

SISB020 - Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis

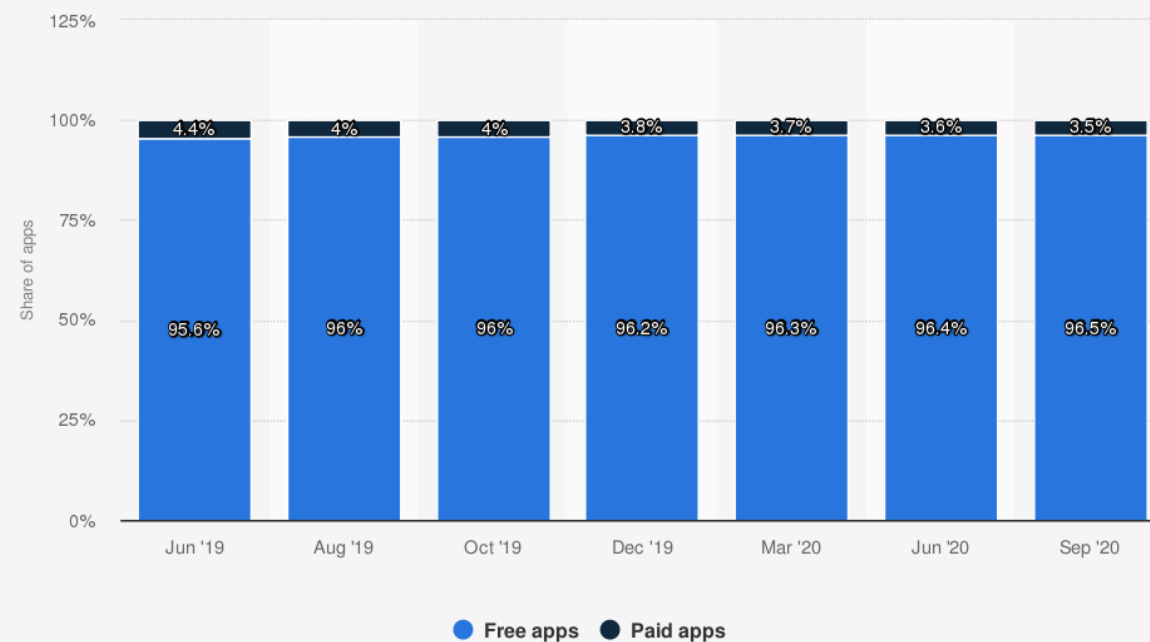
Aula 3

Prof. Thiago Cavalcante

Monetização

- Algo que você deve ter em mente **antes** de começar o desenvolvimento
- Seu app não precisa ser pago para gerar receita
- Existem diversas estratégias de monetização

Distribution of free and paid Android apps in the Google Play Store as of September 2020



Source
42matters
© Statista 2020

Additional Information:
Worldwide; 42matters; June 2019 to September 2020

Estratégias de Monetização

Propagandas dentro do app (*ads*)

- Tipos de oferta
 - CPC — Custo por Clique
 - CPA — Custo por Aquisição
 - CPM — Custo por Mil
- Não é necessário vender o app para empresas individuais (*ad networks, ad mediation platforms*)
- Pode ser usada em conjunto com uma **versão paga sem propagandas**

Estratégias de Monetização

Freemium

- Usuário pode instalar o app gratuitamente e tem acesso a uma parte das funcionalidades (limitado)
- Para acessar todas as funcionalidades, o usuário precisa pagar
- Pode ser um pagamento **único** ou **recorrente** (assinatura)
- Idealmente, a versão limitada deve **motivar** o usuário a adquirir a versão completa
- Comum em apps usados regularmente, que oferecem serviços de grande valor para o usuário (p. ex. Dropbox, Spotify)

Estratégias de Monetização

Compras dentro do app

- Representam aproximadamente **metade** da receita de todo o mercado de apps
- Podem ser produtos **reais** ou **virtuais**
- Produtos virtuais estão sujeitos à taxa da plataforma (30%)
- Produtos reais podem ser isentos da taxa

