降费力度持续加大，移动流量平均资费大幅下降，互联网专线资费持续下调；电信普遍服务试点全面推广，截至10月底，前三批试点完工率超过99%，行政村通光纤比例从试点前不足70%提升至97%，贫困村通宽带比例达95%，有力支撑了脱贫攻坚；IPv6规模部署加快推进，截至9月底，获得IPv6地址的4G用户达5.71亿户，渗透率超过50%。信息通信与实体经济融合发展不断深入。两化融合管理体系贯标全面推广，截至9月底，制造业重点行业骨干企业“双创”平台普及率超过75%，企业数字化研发设计工具普及率和关键工序数控化率分别达到68%和49%。行业管理工作持续推进优化。稳步推进电信市场开放，宽带接入网业务开放试点范围扩展至28个省203个城市；持续加大执法监督力度，依法处罚76家违法企业；深入推进防范打击通讯信息诈骗，累计处置诈骗电话4.78亿次，挽回直接经济损失15.5亿元。全面从严治党取得新成效。深入学习贯彻党的十九大精神，以习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑、指导实践、推动工作。严格履行管党治党政治责任，深入推进党风廉政建设。不断强化监督执纪问责，为事业发展提供纪律保证。

陈肇雄指出，回顾党的十八大以来的探索实践，信息通信业改革发展取得的成就巨大，积累的经验弥足珍贵，需要长期坚持。坚持党的领导是信息通信业发展的根本保证，坚持以人民为中心是信息通信业发展的核心理念，坚持服务经济社会发展大局是信息通信业发展的首要任务，坚持发展与安全并重是信息通信业发展的基本原则，坚持改革创新是信息通信业发展的强大动力。

陈肇雄强调，当前，我国信息通信业发展正处于新的历史起点，面临诸多新形势新任务新要求，信息通信系统要科学把握行业发展形势，统筹谋划、主动作为，推动我国信息通信业实现高质量发展。要以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，坚定不移推进网络强国建设。要以推动信息通信技术与实体经济深度融合为目标，支撑服务经济高质量发展。要以落实全面深化改革部署要求为动力，准确把握新时代信息通信行业监管定位和方向。要以巡视督查反馈问题整改为抓手，推进各项工作落细落实。

陈肇雄强调，要把政治建设摆在首位，以政治建设统领各项工作，确保正确的业务方向，做到时时讲政治、事事讲政治，旗帜鲜明讲政治，以强有力的政治引领推动信息通信业高质量发展。

一是提升网络支撑能力，夯实高质量发展基础。持续做好网络提速降费工作，扎实推进电信普遍服务试点，加快5G研发和产业化进程，加快推进IPv6规模部署。

二是提升融合引领能力，打造高质量发展新动能。全力推进工业互联网创新发展，推动两化深度融合，进一步扩大和升级信息消费。

三是提升行业监管能力，优化高质量发展环境。深入推进“放管服”改革，强化基础管理能力，着力维护市场秩序，加强服务质量监管和应急通信保障。

四是提升安全保障能力，筑牢高质量发展防线。加强关键信息基础设施防护，加快构建工业互联网安全保障体系，强化网络安全数据安全管理，纵深推进通讯信息诈骗整治，大力发展战略性新兴产业。

北京、浙江、山东、湖北、广东、四川六省

苹果缘何钟情AR

(上接第1版)

苹果iPhone市场增长放缓

自从2007年以来，苹果iPhone一直引领全球智能手机的最新潮流。iPhone销量的增长带动苹果市值不断攀升。但是如今iPhone市场增长也已经放缓。IDC预测，2018年iPhone销量有望增长2.1%。而且从苹果公布的第三季度数据中也可以看出iPhone销量低于市场预期。

从近两年来看，苹果iPhone创新乏力，市场和技术引领能力大不如前。新款iPhone产品差异并不是很大，人们换机的意愿在减弱，为购买新iPhone而更换旧iPhone的时代正在慢慢结束。而且现在安卓手机市场日益成熟，与iPhone的差距越来越小，甚至在某些个性化功能方面超越iPhone，安卓手机用户更换新iPhone的意愿也在减弱。

与此同时，苹果新iPhone价格不断提升。今年第三季度iPhone销量小幅增长，但是营收增幅近30%，足见苹果iPhone价格的提升。据了解，去年iPhone X价格首次突破1000美元，今年iPhone XS价格同样保持高位。有消费者开始表示，不再为苹果iPhone的高昂售价买单了。

苹果新iPhone销售压力不断提升。有消息指出，苹果原本要求部分供应商在今年9月至明年2月期间生产7000万支XR，然而却在10月底左右将订单下调至接近1/3。据日本媒体报道称，现在Docomo对iPhone XR的套餐促销，已经超出了大家的认知，因为已经相当于在原价的基础上打三折。

AR或成苹果新的增长点

苹果不只新iPhone销售不佳，其实iPad和Mac同样市场受挫。根据苹果第三季度财报，iPad和Mac销量均出现同比下滑迹象。苹果拳头产品都面临市场窘境，苹果急需寻找下一个增长点。

