

# 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;

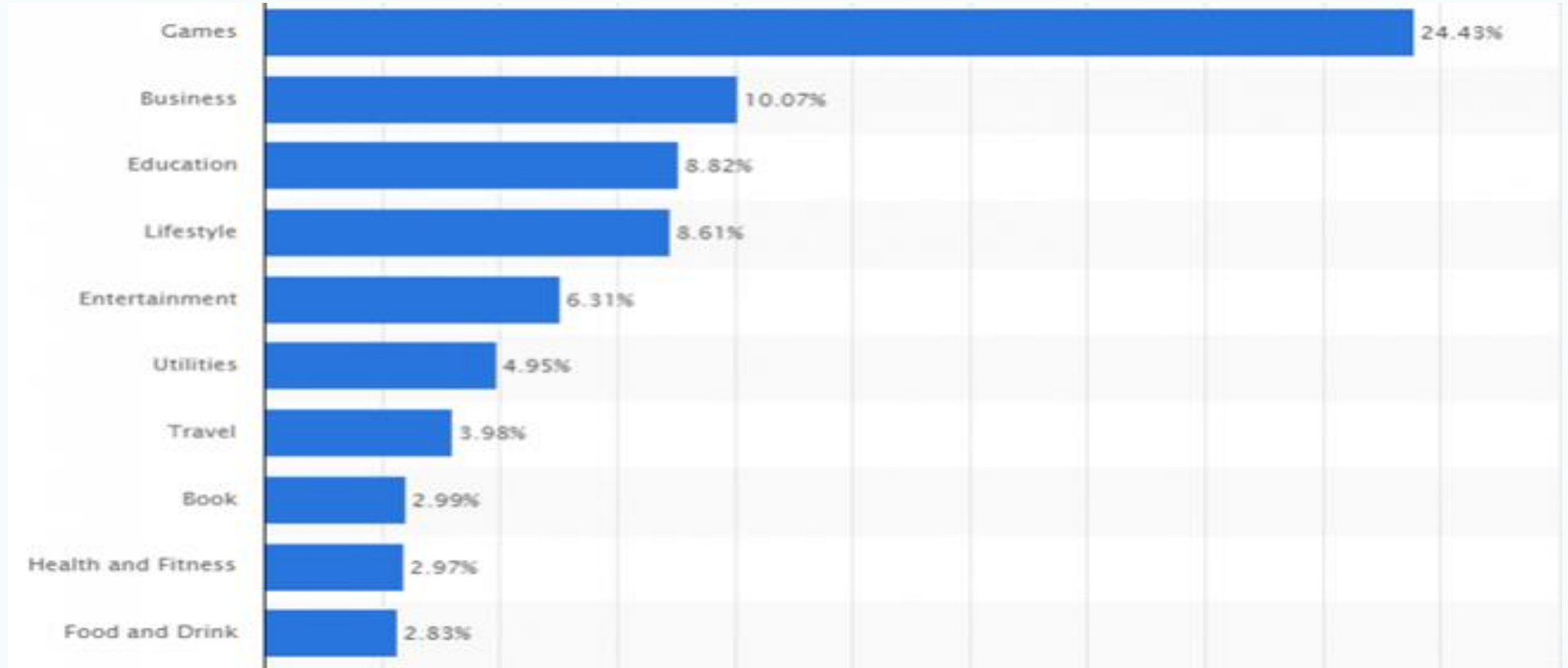
# Introdução

- ▶ 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

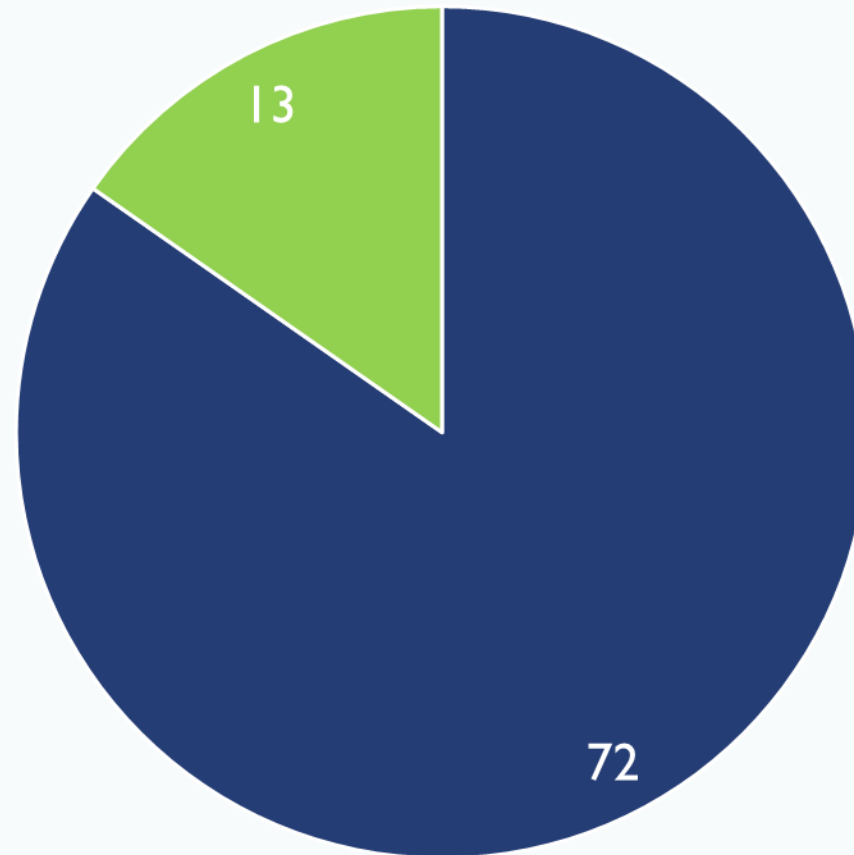
- ▶ O presente trabalho teve como objetivo analisar os modelos de comercialização e as categorias de aplicativos mobile mais populares atualmente com o intuito de propor um modelo de comercialização mais viável para uma determinada categoria de acordo com os resultados obtidos.