Estratégias de Monetização

App que acompanha produto ou serviço

- O app em si não gera receita
- Funciona como uma ferramenta de marketing para o seu serviço ou produto

Estratégias de Monetização

"Rótulo em branco" (*white labeling*)

- App com foco em uma determinada classe de serviços
- Template que pode ser customizado para cada cliente
- Desenvolvido uma vez, vendido várias vezes

Estratégias de Monetização

Parceria ou Patrocínio

- Incorporar uma grande empresa no seu app como parceira
- A área de atuação da empresa está fortemente ligada à missão do seu app
- A empresa patrocina seu app e você faz propaganda para o público-alvo da empresa

Estratégias de Monetização

Financiamento coletivo (*crowdfunding*)

- Plataformas onde os próprios usuários podem pagar, de maneira individual, para financiar um projeto
- Em geral, os projetos fornecem recompensas aos usuários
- Uma forma de evitar a utilização de propagandas no app

Estratégias de Monetização

Licenciamento de dados

- Apps baseados em comunidades de usuários podem fornecer dados para parceiros comerciais
- Precisa ser feito com responsabilidade, priorizando a privacidade do usuário

Antes de falar sobre desenvolvimento...

algumas perguntas

- Como proteger sua ideia?
- Quais os principais erros que podem ser cometidos durante o processo de criação de um app?
- O que esperar durante o processo de desenvolvimento?

Como proteger sua ideia?

- Direitos autorais
 - código-fonte
 - marca (nome e logotipo)
 - layout
- Acordo de não-divulgação (NDA — *Non-disclosure Agreement*)
- Documentação

Quais os principais erros?

- Falta de **originalidade**
- Falta de planejamento e estratégia
- App não foi testado o suficiente (validação)
- Escolher a plataforma errada
- Não entender as diferenças entre os SOs
- Estratégia de marketing incorreta ou insuficiente
- Focar apenas no app
- Achar que o trabalho termina no dia do lançamento

O que esperar?

- Você vai precisar de ajuda
- Vai levar tempo
- Seu app nunca estará "terminado"
- A vida dos seus usuários vai mudar

Desenvolvimento do App

- **Onde** o app vai ser publicado
- **Quem** vai fazer o app
- Quais são as **partes** de um app
- Quanto **tempo** demora para criar um app
- Qual **tecnologia** será usada para a criação do app

