

# PANORAMA

  
mobiletime

opinion  box



## Uso de apps no Brasil

DEZEMBRO, 2016





## SOBRE ESTA PESQUISA

**Panorama Mobile Time/Opinion Box – Uso de apps no Brasil** é uma pesquisa independente realizada por uma parceria entre o site de notícias Mobile Time e a empresa de soluções em pesquisas Opinion Box. O questionário foi elaborado por Mobile Time e aplicado on-line por Opinion Box junto a 1.963 brasileiros que acessam a Internet e possuem smartphone, respeitando as proporções de gênero, idade, faixa de renda e distribuição geográfica desse grupo. As entrevistas foram feitas ao longo de novembro de 2016. A margem de erro é de 2,2 pontos percentuais. O grau de confiança é de 95%.

## AS PRINCIPAIS DESCOBERTAS DESTA EDIÇÃO:

50,9%

dos internautas brasileiros com smartphone possuem o aparelho há pelo menos três anos

80,7%

dos internautas brasileiros com smartphone baixaram um app novo há menos de 30 dias (32% há menos de 24 horas)

40,1%

dos internautas brasileiros com smartphone assinam algum serviço de entretenimento móvel. Os líderes são Netflix e Spotify. Pela primeira vez Globo Play aparece no ranking

## Uber

entra pela primeira vez na lista dos 20 apps mais comuns na homescreen dos internautas brasileiros. Está presente na primeira tela de 9,3% dos smartphones deles

## Pokémon Go

é o segundo game móvel mais jogado pelos internautas brasileiros com smartphone



As análises contidas neste relatório são de autoria de Fernando Paiva, editor do Mobile Time, jornalista com 16 anos de experiência na cobertura do setor de telecomunicações. Paiva é especializado no mercado de conteúdo móvel e é o organizador de três eventos que são referência nesse setor: Tela Viva Móvel, Forum Mobile+ e Bots Experience Day.

O compartilhamento em apresentações públicas ou privadas dos dados e das análises contidos neste relatório deve ser sempre acompanhado do devido crédito à fonte.



## Panorama geral

GRÁFICO 1

### Divisão dos entrevistados por sistema operacional

Pergunta: Qual é o sistema operacional do seu smartphone?

Base: 1.963 internautas com smartphone

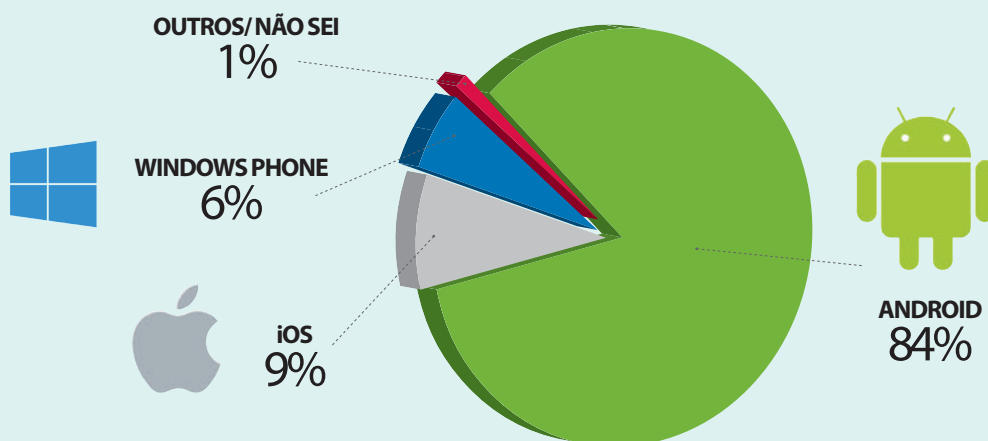
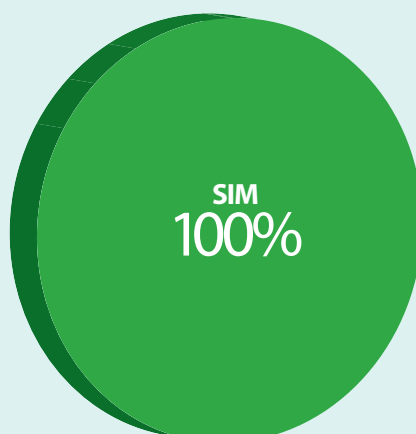


