



APPS!

HEY!



Linkedin @carolinemr

Demais redes sociais @carollmbg



1.

QUE TIRO FOI ESSE?

Como chegamos até aqui?

LINHA DO TEMPO A ERA DOS APPS

Como chegamos até aqui?
Um pouco dos acontecimentos que contribuíram para esse momento.

2002

A **Research In Motion** lança seus primeiros dispositivos **BlackBerry** com funcionalidade de telefone integrada. O produto tornou-se o **primeiro smartphone vendido em massa** no mercado capaz de enviar e receber e-mails para e de outro dispositivo com conexão sem fio.

2007

A **Apple** lança seu primeiro iPhone, com **aplicativos padrão** já instalados. Eles incluem mapas, fotos, textos e informações sobre a previsão do tempo.

2010

Apple lança seu **primeiro iPad**. **Google Play**, ainda chamado de Android Market ultrapassa **1 bilhão de downloads**.

Samsung **lança o Galaxy**, o primeiro tablet com sistema operacional Android nos Estados Unidos

2012

Apple divulga a terceira geração do iPad. O Android Market passa a se chamar **Google Play**, e o número de downloads de aplicativos realizados pela App Store passa dos **25 bilhões**. Smartphones representam **metade do mercado de celulares** dos Estados Unidos. O aplicativo Draw Something alcança **50 milhões de downloads** apenas 50 dias após o seu lançamento, e o **Instagram ultrapassa os 502 milhões de downloads**. **Angrybirds ultrapassa 1 bilhão de downloads** no mundo inteiro.

2016

O **WhatsApp** supera a marca de mais de um **bilhão de usuários** ativos em todo o mundo. Mark Zuckerberg, comemora o feito na rede social: "Existem poucos serviços que conectam mais do que um bilhão de pessoas. Essa marca é um passo importante para conectar o mundo inteiro".

1993

A **IBM** começa a vender o celular **Simon**, pavimentando o caminho para o desenvolvimento dos smartphones modernos, por meio da adição de **tela sensível ao toque**. Esse modelo incluía calendário, relógio mundial, agenda de contatos, calculadora, bloco de notas, e-mail e games

2005

O **Google** compra a plataforma **Android**, a primeira para dispositivos móveis baseadas em Linux.

2009

O número de **downloads** de aplicativos realizados a partir na App Store ultrapassa o **1 bilhão**.

2011

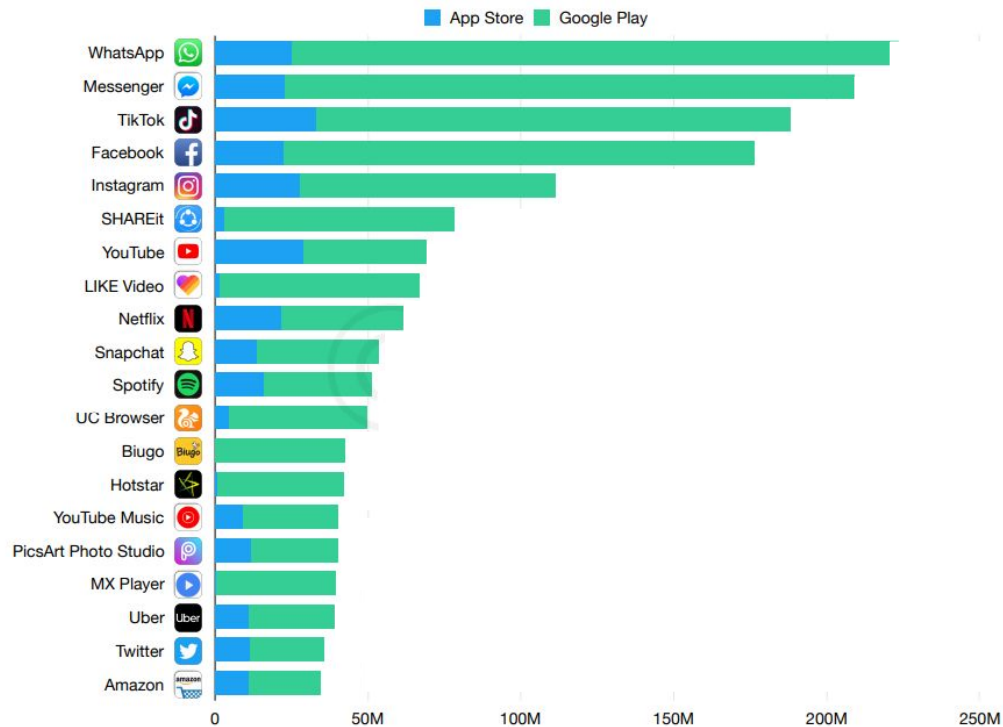
A **App Store** ultrapassa os 10 bilhões de downloads. É lançado o **iPad 2**. Chega ao mercado o **iPhone 4S**. O número de downloads realizados no Android Market ultrapassa os 10 bilhões. O aplicativo Beautiful Widgets torna-se o primeiro aplicativo pago do sistema operacional Android a atingir 10 bilhões de downloads.

