



Monetização de aplicativos

Material de apoio da aula sobre monetização de aplicativos

[Assista ao vídeo](#)

License MIT

Cobrar pelo download

Cobrar para seu aplicativo ser baixado.

Vantagens

- Facilidade de cobrança. Basta marcar que seu app será um app pago e pronto.

Desvantagens

- Barreira de entrada.
- Altas taxas das lojas

Oportunidades

- Quando seu app é único.
- Quando seu app tem alguma funcionalidade que o diferencia dos demais, como o app Alarmy.
- Quando seu app não depende do marketing das lojas.

Dica: Usuários do IOS estão bem mais acostumados em compra de apps.

Assinatura

Cobrança de um valor recorrente. É um dos modelos mais adotados hoje em dia.

Exemplos

- Netflix
- Spotify

Vantagens

- Entrada de caixa recorrente.

Desvantagens

- Altas taxas das lojas.

Esse tipo de app é quem mais sofre com as taxas da apple. O spotify vive em constante briga com a Apple. A netflix removeu a possibilidade de cadastro pelo app IOS.

Requisito para cobrar uma assinatura

- Seu aplicativo precisa ser algo que usuário precise usar recorrentemente.

In App Purchase

Muito utilizado por jogos para venda de itens ou cash. Remoção de anúncios e funcionalidades extras. Ecommerces.

Vantagens

- Meio mais lucrativo para jogos. Meio mais recomendado para os ecommerces.

Desvantagens

- Altas taxas da loja.

Você não pode usar o pagamento das lojas para produtos físicos.

Publicidade

O serviço mais conhecido para esse tipo de funcionalidade é o AdMob da Google.

Exemplo de valores

\$ 1 - 2 = 1000 Views

\$ 0.25 = 1 Click

Custo por View

Custo por Click

Vantagens

- Fácil implementação
- Pode ser usada em praticamente todo aplicativo

Desvantagens

- Necessário muitos acessos para receber um valor significativo.

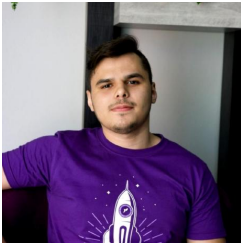
Dica: Ofereça um meio de pagamento para o usuário parar de ver os anúncios.

Freemium

É um ótimo tipo de aplicação para atrair e reter usuários.

Pode ser usado junto de todos os meios anteriores.

Autor



[Carlos Levir](#)

Licença

This project is licensed under the MIT License - see the [LICENSE](#) page for details.