

PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Professor Matheus Leandro Ferreira
`m1f@unesc.net`

Professor Matheus Leandro Ferreira

Bacharel em
Ciência da
Computação –
Unisul – (2004 /
2008)

Desenvolvedor de
aplicações Java –
VBI – (2004 / 2015)

Especialista em
Engenharia de
Software – Esucri
(2010 / 2012)

CEO da empresa
Embratecs (2013 /
Atual)

CEO da empresa
Nextcode (2015 /
Atual)

CEO da empresa
VagaMaps (2016 /
Atual)

Professor Unesc –
(2013 / Atual)

Certificado SCJP –
Sun Certified
Programmer for the
Java Platform

Consultor e DPO
Market Automações

AGENDA

Mercado

Designer

Monetização

Dicas para um bom aplicativo

MERCADO

- ❑ Mercado de 26 bilhões de dólares (Gartner)
- ❑ 3 bilhões de usuários de Android / 3.500,000,0 de apps na Google Play
- ❑ 1 bilhão de usuários de iOS / 2.000,000,0 de apps na App Store
- ❑ 50 milhões de usuários de Windows Phone / 320.000 apps na MS Store
- ❑ Brasil – Segundo maior país em volume de downloads na Google Play

VANTAGENS DO MERCADO DE APLICATIVOS

- ❑ Barreira de entrada é muito baixa
- ❑ Lojas de aplicativos são acessíveis a qualquer pessoa
- ❑ Terceirização de monetização

MONETIZAÇÃO DE APLICATIVOS

- ❑ 6% dos brasileiros pagam por bens virtuais
- ❑ 74% dos brasileiros usam utilizam smartphone no processo de compra na internet
- ❑ Terceirização de monetização (In-app Ads)
- ❑ In-app purchase

MONETIZAÇÃO - ANÚNCIOS

- ❑ Google AdMob – 1 milhão de anunciantes / paga cerca de meio milhão de dólares ano
- ❑ ChartBoost
- ❑ AppLoving
- ❑ iAd – Apple
- ❑ RevMob (brasileiros mais atuantes)

MONETIZAÇÃO – VANTAGENS DE ANÚNCIOS TERCEIRIZADOS

- ❑ A plataforma escolhe, com base no seu aplicativo e big data, qual o melhor anúncio para seu público.
- ❑ Aumento de relevância do anúncio.
- ❑ Pagamento simplificado / Garantido
- ❑ Estimativa de ganhos por clique

IN-APPS PURCHASE

- ❑ Tem ótimos resultados nos jogos
- ❑ Pode funcionar melhor do que cobrar pelo app
- ❑ Permite explorar a competitividade / personalidades dos jogadores
- ❑ Barreira de compra menor

DICAS PARA UM BOM APLICATIVO

- ❑ **Globalization** – Lançar o aplicativo em diversos idiomas
- ❑ **Visual do Ícone** – O ícone é a cara do seu aplicativo
- ❑ **Texto de descrição** – Texto claro e bem escrito
- ❑ **Monetização 1** – Plataforma de publicidade para gerar receita
- ❑ **Monetização 2** – Compras in-apps coerentes
- ❑ **Feedback 1** – Dados de navegação e opiniões dos usuários
- ❑ **Feedback 2** – Ferramentas de inteligência para gerar dados de uso
- ❑ **Testes** – O aplicativo tem que subir para produção da melhor forma possível
- ❑ **Ecosistema** – Aplicativo anterior faz propaganda para o app em lançamento