2015

App Store fechou o ano de 2015 com cerca de **1,75 milhão de aplicativos** disponíveis para o usuário



TOP 20 APPS MAIS BAIXADOS POR STORE





2.

MERCADO DE APPS

Porque falar sobre aplicativos?

**"MERCADO DE APPS DEVE
MOVIMENTAR 6,3 TRILHÕES DE
DÓLARES ATÉ 2021"**

70% DOS APARELHOS USADOS PARA CONEXÃO

A FGV EAESP indica que cerca de 70% dos aparelhos usados para conexão com a internet em nosso país são smartphones. Mais do que isso, o instituto aponta para as mudanças que esse tipo de dispositivo está operando na sociedade, principalmente em relação ao comportamento digital e à criação de novos modelos de negócios baseados em aplicativos e tecnologias móveis.



Em 2018...

56,7 BILHÕES
De downloads



80 APPS
Instalados por pessoa

230 MILHÕES

De smartphones no ativos

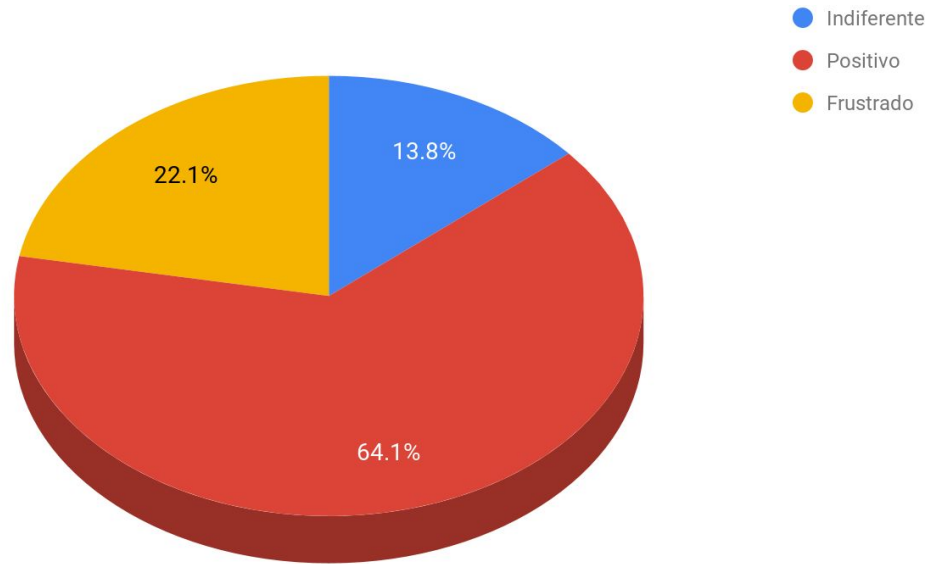


3.

OS USUARIOS AVALIAM?

Como isso impacta o valuation da empresa?

Análise de sentimento







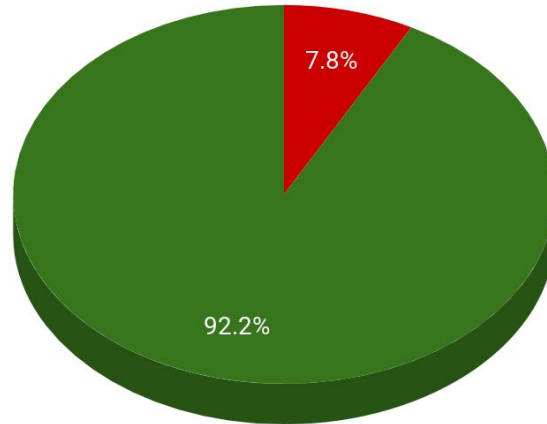
4.

