

Ciência da Computação

Estudo da viabilidade dos principais modelos de comercialização para aplicativos mobile

Autor: Carlos Roberto Tavares Filho
Orientador: Esp. Maicon Vinicius Ribeiro

Caratinga, 2017

Agenda

- ▶ Introdução;
- ▶ Referencial teórico;
- ▶ Objetivo Geral;
- ▶ Metodologia;
- ▶ Análise de Resultados;
- ▶ Conclusão;
- ▶ Trabalhos Futuros;
- ▶ Principais Referências;

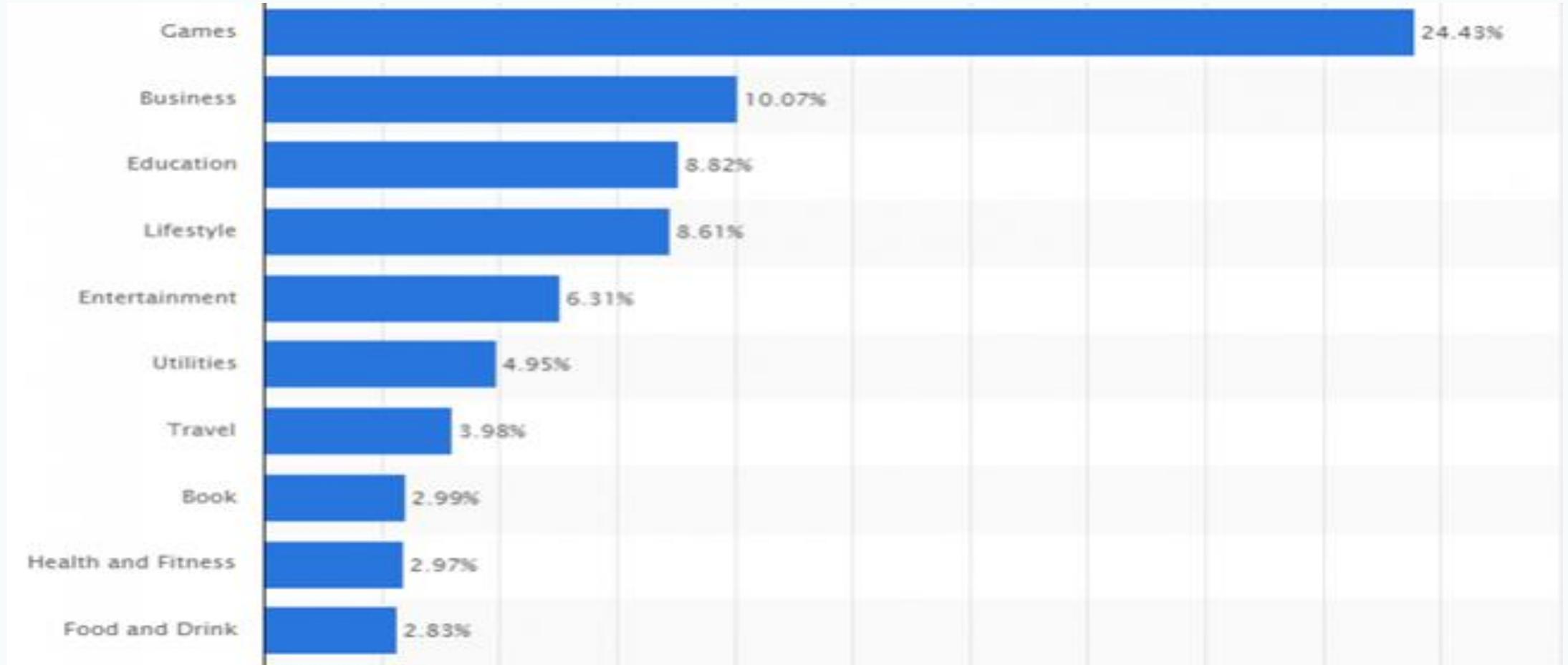
Introdução

- ▶ Comércio eletrônico de aplicativos mobile;
- ▶ Oportunidade para as empresas desenvolvedoras de software mobile;
- ▶ Análise de funcionamento e requisitos de alguns modelos de comercialização para aplicativos mobile acompanhado das suas principais categorias;
- ▶ Será proposto o modelo de comercialização que se adequa melhor para o aplicativo de acordo com a sua categoria;