# 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

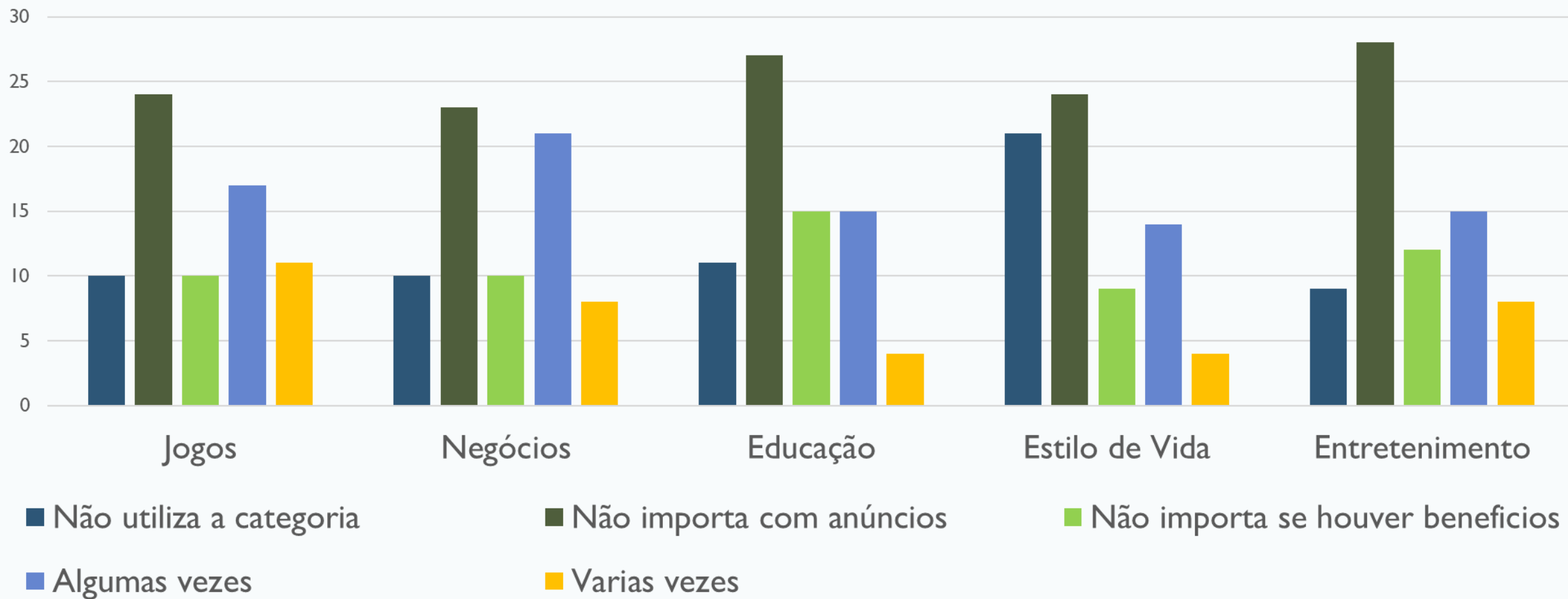


■ Usuário ■ Fornecedor



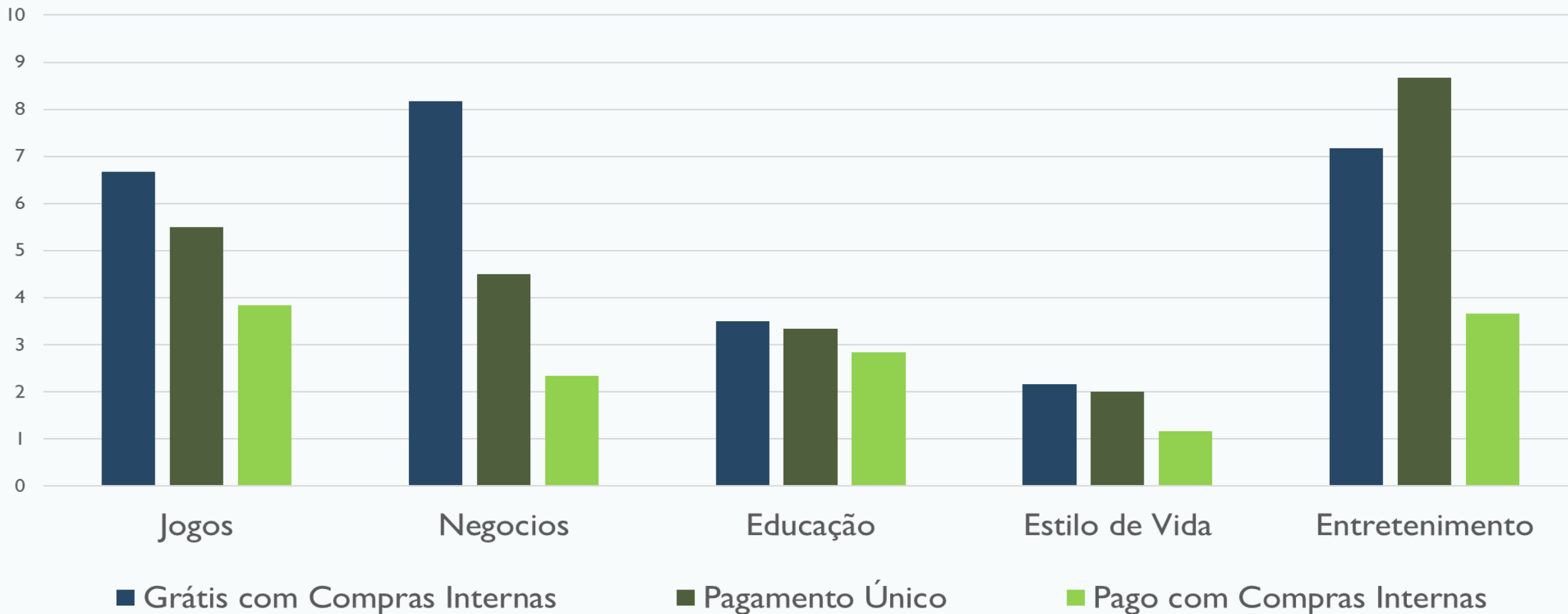