GRÁFICO 2

### Você já baixou um aplicativo para o seu smartphone?

Base: 1.963 internautas com smartphone





## Panorama geral

GRÁFICO 3

*Você já comprou algum aplicativo para o seu smartphone?*

*Base: 1.963 internautas com smartphone*

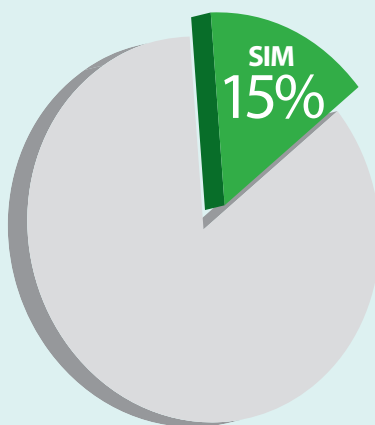
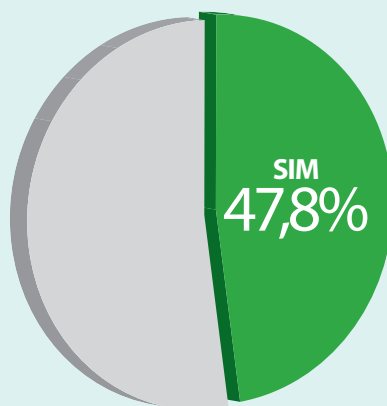


GRÁFICO 4

*Você já realizou compras de bens virtuais dentro de um aplicativo?*

*Base: 1.963 internautas com smartphone*





## A maturidade do usuário brasileiro

O usuário brasileiro de smartphone está entrando na maturidade do uso dessa tecnologia. Metade dos internautas brasileiros que possuem o aparelho, ou 50,9%, para ser exato (gráfico 5), o utiliza há mais de três anos, tempo suficiente para conhecer melhor as lojas de aplicativos, experimentar o download de diferentes apps, realizar atualizações do sistema operacional e provavelmente trocar de modelo pelo menos uma vez. 35,5% têm smartphone há um período de um a três anos, alguns deles ainda com seu primeiro aparelho. Uma minoria, composta de 13,6%, está na infância de adoção dessa tecnologia: possuem smartphone há menos de um ano.

A maturidade no uso do smartphone se reflete também na utilização de apps. Em mercados mais maduros, como os EUA, por exemplo, os consumidores já têm seus apps favoritos e dificilmente baixam novos títulos. Trata-se de um enorme desafio para os desenvolvedores de aplicativos – que também enfrentam a dificuldade de o seu app ser encontrado no meio de 2 milhões de opções nas lojas oficiais. E mesmo quando um app consegue ser baixado dificilmente permanece mais de um mês instalado. A maioria é descartada em poucos dias.

No Brasil, o usuário de smartphone ainda não alcançou a mesma maturidade do norte-americano e ainda está disposto a experimentar apps novos. 80,7% dos internautas brasileiros declaram que baixaram pelo menos um app nos últimos 30 dias, sendo que 32% o fizeram nas últimas 24 horas

(gráfico 6). Apenas 16,7% baixaram pela última vez entre um e seis meses atrás. E 2,6%, há mais de seis meses. O problema aqui é outro: os celulares de gama baixa têm pouca memória, o que obriga os consumidores a ficar somente com aqueles que realmente mais utilizam.

A proporção de brasileiros que já pagaram pelo download de um app continua baixa: apenas 15%. E a proporção daqueles que já fizeram compras dentro de apps subiu de 44,1% para 47,8% em sete meses. Isso revela a consolidação do modelo de negócios conhecido como «freemium», em que o app é oferecido de graça, mas contém itens pagos dentro dele, como a assinatura de um serviço (como o streaming de música, por exemplo) ou a compra de um bem virtual (algo comum em jogos). Por sinal, 58,6% daqueles que nunca pagaram por um app responderam que o motivo principal é que «não veem necessidade». Ou seja, acreditam que tudo o que precisam em um smartphone já está disponível de graça. 16% dizem que não compram apps porque não podem testá-los antes – argumento que talvez caia por terra em breve, com o lançamento por parte do Google dos chamados instant apps, ou aplicativos instantâneos, que poderão ser abertos sem download. 13,4% dizem que não compram apps porque não têm cartão de crédito, problema que poderia ser resolvido se App Store e Google Play se integrassem às plataformas de billing das operadoras móveis brasileiras, o que viabilizaria a compra com créditos pré-pagos.