Referencial teórico

- ▶ Não há apenas uma maneira de ganhar dinheiro com seu aplicativo. Cada aplicativo funciona de forma diferente e descobrir qual modelo de monetização funciona melhor é a chave. (NEWLANDS, 2015)
- ▶ Modelos de comercialização
 - ▶ Pagamento único (Paid)
 - ▶ Grátis com anúncios (Free with ads)
 - ▶ Grátis com compras internas (Freemium)
 - ▶ Pago com compras internas (Paymium)

Referencial teórico



Fonte: STATISTA, 2017

Objetivo geral

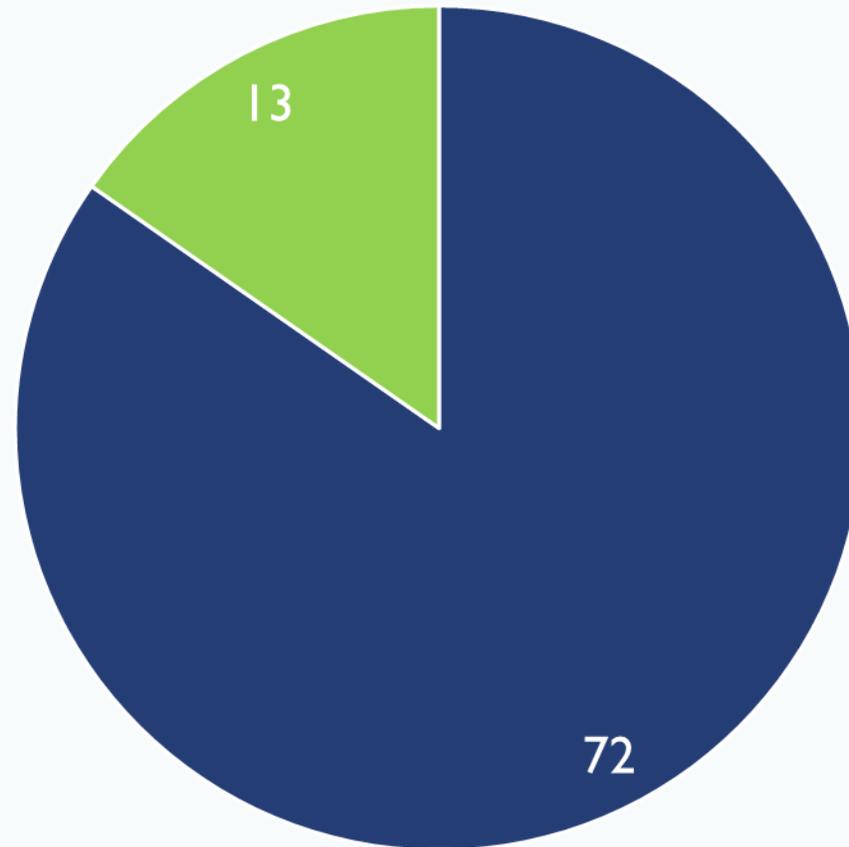
- ▶ O presente trabalho teve como objetivo analisar os modelos de comercialização e as categorias de aplicativos mobile mais populares atualmente com o intuito de propor um modelo de comercialização mais viável para uma determinada categoria de acordo com os resultados obtidos.