# Análise de resultados

Experiência dos entrevistados ao modelo grátis com anúncios



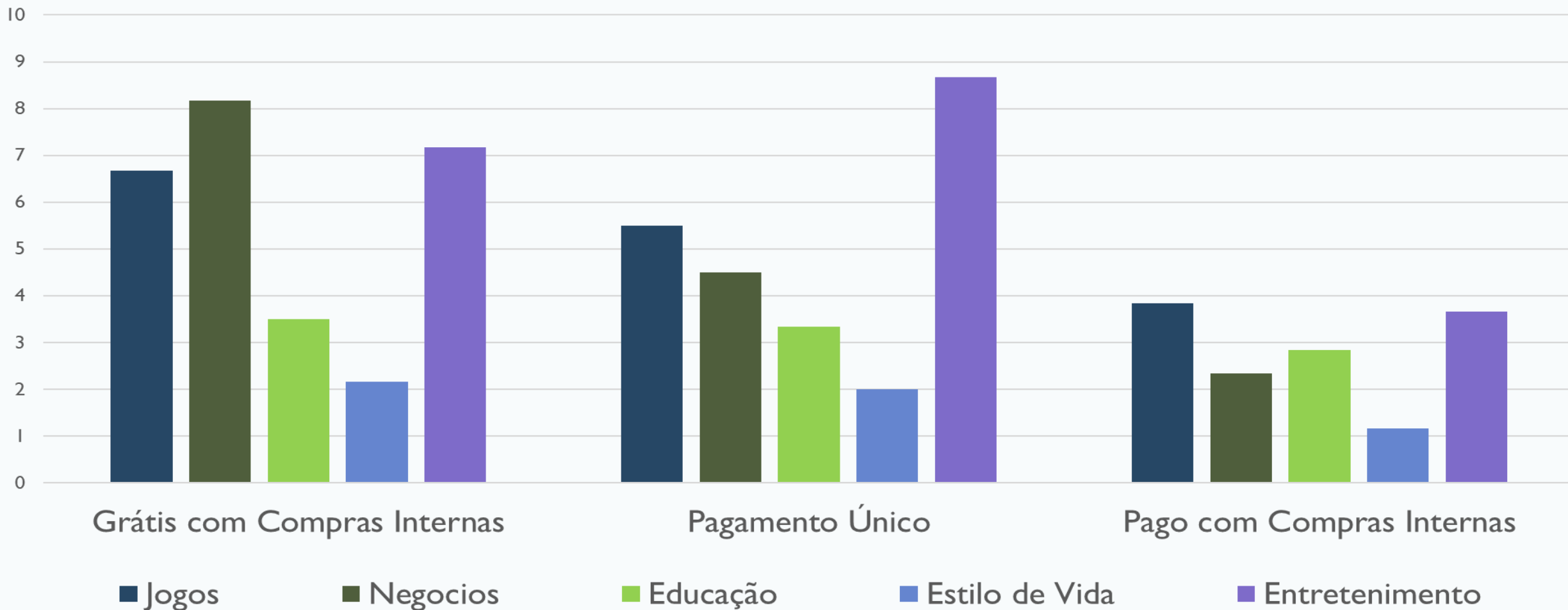
# Análise de resultados