GRÁFICO 5

*Há quanto tempo você utiliza smartphone?*

Base: 1.963 internautas com smartphone

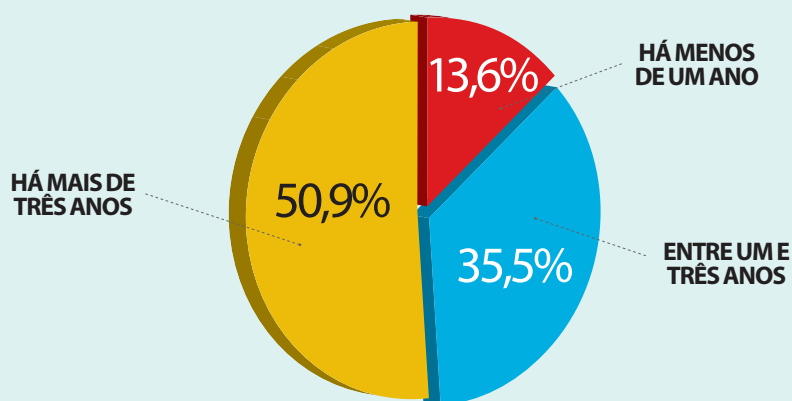
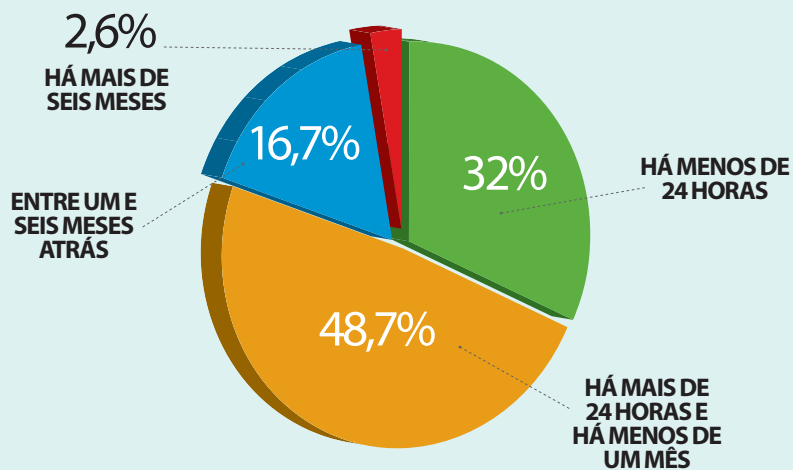


GRÁFICO 6

*Quando foi a última vez que você instalou um app novo em seu smartphone?*

Base: 1.963 internautas com smartphone





## Uber arranca na crise

Há várias formas de se medir a popularidade de um app. Na pesquisa Panorama Mobile Time/Opinion Box optou-se por solicitar aos usuários que nomeiem livremente até 20 aplicativos baixados e que se encontram na sua home screen. Trata-se de uma maneira objetiva de medir a popularidade de um app, partindo do pressuposto que as pessoas mantêm na primeira tela aqueles títulos que usam com mais frequência. Os entrevistados precisam escrever os nomes dos apps. A partir das respostas é elaborado o ranking com os 20 apps mais comuns na home screen dos brasileiros. Na construção da lista é tomado o cuidado de verificar respostas com variações de grafia de apps populares, mesmo quando equivocadas (Watsapp, por exemplo, é computado como WhatsApp).

Nesta edição, a grande surpresa foi o Uber. Na anterior, realizada em abril, o app não fazia parte da lista. Agora aparece em sétimo lugar, presente na home screen de 9,3% dos smartphones dos internautas brasileiros. O sucesso do Uber nos últimos sete meses no Brasil pode ser atribuído, em grande medida, à crise econômica vivida no País. O serviço de corrida em automóveis particulares Uber X oferece preços mais baixos que o táxi regular, atraindo consumidores brasileiros de todas as classes sociais que desejem economizar. Ao mesmo tempo, a crise levou muitas pessoas a experimentarem o trabalho como motoristas do Uber, seja em "bicos" em seus momentos de folga ou como atuação principal, no caso daqueles que estão desempregados. O aumento da frota melhorou a eficiência do serviço, além de reduzir a tarifa, já que o Uber calcula o preço de acordo com a proporção entre oferta e demanda, a chamada "tarifa

dinâmica". A disputa com os taxistas e as polêmicas em torno da sua regulamentação com diversas prefeituras garantiram muita cobertura jornalística para o app, o que também contribuiu para a sua popularidade. A ascensão do Uber havia sido detectada na edição de outubro da pesquisa Panorama Mobile Time/Opinion Box sobre Comércio Móvel no Brasil, na comparação entre os diferentes apps de chamada de corrida de automóvel/táxi, segmento no qual lidera com folga a preferência do brasileiro.