Metodologia

- ▶ Definição da estrutura conceitual
- ▶ Elaboração do caso
- ▶ Pesquisa quantitativa
- ▶ Definição dos entrevistados
- ▶ Desenvolvimento do formulário (7 Seções)
- ▶ Validação do formulário e ajustes necessários
- ▶ Coleta dos dados
- ▶ Análise dos dados

Análise de resultados

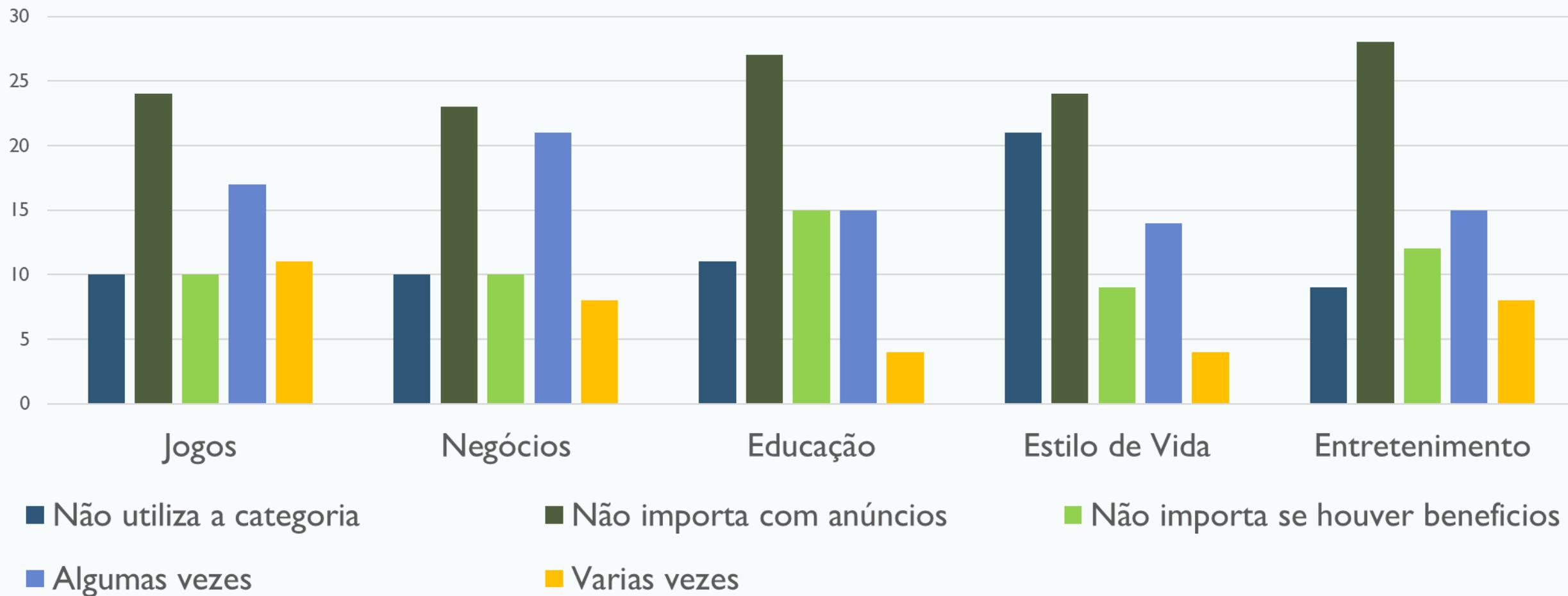
Qual a relação dos entrevistados em relação aos aplicativos mobile



