

ENG4021 - Projeto Integrado de Software

Análise de concorrência

1) Objetivo:

Este documento tem como finalidade analisar o mercado atual de quizzes, identificando padrões, pontos fortes e limitações dos concorrentes. Com isso, será possível observar oportunidades e direcionar o desenvolvimento de um projeto de quiz voltado para cultura e arte, com foco em diferenciais que possam gerar engajamento e interesse sobre a diversidade cultural do Brasil.

2) Mercado de quizzes no Brasil:

No Brasil, os quizzes estão presentes tanto em aplicativos, como o **Perguntados**, voltado ao entretenimento, quanto em plataformas educacionais, como o **Quizziz**, que integra jogos ao aprendizado em sala de aula. Além deles, existem sites, que tem como foco nichos específicos, como o **Quiz Brasil**, que dá ênfase à geografia. Em geral, esses exemplos seguem o modelo *freemium*, ou seja, oferecem uma versão gratuita e mais básica e cobram um valor por recursos avançados.

3) Padrões comuns e lacunas:

A maioria dos quizzes existentes compartilha características como múltiplas categorias de perguntas, ranking, modos competitivos e modelo *freemium*, com versão gratuita limitada por anúncios. No entanto, percebe-se que muitos conteúdos são superficiais e pouco exploram áreas específicas, como cultura e arte, além de oferecerem experiências multimídia limitadas, o que abre oportunidades para projetos que tragam quizzes mais profundos, interativos e focados no aprendizado imersivo.

4) Oportunidades de mercado:

Pouca oferta de quizzes de cultura e arte aprofundados, especialmente focados em cultura brasileira e regional.

Falta de experiências multimídia: imagens de alta qualidade, vídeos, áudios ou recursos interativos são pouco usados.

Ausência de personalização adaptativa: a maioria dos quizzes tem dificuldade fixa ou pouca adaptação ao conhecimento do usuário.

Escassez de engajamento contínuo: desafios diários, conquistas e rankings avançados ainda não são explorados por todos os concorrentes.

5) Diferencial do projeto:

O projeto pode se diferenciar ao oferecer quizzes de cultura e arte com maior abrangência mediante multimídia, como imagens, vídeos e áudios. Além disso, é possível integrar desafios diários, conquistas e rankings, criando uma experiência mais envolvente e educativa, enquanto se destaca pelo foco em cultura brasileira e regional. Desse modo, haverá um incentivo ao conhecimento cultural e artístico nacional.

6) Bibliografia:

<https://sensortower.com/blog/2023-q2-android-top-5-trivia%20games-units-br-604118ed241bc16eb8b8453a>

<https://educamundo.com.br/blog/guia-completo-multimidia-educacao/>

<https://www.publicidademarketing.com.br/blog/marketing-digital/como-usar-quiz-no-marketing-digital-para-aumentar-o-engajamento-do-publico/>

<https://www.targetmultimidia.com.br/blog/gamificacao-da-aprendizagem/>