Índice de vendas em relação as categorias de aplicativos mobile



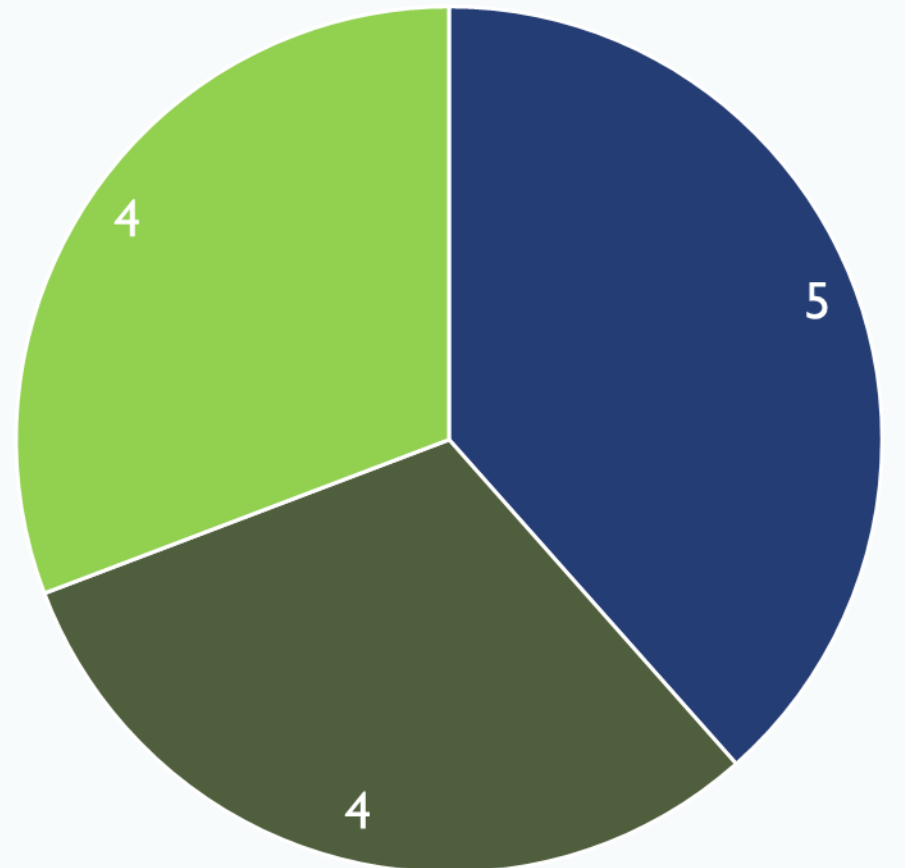
# Análise de resultados

Índice de vendas em relação aos