■ Usuário ■ Fornecedor

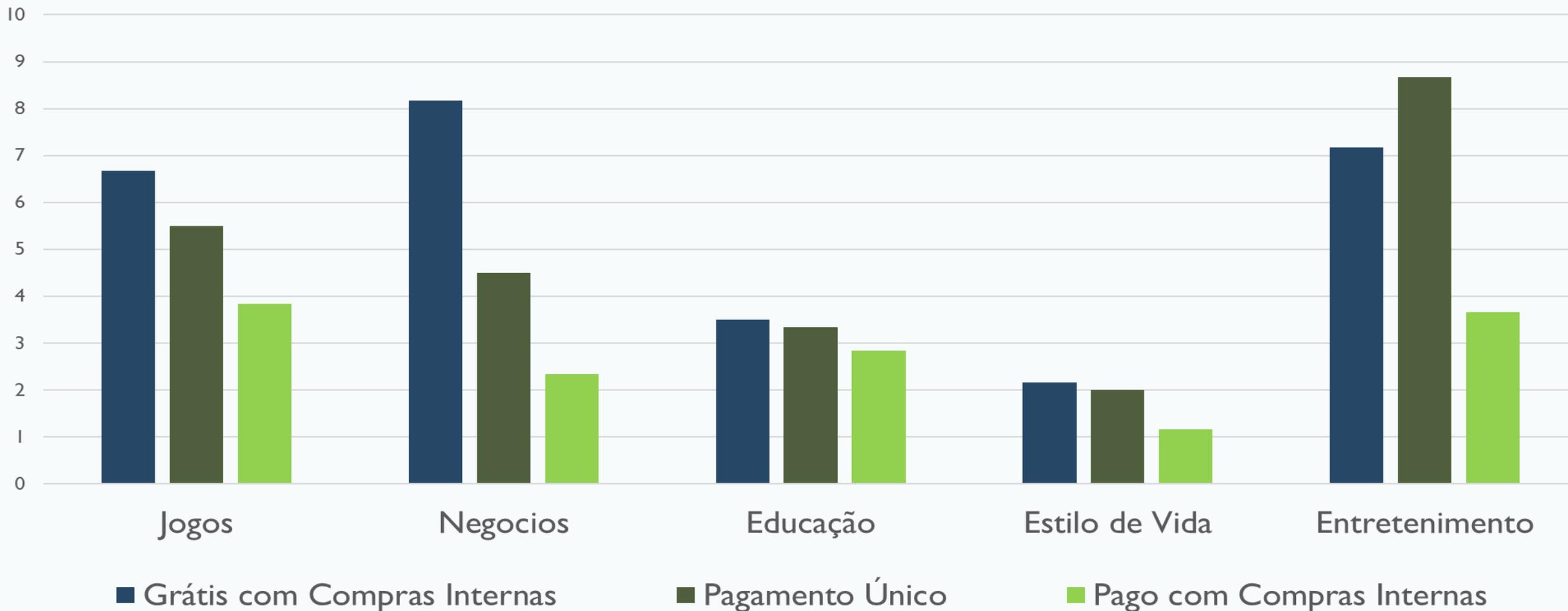
Análise de resultados

Experiência dos entrevistados ao modelo grátis com anúncios



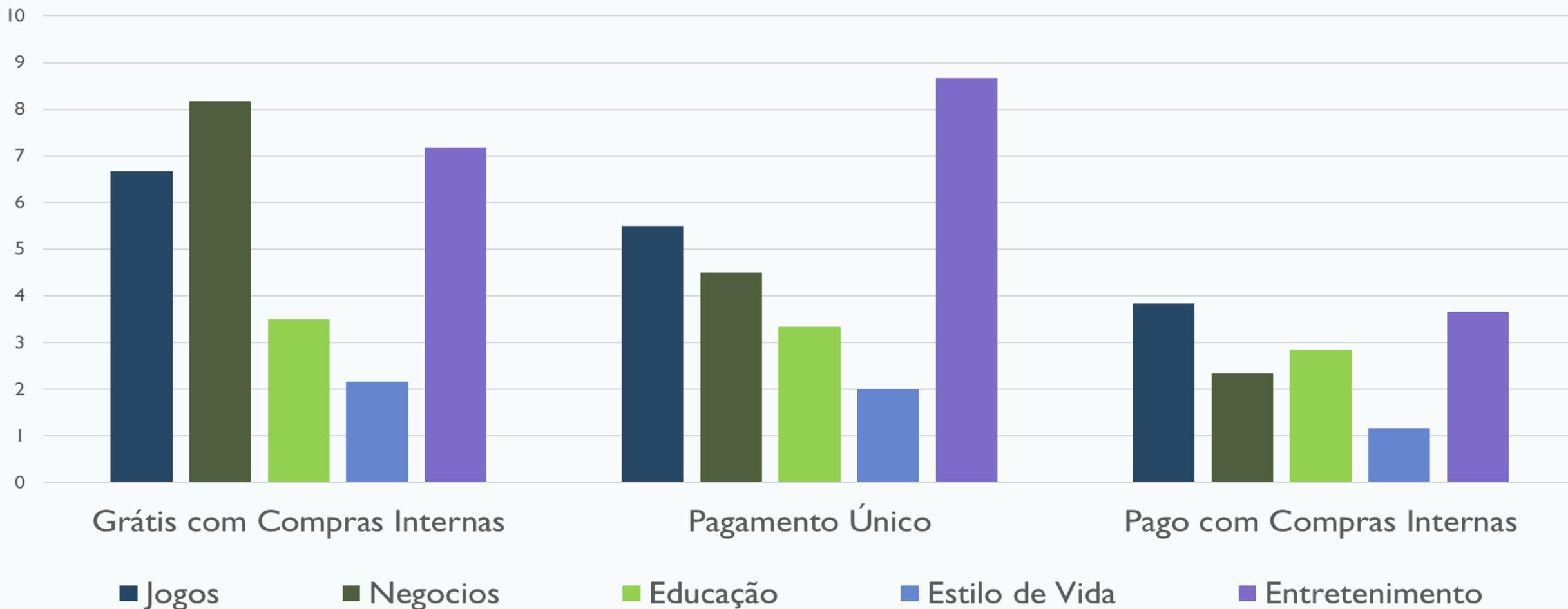