Quando estratificado por faixa etária e por classe social, nota-se que o Uber é mais comumente encontrado na primeira tela dos smartphones de pessoas mais velhas e das classes A e B. Ele aparece na home screen de 16% dos smartphones de pessoas com mais de 50 anos – e em 8% naqueles de pessoas entre 16 e 29 anos. Nas classes A e B, o Uber está presente na primeira tela de 11% dos aparelhos, enquanto nas classes D e E, em apenas 5%.

Outro destaque no ranking é o Spotify, app de streaming de música, que ocupa a 15ª posição, presente na primeira tela de 5,2% dos smartphones dos internautas brasileiros. Junto com o Netflix, os dois são os

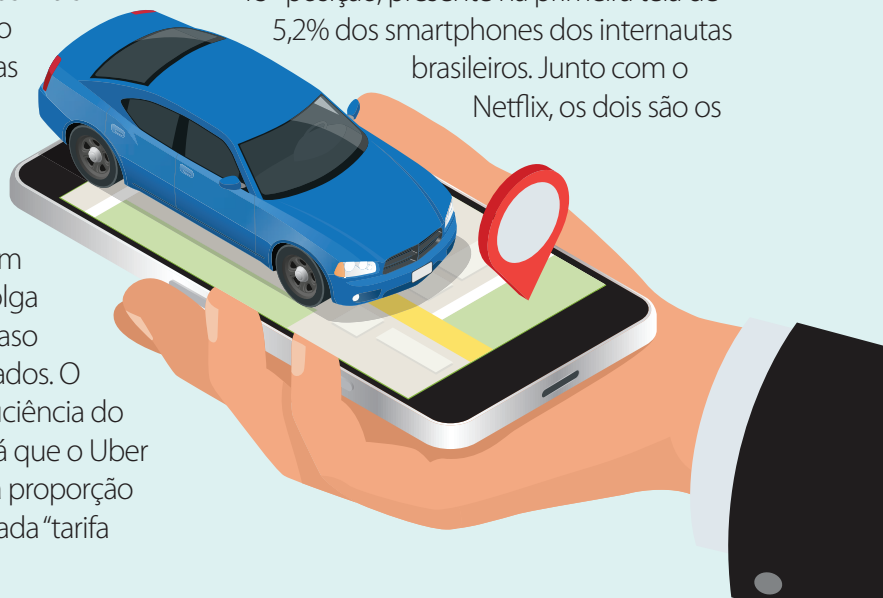




TABELA 1

### Os 20 apps mais populares na home screen dos brasileiros

**Pergunta:** Liste quais apps que você baixou aparecem na tela principal do seu smartphone hoje. Considere como tela principal aquela que aparece logo após ligar o smartphone.

**Base:** 1.963 internautas com smartphone

	Aplicativo	% em novembro de 2016
1	WhatsApp	72,9%
2	Facebook	49%
3	Instagram	29,7%
4	Facebook Messenger	17,6%
5	Banco do Brasil	10,6%
6	YouTube	9,3%
7	Uber	9,3%
8	Snapchat	8,2%
9	Gmail	8,2%
10	Twitter	8,1%
11	Waze	6,9%
12	Netflix	6,5%
13	Itaú	6%
14	Google Chrome	5,8%
15	Spotify	5,2%
16	Google	5,1%
17	Bradesco	4,9%
18	Caixa	4,9%
19	Skype	4,1%
20	OLX	4%

**Obs.:** As respostas foram dadas em campo aberto. Era permitido citar até 20 nomes. Foram desconsiderados aplicativos de funções básicas do smartphone que vêm embarcados, como câmera, telefone, mensagens de texto, galeria, browsers genéricos e aqueles de lojas de aplicativos oficiais (App Store e Play Store).

**Obs2:** Foi feita a consolidação de respostas com grafias equivocadas de apps conhecidos (exemplo: WatsApp foi computado como WhatsApp)

**Obs3:** Nesta edição, houve uma mudança no campo para a resposta. Em vez de serem oferecidos 20 campos separados, havia um só e o entrevistado precisava escrever os nomes dos apps separados por vírgulas, o que pode ter desestimulado a inclusão de muitos nomes.

serviços pagos de entretenimento móvel mais populares no Brasil. Aliás, o Netflix registrou ascensão significativa no ranking, subindo da 19ª para a 12ª posição.

