Android или iOS: что выгоднее для фриланса в 2026 году? Реальные цифры, ставки и конкуренция

Выбор между Android и iOS-разработкой — один из самых частых вопросов у начинающих мобильных разработчиков. Кажется, что нужно угадать «более прибыльное» направление, чтобы быстрее выйти на доход. На практике всё немного сложнее: важны не только ставки, но и конкуренция, порог входа и типы проектов, которые чаще встречаются на фрилансе.

Порог входа: где начать проще

Если смотреть со стороны затрат, Android-разработка выглядит доступнее. Достаточно компьютера на Windows или Linux и установленной Android Studio. Для iOS потребуется техника на macOS — это автоматически увеличивает стартовые вложения.

По языкам разработки сейчас доминируют Kotlin для Android и Swift для iOS. Оба современных, активно развиваются и востребованы на рынке. По сложности входа они примерно сопоставимы, но технический барьер у iOS выше из-за экосистемы Apple.

Средние ставки на фрилансе

По рынку удалённой работы можно выделить ориентировочные диапазоны:

- Android (Kotlin): 1 000–2 500 ₽ в час у начинающих и middle-специалистов;
- iOS (Swift): 1 200–3 000 ₽ в час;
- Flutter / кроссплатформа: 1 200–2 800 ₽ в час.

В проектной работе часто встречаются такие бюджеты:

- доработка Android-приложения — 20 000–60 000 ₽;
- iOS MVP для стартапа — 80 000–200 000 ₽;
- кроссплатформенное приложение — 70 000–150 000 ₽.

В среднем iOS-проекты могут иметь более высокий чек, но их меньше по количеству. Android-заказов больше, особенно на доработку и поддержку.

Конкуренция среди фрилансеров

Android-разработчиков объективно больше. Это связано с более низким порогом входа и широкой аудиторией устройств. Из-за этого конкуренция среди новичков выше.

В iOS ниша уже и требовательнее. Клиенты чаще ищут специалистов с опытом публикации в App Store и реальными кейсами. Однако из-за меньшего числа исполнителей можно быстрее занять свою нишу, если грамотно оформить портфолио.

Какие проекты проще получить новичку

Новичкам чаще достаются задачи на:

- исправление багов;
- адаптацию под новые версии системы;
- верстку экранов по макету;
- подключение сторонних сервисов (оплаты, авторизация, аналитика).

Такие задачи есть и в Android, и в iOS. Но Android-заказов в сегменте «доработать» обычно больше, что упрощает вход на рынок.

Что выгоднее в долгосрочной перспективе

Если смотреть на доход через 1–2 года, всё зависит не столько от платформы, сколько от уровня специалиста. Разработчик с опытом коммерческих проектов и стабильной базой клиентов может зарабатывать 150 000 ₽ и выше вне зависимости от выбранного направления.

Однако есть нюанс: iOS-проекты чаще связаны со стартапами и зарубежными заказчиками,

где бюджеты выше. Android-проекты чаще ориентированы на массовый рынок и внутренние сервисы.

А может, выбрать кроссплатформу?

Flutter и другие кроссплатформенные технологии позволяют брать проекты сразу под две системы. Это удобно для малого бизнеса и стартапов, которым важно сократить бюджет. Для фрилансера это способ расширить пул заказов.

Но важно понимать: в сложных проектах заказчики всё равно предпочитают нативную разработку. Поэтому кроссплатформа — хорошая стратегия входа, но не всегда замена глубоким знаниям Android или iOS.

Вывод: как принять решение

Если у вас нет macOS и нужно начать быстрее — логично стартовать с Android. Если готовы инвестировать в технику и ориентируетесь на более узкий сегмент с потенциально высоким чеком — можно выбрать iOS.

Главное — не затягивать выбор и не изучать сразу всё. Фриланс в мобильной разработке требует фокуса и практики. Лучше стать уверенным специалистом в одном направлении, чем поверхностно разбираться в трёх.

Где искать проекты по Android и iOS-разработке?
Alot — агрегатор удалённой работы и фриланс-заказов, где публикуются проекты по мобильной разработке: от доработки приложений до создания MVP для стартапов. Можно находить заказы напрямую без посредников и работать удалённо.

Сайт: https://alot.pro

Мобильное приложение: https://alot.pro/getapp

Revision #1

Created Fri, Feb 13, 2026 1:28 PM by Admin

Updated Fri, Feb 13, 2026 1:28 PM by Admin