Análise de resultados

Índice de vendas em relação as categorias de aplicativos mobile



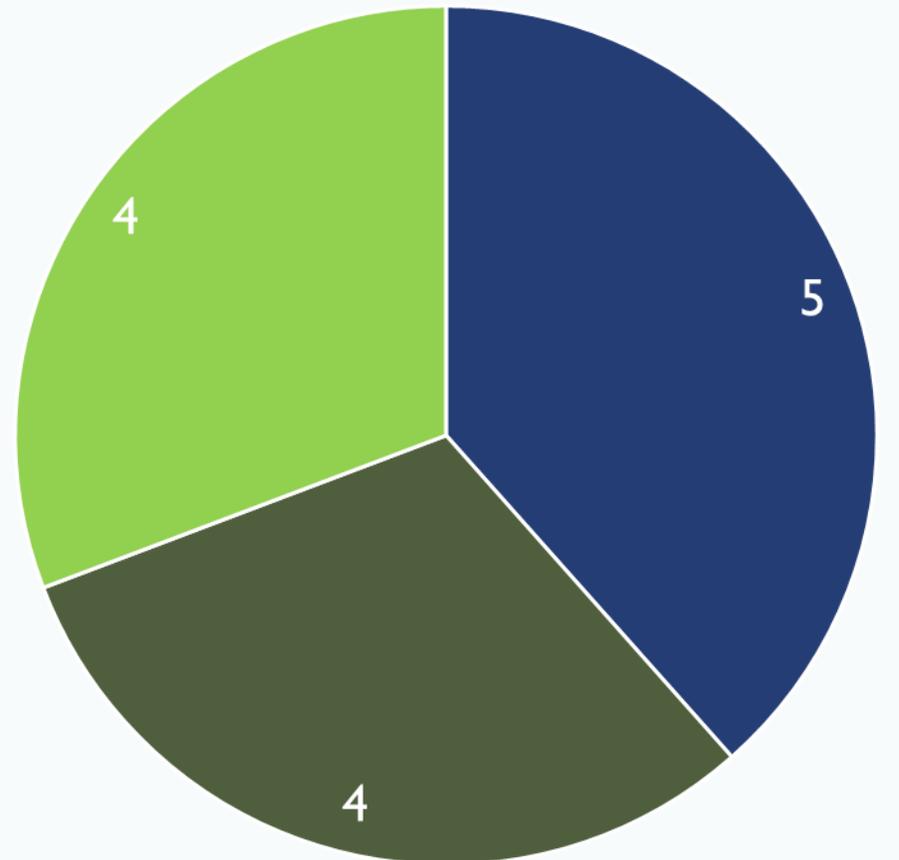
Análise de resultados