Dentre os 20 apps há apenas quatro brasileiros, todos bancos: Banco do Brasil, Itaú, Bradesco e Caixa. Merece destaque especial o app do Banco do Brasil, o mais bem posicionado entre os apps nacionais, ocupando a 5ª posição, à frente de títulos de renome internacional, como YouTube, Twitter e Waze.

Saíram da lista nesta edição Candy Crush e Google Maps.

No ranking dos apps favoritos dos brasileiros, o WhatsApp manteve a liderança incontestável: 49,6% dos entrevistados ficariam com ele se fossem obrigados a escolher um único aplicativo para terem em seu smartphone (tabela 2). E o Facebook aparece em segundo lugar, distante, com 9,2% da preferência dos internautas brasileiros que possuem smartphone. Do terceiro lugar em diante a diferença percentual é muito pequena e está dentro da margem de erro. De todo modo, merece destaque a entrada do Netflix nessa lista, pela primeira vez em três edições da pesquisa.

Diminuiu bastante, por outro lado, o percentual de indecisos. Em abril, 7,9% não conseguiram escolher seu app favorito. Agora, foram apenas 3,5%.

Ao pequeno grupo de 15% dos entrevistados que declararam já ter pago pelo download de um app, pedimos que nomeassem qual foi o último título comprado. Nenhum





TABELA 2

## Os 10 apps favoritos do brasileiro

**Pergunta:** Se você só pudesse instalar em seu smartphone um único aplicativo, qual seria?

**Base:** 1.963 internautas com smartphone

	Aplicativo	% em abril de 2016	% em novembro de 2016	Varição
1	WhatsApp	48%	49,6%	+ 1.6 pp
2	Facebook	9,6%	9,2%	- 0.4 pp
3	Google	1,6%	2,4%	+ 0.8 pp
4	Banco do Brasil	1,4%	2,1%	+ 0.7 pp
5	Instagram	1,6%	1,8%	+ 0.2 pp
6	Gmail	1,9%	1,1%	- 0.8 pp
7	Netflix	--	1,1%	--
8	Chrome	1,1%	1,1%	--
9	Twitter	--	1%	--
10	YouTube	1,3%	0,9%	- 0.4 pp

**Obs.:** Foi feita a consolidação de respostas com grafias equivocadas de apps conhecidos (exemplo: WatsApp foi computado como WhatsApp)

**Obs2:** 1,2% dos entrevistados responderam "Internet banking" e 1%, "Jogos", sem citarem explicitamente a qual app de banco ou jogo se referiam. Esses resultados foram ignorados para a formatação da lista.

**Obs3.:** 3,5% Não sabem qual app escolheriam

app teve mais de 5% de menções deste grupo. A maioria ficou abaixo de 2%. E houve citações a apps cujo download na verdade é gratuito, como WhatsApp e Spotify (este funciona no modelo freemium, com cobrança de assinatura, não de download, o que pode ter confundido alguns usuários). Além disso, 7,5% responderam genericamente «jogos»; 2% disseram «antivirus», e 3,7% não lembravam o nome do app comprado, porque provavelmente já deve fazer bastante tempo e, pelo visto, não foi uma experiência marcante.

Como a amostra é pequena e os percentuais, baixos, optou-se por não publicar um ranking, mas apenas informar, em ordem alfabética, os títulos que receberam pelo menos 2% de citações: Afterlight, Facetune, Minecraft Pocket Edition, Plants Vs Zombies, Spotify e WhatsApp.





## Pokémon Go e Clash Royale estreiam no ranking dos games

Apesar de ter sido lançado há mais de quatro anos, Candy Crush Saga continua sendo o game móvel mais popular do Brasil, citado por 13% dos jogadores móveis do País como sendo aquele que mais jogam atualmente (tabela 3). Pelo visto, o game tem um público cativo e fiel, que não o abandona. No ranking também há outros títulos longevos, como Angry Birds, lançado em 2009.

Entre os estreantes na lista, merecem destaque Pokémon Go e Clash Royale. O primeiro bateu todos os recordes mundiais de downloads e de receita de um game móvel, tendo faturado US\$ 500 milhões em 60 dias. No Brasil, chegou em agosto e virou uma febre nas primeiras semanas, requerendo alertas de autoridades de segurança para os jogadores tomarem cuidado na rua – até o metrô de São Paulo promoveu campanha para que seus passageiros evitassem jogar Pokémon Go nas plataformas, o que poderia gerar acidentes por causa da distração. Talvez se as entrevistas desta pesquisa tivessem sido feitas em setembro, no que parecia ser o auge de adoção do game, Pokémon Go teria aparecido em primeiro lugar. Em novembro a moda já não era mais tão intensa. De todo modo, Pokémon Go conseguiu estreiar no ranking com a segunda posição, citado por 6,1% dos jogadores móveis.

