



Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Informática

Graduação em Ciência da Computação

Monetização de aplicativos móveis: as formas e análise de casos bem sucedidos com uso de anúncios.

Eduardo de Albuquerque Pires
Proposta de Trabalho de Graduação

Orientador: Carlos Ferraz

Recife
Março de 2016

Resumo

Como qualquer outra atividade econômica de grande porte, a popularização dos smartphones pelo mundo proporcionou o surgimento de diversos modelos de negócio. Mais do que uma tecnologia, os dispositivos móveis se transformaram numa plataforma de novos negócios. Em 2016, a indústria de aplicativos móveis movimentou mais de US\$ 44 bilhões, tendo uma perspectiva de atingir mais de US\$ 80 bilhões em 2020 [1], provando uma tendência que já se mostrava evidente anos atrás. O crescimento acelerado do número de usuários de smartphones e aplicativos criou novos canais de comunicação que logo despertaram o interesse do mercado publicitário, que passou a movimentar grandes investimentos para atingir essa audiência. Conhecer as diversas formas de se gerar renda com aplicativos, conceito conhecido como monetização, além de compreender padrões em casos bem sucedidos é imprescindível para direcionar a melhor forma de tornar um novo app rentável e lucrativo. O trabalho tem como objetivo apresentar um panorama geral das formas de monetização mais usadas, além de introduzir conceitos e análise de casos bem sucedidos do uso de anúncios, o modelo mais adotado, porém mal implementado por uma vasta parcela dos desenvolvedores.

Palavras-chave: aplicativos móveis, apps, monetização, anúncios, mobile

Abstract

As any other worldwide scale economic activity, the smartphone popularization provided the emergence of lots of business models. Much more than a new technology, the mobile devices became a platform of new businesses. In 2016, this industry had incomes of US\$ 44 billion, and this number should grow to US\$ 80 billion in 2020 [1], proving a tendency that had been evident for a few years. The quick raise of smartphone and mobile app users created new communication channels, that awakened the interest of publicity market which started investing huge amounts of money to reach this audience. Understanding the couple of ways to generate revenue with mobile applications, concept known as monetization, besides comprehend successful patterns is indispensable to direct the best way to make a new app profitable. This study has the objective to present an overview of ways to monetize an app, as well as introduce concepts and analyse successful cases of use of advertising, the most used model, but also very poorly implemented by lots of developers.

Keywords: mobile applications, apps, monetization, advertising, mobile

Sumário

1. Introdução	1
2. Objetivo	3
3. Cronograma	4
4. Possíveis Avaliadores	5
Assinaturas	6
Referências Bibliográficas	7

1. Introdução

Desde a apresentação do iPhone, feito por Steve Jobs, em 2007, a tecnologia e o uso de dispositivos móveis se tomaram um novo rumo. Em poucos anos os smartphones se espalharam pelo mundo e criaram uma plataforma de novos negócios e atividades econômicas. Em Novembro de 2016, pela primeira vez na história, o uso de da internet em tablets e dispositivos móveis superou o uso no desktop [2], afirmando uma tendência que já era nítida anos atrás.

O lançamento de lojas virtuais para gerenciar o download e distribuição de aplicações para esses dispositivos foi um fator preponderante para a consolidação dessa plataforma, e deu aos programadores de todo o mundo a possibilidade de desenvolver e distribuir apps. O crescente desenvolvimento de aplicativos móveis e uma grande audiência consumidora desse novo tipo de software, portátil e acessível a todo momento, foram responsáveis pelo surgimento de inúmeras formas de gerar renda através dos apps. Apps com download pago, In-app purchase, como serviço, patrocinados, com assinatura, freemium e com anúncios são exemplos de formas muito distintas de monetizar a audiência de um aplicativo móvel. E cada uma dessas formas se aplica bem a nichos com poucas interseções. Adotar a estratégia correta de monetização é o primeiro passo para ser bem sucedido com um aplicativo, mas para isso, é necessário compreender em que contexto cada uma dessas formas pode ser bem sucedida.

A publicidade inserida nos apps, ou in-app advertising, que consiste em exibir anúncios aos usuários, gerando renda através de uma rede de anúncios, se tornou o modelo de monetização mais usado pelos desenvolvedores, e por esse motivo, é o alvo da análise desse projeto. Utilizar esse modelo para maximizar sua renda sem estragar a experiência do usuário não é tarefa fácil e exige o domínio de uma série técnicas para uma execução exitosa. Esse estudo tem como objetivo introduzir os diversos conceitos relacionados a monetização de apps com anúncios, além de apresentar quais são a estratégias necessárias para ter um aplicativo que mantém a geração de receita com anúncios em sintonia com um usuário satisfeito.

2. Objetivo

Este trabalho tem como objetivo apresentar um panorama geral das formas de monetização mais usadas, fazendo um estudo de caso e condições adequadas para utilização de cada uma dessas formas. Além disso, o trabalho se propõe a expor um estudo aprofundado sobre a monetização de aplicativos móveis por meio de anúncios, um modelo vastamente usado e mal implementado por muitos desenvolvedores. Com base em dados reais e análise de casos bem sucedidos de uso de anúncios para gerar renda de aplicativos, será possível tirar conclusões e apresentar indicações para um uso adequado desse modelo, gerando renda sem degradar a experiência do usuário. É importante observar que também poderão ser analisados casos mal sucedidos, caso alguns deles estejam adequadamente publicados.

3. Cronograma

O desenvolvimento do trabalho estará de acordo com o cronograma seguinte.

[illegible]

4. Possíveis Avaliadores

Com contribuições notórias para o desenvolvimento de um ambiente empreendedor na universidade, sempre zelando por conclusões embasadas em análises bem estruturadas, vejo como possíveis avaliadores:

- Cristiano Araújo
- Geber Ramalho

Assinaturas

Eduardo de Albuquerque Pires
Aluno

Carlos Ferraz
Orientador

Referências Bibliográficas

[1] Peter Warman, GLOBAL MOBILE MARKET REPORT APP MARKET TO GROSS 44,8BN THIS YEAR. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-mobile-market-report-app-market-to-gross-44-8bn-this-year/>>. Acesso em 19/03/2017.

[2] Pela 1ª vez, internet em smartphones e tablets supera uso no computador. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/11/pela-1-vez-internet-em-smartphones-e-tablets-supera-uso-no-computador.html>>. Acesso em: 24/03/2017