MONEY, MONEY, MONEY

Como isso dá dinheiro?

Proporção entre free e pago

● Pago ● Free



A MONETIZAÇÃO DE APLICATIVOS É UM CONCEITO COMPLICADO PORQUE EXISTEM MUITAS OPÇÕES DIFERENTES, ABAIXO AS MAIS COMUNS:

- × Como apps pagos
- × Compras dentro do Aplicativo (In-App)
- × Aplicativo Gratuito com Anúncios
- × Aplicativo Pago com Publicidade (sim, existe)
- × Assinaturas

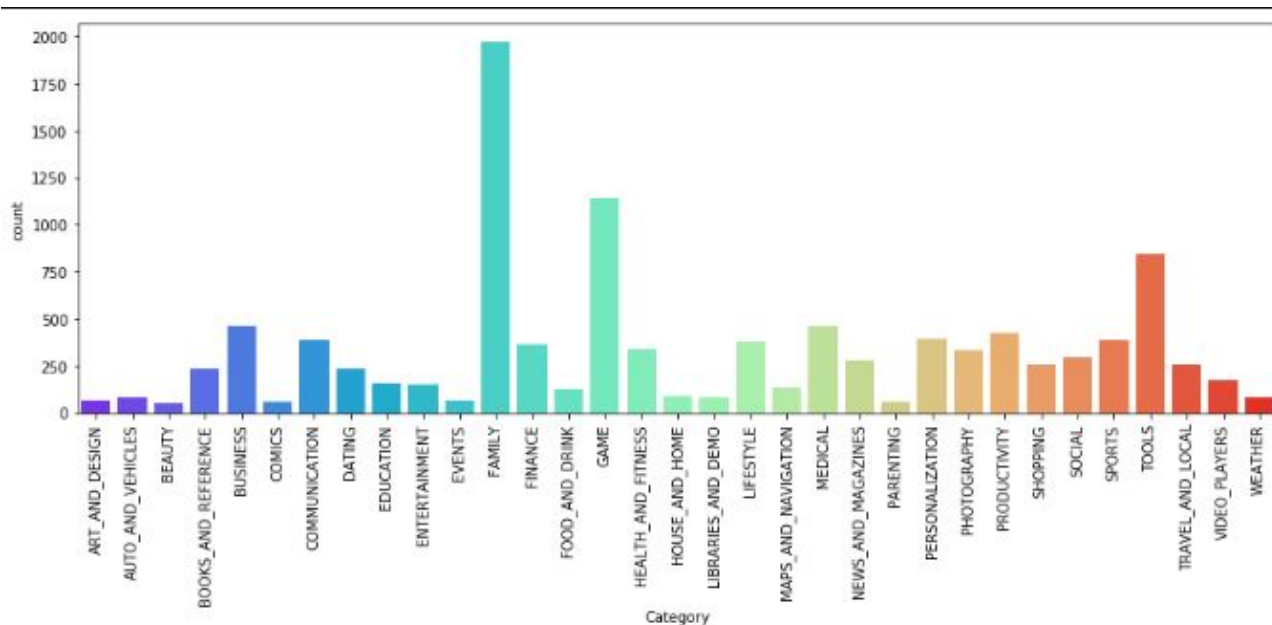
5.