Clash Royale, por sua vez, fez uma campanha de massa na TV brasileira, estrelada pelo humorista Marcelo Adnet, o que contribuiu para a sua popularização. Ele aparece pela primeira vez no ranking, na sexta posição. Outro estreante é Candy Crush Soda, game “irmão” do líder.

O ranking desta edição contém oito títulos – foram incluídos apenas aqueles citados por mais de 1% dos jogadores móveis do Brasil. Do terceiro ao oitavo lugar, as diferenças percentuais

estão dentro da margem de erro da pesquisa. Portanto, a única certeza é da liderança do Candy Crush Saga e da vice-liderança do Pokémon Go.

Note-se que todos os games da lista são estrangeiros, com destaque para a presença de três do mesmo publisher, a inglesa King, criadora de Candy Crush Saga, Candy Crush Soda e Farm Heroes. A sueca SuperCell tem outros dois games na lista: Clash of Clans e Clash Royale. É comum no mercado de games móveis um sucesso alavancar outros do mesmo publisher porque sua audiência é usada para promover novos lançamentos.

A base de jogadores móveis no Brasil se mantém estável. Cerca de 64% dos internautas com smartphone no País declaram que costumam jogar em seus aparelhos. Como é de se imaginar, o hábito é mais comum entre os jovens. No grupo entre 16 e 29 anos, 70,7% jogam. O percentual cai para 60,9% no grupo entre 30 e 49 anos. E é de apenas 11,4% entre aqueles com 50 ou mais anos. Na comparação por gênero, proporcionalmente há mais mulheres que homens jogando em seus smartphones.





GRÁFICO 7

Proporção de jogadores móveis

Pergunta: Você costuma jogar games no seu smartphone?

Base: 1.963 internautas com smartphone

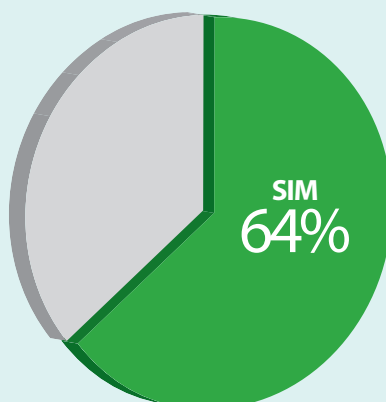


TABELA 3

Os jogos móveis preferidos dos brasileiros

Pergunta: Qual game você tem jogado mais atualmente em seu smartphone?

Base: 1.250 jogadores móveis

	Jogo	% entre jogadores móveis abril de 2016	% entre jogadores móveis novembro de 2016	Varição
1	Candy Crush Saga	15%	13%	- 2pps
2	Pokémon Go	--	6,1%	N.A.
3	Farm Heroes	3,1%	3,2%	+ 0,1 pp
4	Clash of Clans	1,8%	2,6%	+ 0,8 pp
5	Pou	2%	2,1%	+ 0,1 pp
6	Clash Royale	--	1,6%	N.A.
7	Angry Birds	3%	1,5%	- 1,5 pp
8	Candy Crush Soda	--	1,4%	N.A.

Obs.: A lista inclui apenas os títulos citados por 1% ou mais dos entrevistados



## Entretenimento móvel em alta

A proporção de internautas brasileiros com smartphone que declaram assinar algum serviço de entretenimento com pagamento de mensalidade e cuja utilização acontece predominantemente através de app no aparelho mais que dobrou entre abril e novembro deste ano, passando de 18,8% para 40,1% (gráfico 8). O hábito é mais comum entre usuários de iPhone (54%), por conta do seu poder aquisitivo, do que entre aqueles com aparelhos Android (39%).

A explicação para o crescimento do entretenimento móvel pode estar na crise econômica. O serviço líder absoluto entre os citados por esse grupo é o Netflix, assinado por 58,9% dos internautas brasileiros com smartphone que pagam por um serviço de entretenimento móvel (tabela 4). Como o Netflix tem um preço muito mais baixo que os serviços tradicionais de TV por assinatura, é possível que esteja roubando share deles nestes tempos de recessão.