AI代表性应用无人驾驶和AR是苹果正在追逐的两大方向。

其中无人驾驶市场非常巨大。IHS报告显示，到2035年全球无人驾驶汽车销量将近1200万辆，2025—2035年间将保持48%的年复合增长率。以平均每辆汽车的

无人驾驶系统价值为5万美元保守估算，2035年全球无人驾驶市场空间将达6000亿美元。

但是苹果无人驾驶系统还处于研发阶段。蒂姆·库克近日在接受采访时表示，苹果确实在研发自动驾驶系统，希望早日应用于无人驾驶。不过，库克也表示，苹果现阶段的研发方向也仅限于软件、系统层面，没有承认苹果造车的传闻。苹果还没有明确表示推出相关产品的计划，无人驾驶对于苹果未来两三年来的业绩影响并不大。

但是AR不一样。在苹果推出ARKit之前，AR游戏《Pokémon GO》已经在手机市场获得了认可。据了解，AR手游《Pokémon GO》上线一个月创5项吉尼斯纪录。而且今年7月，应用分析机构Sensor Tower预计，《Pokémon GO》自发行以来的营收已经达到18亿美元。无独有偶，另一款AR手游《侏罗纪世界 Alive》5个月全球流水超过3000万美元。这两款游戏充分证明了AR手游不仅吸睛还吸金。

蒂姆·库克曾在谈及《Pokémon GO》时表示，该游戏一经推出就一举成为苹果App Store应用商店内排名最高的免费应用。苹果长期以来一直非常重视增强现实，增强现实潜力巨大，有可能成为下一个主流平台。

去年苹果推出ARKit，正式进军AR领域。由于苹果iPhone的高市场保有量，ARKit成为全世界最大的AR平台。根据ARtillry的数据统计，到2017年年底，支持ARKit的活跃iPhone设备数量达到约5亿台，而到2020年，这一数字将达到8.5亿台。

数亿用户的AR平台吸引了不少开发者进入。Sensor Tower今年3月份报告称，目前在App Store上有超过2000个ARKit应用，被安装超过1300万次，在用户基础和收入方面有很大增长空间。

今年苹果更新了ARKit，推出了ARKit 2.0，增强人脸追踪，增加了真实感图像绘制、3D目标检测、多用户AR互动等功能。例如，《Measure》可以感知现实环境并测量尺寸，Memoji让用户可以定制自己专属的表情。

苹果正在通过升级ARKit来不断完善AR工具和功能，进一步推动AR应用市场的发展。美国市场研究公司Grand View Research研究报告预测，到2024年，AR软

件市场的年复合增长率超过55%。AR市场规模的扩大，将得益于AR游戏和娱乐应用程序零售需求的增长。

该报告还进一步指出，由于硬件产品和移动软件产品技术的进步，AR市场规模将持续扩张。预计到2024年，增强现实市场规模有望达千亿美元。

iPhone急需普适性AR应用

ARKit发布一年多以来，虽然为不少开发者铺平了AR道路，让开发者有机会拥抱全球数亿潜在AR用户，但是目前AR应用似乎并没有给苹果iPhone销售或者营收带来明显的提升。

如果看过苹果近两年来的秋季新品发布会就可以知道，苹果在两次发布会上都展示了AR应用的新体验，特别是AR手游给发布会增添了不少奇趣。一位行业人士指出，苹果本想从AR手游发力撬动手机AR市场，甚至带动新iPhone的销售，但是游戏对交互的要求比较高，而ARKit只提供平面识别，能赋予AR手游的玩法相对单一，束缚了AR手游的发展。

苹果也在升级ARKit，提升AR的交互性。ARKit 2.0增加了多人交互功能，同时苹果展示了一款针对2到6名玩家的多人AR游戏《SwiftShot》，目前已在香港提交商标申请。苹果希望多人交互AR手游能带给用户从未有过的新体验。

ARKit作为一个新工具，当前更多的开发者也在ARKit中摸索前行。当前AR技术已经应用在短视频、直播、美颜软件当中，获得用户的欢迎，但是当前并没有再产生像《Pokémon GO》一样的爆款AR应用。一位行业人士指出，手机AR只是交互的形态，不能独立成为一个大的行业，需要寻找落地的场景，利用AR技术提升工作效率或者提供更好的服务。

当前短视频正处于火热阶段，AR作为新应用一时很难取代短视频的位置，但是杭州视杏CEO李志强认为，AR作为新的内容形式有很大的成长空间，对于一些年轻用户群体有一定的吸引力，在接下来一两年内可能会变成新趋势，成为一个爆点。

美国AR Go Studio创始人牛一鸣指出，《Pokémon GO》的成功是IP的成功，而不是AR的成功，《侏罗纪世界 Alive》也一样。开发者还需要在AR领域中找到像微信、短视频一样的普适性应用，只有这样AR才能创造新的应用可能，届时，可能带动手机AR在C端市场的爆发，一定程度上也会带动新iPhone的销售。