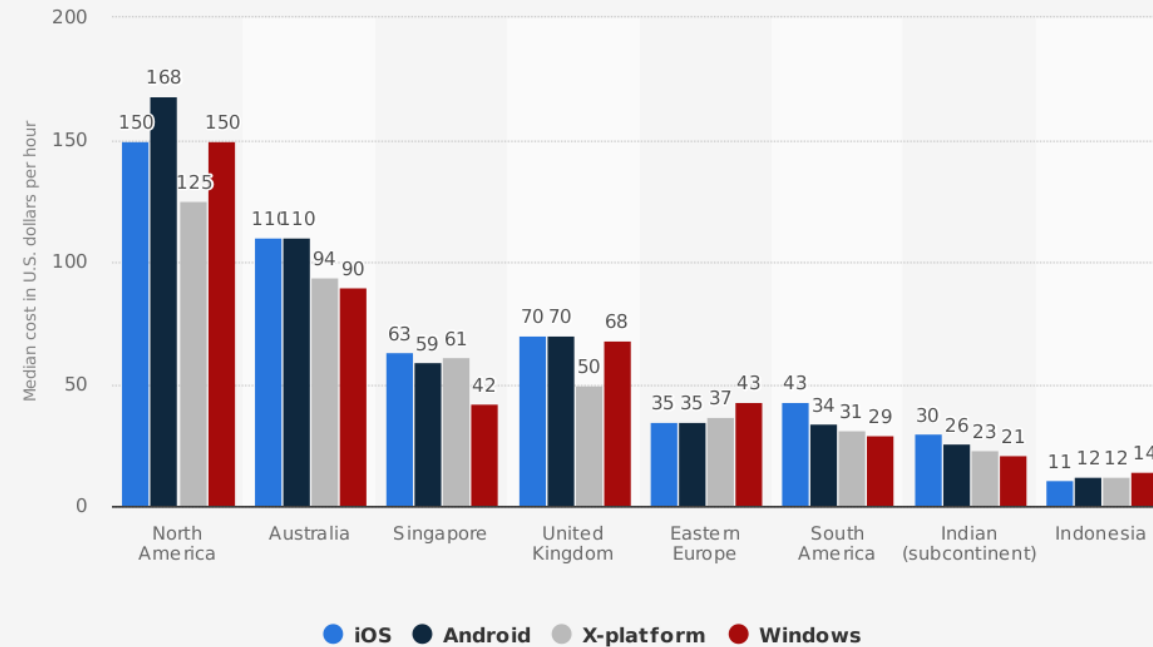
Onde o app vai ser publicado

- Criação de contas de desenvolvedor nas plataformas
- Ler as instruções de cada plataforma, para evitar problemas na revisão no seu app

Quem vai fazer o app

- A própria empresa (*in house*)
- Agências de desenvolvimento de apps
- Programadores autônomos (*freelancers*)
- Você mesmo

Median cost of mobile application development in select regions worldwide in 2015, by platform (in U.S. dollars per hour)



Sources
Applause (ARC); ContractIQ
© Statista 2019

Additional Information:
Worldwide; ContractIQ, 2015; Mobile application developers

As partes de um app

- Back-end
 - A parte que o usuário não vê
 - Servidor, armazenamento, banco de dados, autenticação de usuário etc.
 - Pode ser feito com praticamente qualquer linguagem
 - Soluções na nuvem
- APIs (*Application Programming Interface*)
 - Comunicação entre o front-end e o back-end
 - Serviços externos
- Front-end
 - A parte que o usuário vê
 - Tudo o que foi definido na parte de design
 - Processamento local de dados

Front-End Development

Layout, Navigation,
Information Architecture,
Graphics, User Interaction,
Animation, & Data Processing



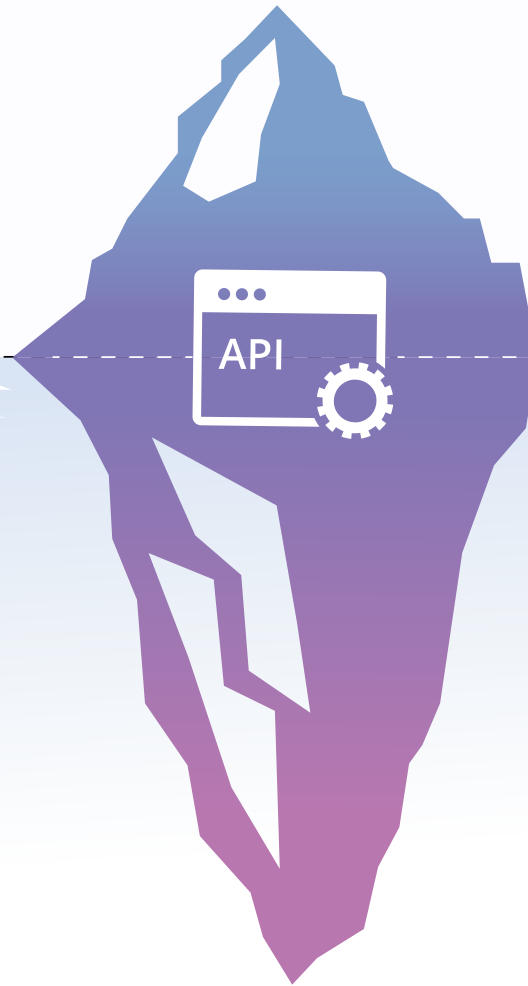
Back-End Development

Databases,
Networking,
Data Storage, &
User Management

Frontend

(Developer builds)

- User interface
- Client-side logic



Backend

(Vendor provides as a service)

- Database management
- Cloud storage
- User authentication
- Push notifications
- Hosting