Em segundo lugar vem o Spotify, consolidado como o principal player no segmento de streaming de música no Brasil, a despeito de intensa competição com outros nomes de atuação internacional, como Deezer, Google Play Music e Napster. A liderança chama ainda mais a atenção se levado em conta que alguns dos seus concorrentes possuem acordos estratégicos

com operadoras para a distribuição e a cobrança dos serviços – é o caso do Deezer com a TIM e do Napster com a Vivo. A cada edição da pesquisa o Spotify vem ganhando mais destaque. Entre abril e novembro subiu de 20,8% para 24,3% a proporção de internautas brasileiros que assinam algum serviço de entretenimento móvel e que declaram que o Spotify é um deles. Além disso, pela primeira vez o Spotify figura no ranking dos 20 apps mais frequentemente encontrados na home screen dos brasileiros (tabela 1).

Por fim, merece ser notada a entrada do Globo Play no ranking, em quarto lugar, depois do Deezer. O Globo Play é o aplicativo da rede Globo no qual se pode assistir à programação ao vivo da emissora, assim como a reprise de alguns dos programas transmitidos. Parte do conteúdo, porém, está disponível apenas para assinantes do portal Globo.com. O Globo Play foi lançado em 2015 e este ano atingiu a marca de 10 milhões de downloads.





GRÁFICO 8

*Proporção de assinantes de serviços de entretenimento móvel*

**Pergunta:** Você assina algum serviço de entretenimento, com pagamento de mensalidade, cujo acesso seja feito predominantemente através de aplicativo no smartphone?

**Base:** 1.268 internautas com smartphone

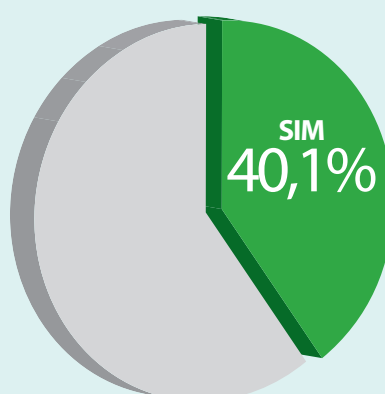


TABELA 4

*Os serviços de entretenimento móvel mais populares no Brasil*

**Pergunta:** Liste quais serviços de entretenimento você assina e cujo conteúdo é acessado predominantemente através de app em seu smartphone.

**Base:** 509 assinantes de serviços de entretenimento móvel com pagamento de assinatura mensal

	Aplicativo	% sobre a base que assina um serviço de entretenimento móvel em abril de 2016	% sobre a base que assina um serviço de entretenimento móvel em novembro de 2016	Variação
1	Netlix	59,8%	58,9%	- 0,9 pp
2	Spotify	20,8%	24,3%	+ 3,5 pp
3	Deezer	5,3%	3%	- 2,3 pp
4	Globo Play	--	2,6%	N.A.

**Obs.:** Cada entrevistado podia citar livremente até três serviços

**Obs2:** A lista inclui apenas os títulos citados por 2% ou mais dos entrevistados



## Metade da base tem antivírus no smartphone

Metade da base de internautas brasileiros com smartphone tem um antivírus instalado em seu aparelho, ou 49,4% (gráfico 9). A variação em relação à pesquisa anterior ficou dentro da margem de erro – em abril, 51,4% declararam ter um antivírus no smartphone. Essa é uma preocupação mais presente entre os usuários com terminais Android: 56% deles

têm antivírus. Na base de iPhones, são apenas 10,3%. Na verdade, não se trata de um antivírus propriamente dito, mas da versão para iOS de apps de segurança, como McAfee, Norton e Kaspersky, que oferecem ferramentas como gerenciamento de senhas, navegação com privacidade etc.

Há muito competidores no mercado de segurança móvel. A soma de todos os nove apps citados por mais de 2% dos usuários com antivírus dá 80,2%. Ou seja, ainda restam 19,8% do mercado pulverizado com outros players. Existe, contudo, um líder incontestado, percebido desde a primeira edição da pesquisa: Avast, com 34,8% de share. O segundo lugar é disputado por outros três apps: AVG, P-Safe Total e CM Security. Os demais têm menos de 3% de citações.

O modelo de negócios predominante nesse mercado é o da oferta gratuita do antivírus em si, que acabou virando uma commodity. A monetização vem por meio de publicidade dentro dos apps, como a recomendação de apps seguros, ou com a venda de algumas ferramentas premium. É comum também que os apps sejam muito mais que um antivírus, mas agregadores de soluções de segurança em geral, incluindo, por exemplo, bloqueio remoto do aparelho e a possibilidade de apagar seu conteúdo à distância, em caso de perda do smartphone.