Índice de vendas em relação aos modelos de comercialização



Análise de resultados

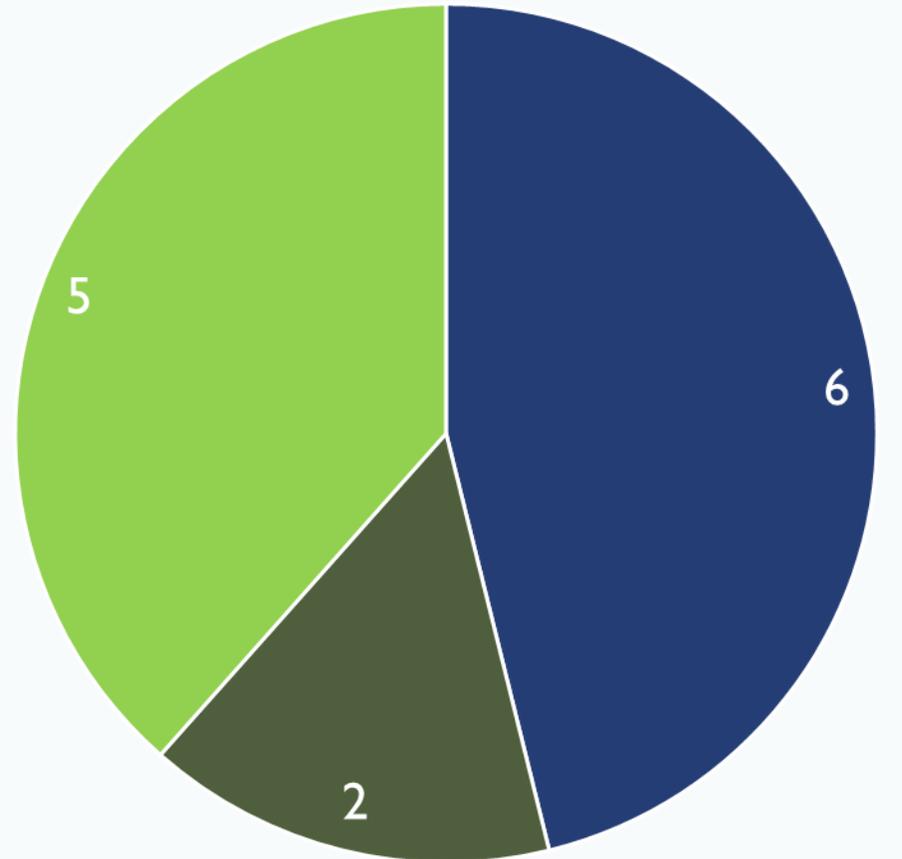
As categorias que os fornecedores mais trabalham no dia a dia