modelos de comercialização



# Análise de resultados

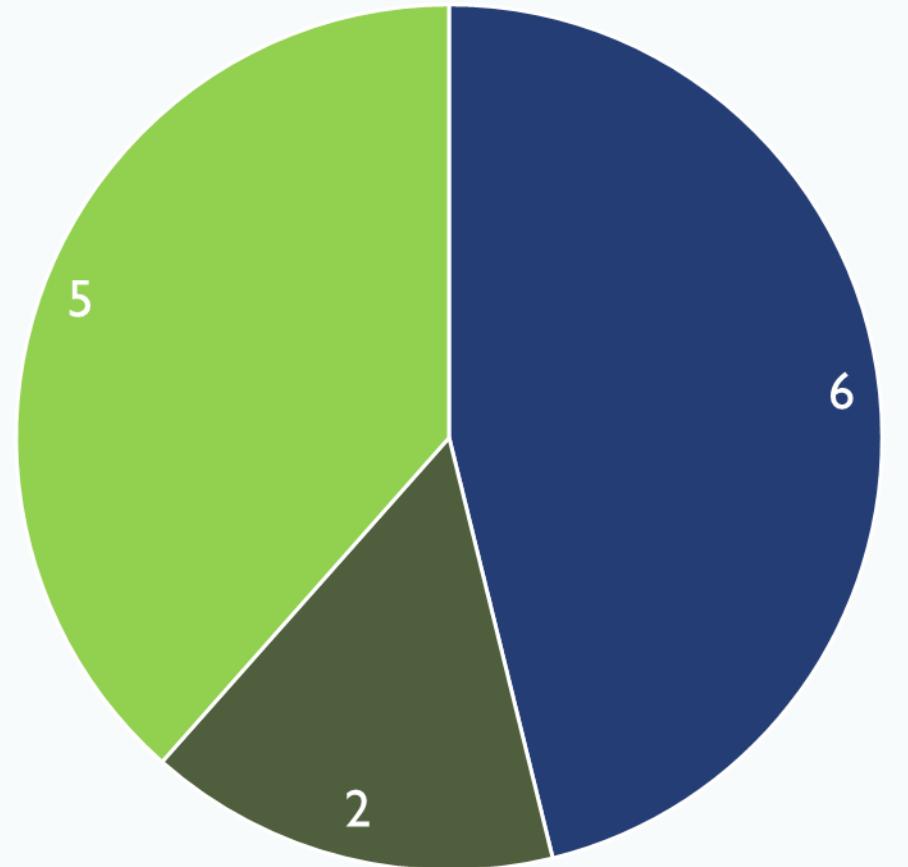
As categorias que os fornecedores mais trabalham no dia a dia