***O QUE MEUS USUÁRIOS
QUEREM?***

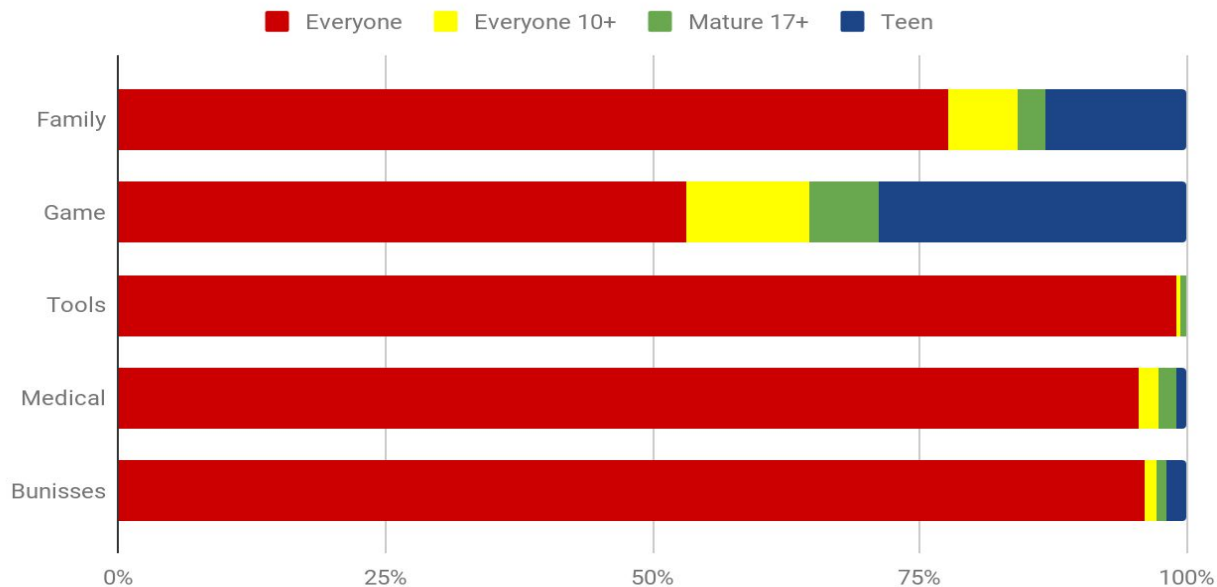
Que apps eles usam?



APPS POR CATEGORIA



PUBLICO POR CATEGORIA



MACHINE LEARNING



Vamos ao que interessa, predições.

Devo comprar um novo celular?



MEU CELULAR
ESTÁ
FUNCIONANDO
?

NO

Você quer um
upgrade?

YES

Eu tenho
algum
celular
sobrando?

NO

YES

Não deveria
comprar.

Eu
provavelmen
te já deveria
ter um.

NO

Posso
pagar?

YES

Okay,
compre.

Use o celular
que tem
primeiro.

ÁRVORE DE DECISÃO

Esse modelo previu o rating

92% de acurácia

A REGRESSÃO LOGÍSTICA

A regressão logística é uma técnica estatística que tem como objetivo produzir, a partir de um conjunto de observações, um modelo que permita a predição de valores tomados por uma variável categórica



| | Frustrado | Indiferente | Positivo |
|-------------|-----------|-------------|----------|
| Frustrado | 2401 | 32 | 23 |
| Indiferente | 47 | 1361 | 131 |
| Positivo | 12 | 26 | 7196 |

| | precision | recall | f1-score | Total de datos |
|-------------|-----------|--------|----------|-------------------|
| Frustrado | 98% | 98% | 98% | 2456 |
| Indiferente | 96% | 88% | 92% | 1539 |
| Positivo | 98% | 99% | 99% | 7234 |



#GRATIDÃO!



Linkedin @carolinemr

Demais redes sociais @carollmbg



FONTES

<https://www.ig.com.br/tudo-sobre/aplicativo/>

<https://canaltech.com.br/apps/mercado-de-apps-deve-movimentar-us-63-trilhoes-ate-2021-133229/>

<https://canaltech.com.br/produtos/brasil-ja-tem-mais-de-um-smartphone-ativo-por-habitante-112294/>

<https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/como-ganhar-dinheiro-com-aplicativos/>

<https://s3.amazonaws.com/sensortower-itunes/Quarterly+Reports/Sensor-Tower-Q1-2019-Data-Digest.pdf?src=landing>

<https://www.noticiasao minuto.com.br/tech/518433/brasileiro-tem-80-aplicativos-instalados-em-media-mas-usa-so-a-metade>

<https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2019/04/brasil-tem-230-milhoes-de-smartphones-em-uso.html#targetText=Entre%20os%20aparelhos%2C%20o%20uso,ativos%20em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20a%202018.>