■ Jogos ■ Negócios ■ Entretenimento

Análise de resultados

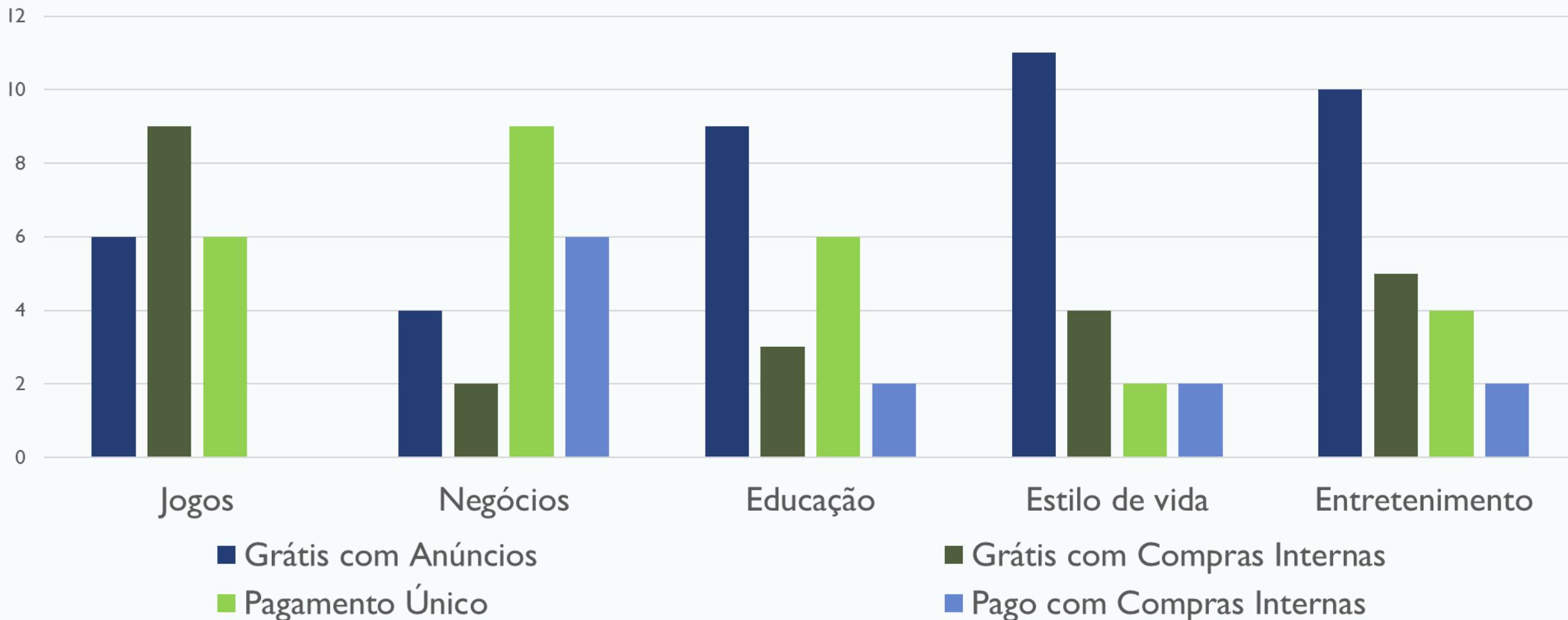
As categorias que os fornecedores acham ser mais viáveis para serem desenvolvidas



■ Jogos ■ Negócios ■ Entretenimento

Análise de resultados

Modelos de comercialização mais viáveis para as categorias segundo os fornecedores



Conclusão

- ▶ O objetivo foi identificar quais modelos de comercialização se adequam melhor para os aplicativos de acordo com a sua categoria;
- ▶ Foi identificado que o modelo grátis com compras internas obteve o melhor resultado em relação as vendas ao mesmo tempo em que apresentou o menor índice de rejeição;
- ▶ O modelo que apresentou o pior resultado em relação as vendas foi o pago com compras internas, e também obteve o maior índice de rejeição entre os usuários entrevistados;
- ▶ Através desta pesquisa as empresas desenvolvedoras de aplicativos mobile poderão utilizar como base para escolha do modelo de comercialização que melhor se adéqua ao seu aplicativo;
- ▶ As informações aqui apresentadas poderão ser utilizadas para possíveis alterações ou execuções de novos projetos que de certa forma poderão agradar aos usuários ;

Trabalhos futuros

- ▶ Realizar novos questionários utilizando mais categorias e mais modelos de comercialização com públicos diferentes afim de confrontar os dados adquiridos na presente monografia;
- ▶ Realização de testes práticos com aplicativos mobile reais nas diferentes plataformas;

Principais referências

- ▶ APPLE INC. **Choosing a Business Model**. Disponível em: <<https://developer.apple.com/app-store/business-models>>. Acesso em: 30 abr. 2017
- ▶ DIAS, Raphael. **Os 4 Principais Modelos de Negócio para Jogos e Apps (Qual o Seu Favorito?)**. Disponível em: <<http://producaodejogos.com/os-4-principais-modelos-de-negocio-para-jogos-e-apps-qual-o-seu-favorito>>. Acesso em: 01 maio 2017.
- ▶ NEWLANDS, Murray. **8 Ways to Wring Revenue From Your Mobile App**. Disponível em: <<https://www.entrepreneur.com/article/251575>>. Acesso em: 27 abr. 2017.
- ▶ STATISTA. **Most popular Apple App Store categories in March 2017, by share of available apps**. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/270291/popular-categories-in-the-app-store/>>. Acesso em: 30 abr. 2017.

Obrigado pela atenção!!