■ Jogos ■ Negócios ■ Entretenimento

# Análise de resultados

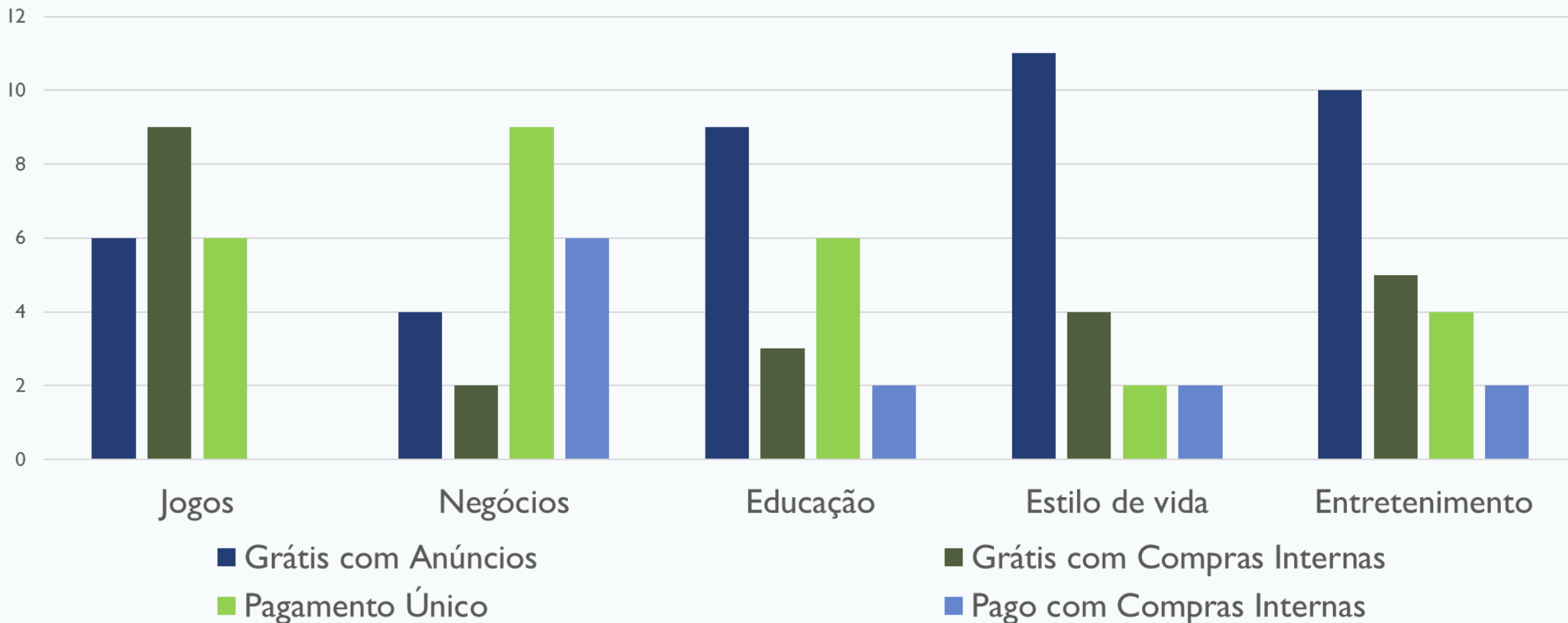
As categorias que os fornecedores acham ser mais viáveis para serem desenvolvidas



■ 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!!