GRÁFICO 9

*Proporção de usuários de antivírus no smartphone*

**Pergunta:** Você utiliza algum aplicativo de antivírus no seu smartphone?

**Base:** 1.963 internautas brasileiros com smartphone

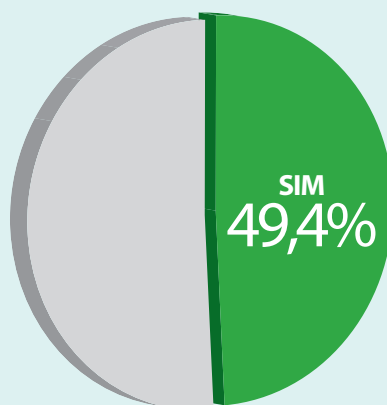


TABELA 5

*Os antivírus mais usados pelos brasileiros em seus smartphones*

**Pergunta:** Qual serviço de antivírus você usa no smartphone?

**Base:** 970 internautas com smartphone que usam antivírus no aparelho

	Aplicativo	% sobre a base que usava antivírus em abril de 2016	% sobre a base que usa antivírus em dezembro de 2016	Varição
1	Avast	36,8%	34,8%	- 2 pps
2	AVG	13,3%	13,1%	- 0,2 pp
3	PSafe Total	13,1%	11,4%	- 1,7 pp
4	CM Security	8,6%	9,4%	+ 0,8 pp
5	McAfee	2,6%	3,2%	+ 0,6 pp
6	Kaspersky	--	2,2%	N.A.
7	Avira	2,3%	2,1%	- 0.2 pp
8	Norton	2,2%	2%	- 0,2 pp
9	DU Speed Booster	2%	2%	0 pp



## Backup pago: luxo para poucos

Apenas 4,9% da base de internautas brasileiros com smartphone pagam por serviços de armazenamento automático de dados na nuvem. A maioria se satisfaz com opções gratuitas, disponibilizadas pelos players desse segmento, apesar dos limites de espaço.

O mercado é dominado pelos serviços vendidos por donos dos sistemas operacionais: iCloud, da Apple; Google Drive, do Google; e OneDrive, da Microsoft (tabela 6). São todas gigantes da Internet, que administram enormes datacenters ao redor do mundo, o que barateia o preço do armazenamento. O único independente nessa lista é o Dropbox, que aparece em terceiro lugar. No Brasil, o Dropbox chegou a ter por alguns anos um acordo com a Samsung, o que lhe garantiu certa penetração no mercado, mas depois foi substituído pelo OneDrive.

GRÁFICO 10

### Proporção de usuários de back-up móvel pago

**Pergunta:** Você utiliza algum serviço pago de back-up automático de fotos, vídeos e contatos na nuvem?

**Base:** 1.963 internautas brasileiros com smartphone

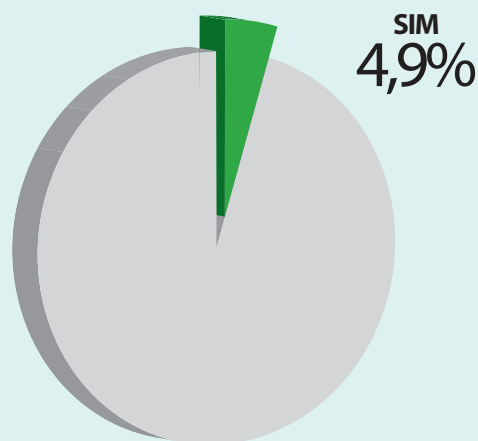


TABELA 6

### Os serviços pagos de back-up automático mais populares no Brasil

**Pergunta:** Qual serviço de back-up você usa no smartphone?

**Base:** 96 usuários de back-up móvel automático

	Serviço	% sobre a base de usuários de backup pago
1	iCloud	22,7%
2	Google Drive	18,5%
3	Dropbox	17,6%
4	One Drive	14,4%

**Obs:** A lista inclui apenas os títulos citados por 10% ou mais dos entrevistados







## Conclusões

O Brasil pode ser considerado uma nação de maturidade média no mundo do conteúdo móvel. Embora metade dos seus usuários tenham smartphones há mais de três anos, eles não deixaram de se interessar pelo download de apps novos, o que pode explicar a fragmentação cada vez maior da home screen do brasileiro, fenômeno detectado na edição de abril desta pesquisa e que se intensificou nos últimos sete meses.

Paralelamente, a crise econômica vivida pelo País tem levado mais pessoas a trocarem serviços tradicionais de entretenimento por opções digitais mais baratas, o que poderia explicar o crescimento no uso do Netflix e do Spotify. Essa mesma crise ajudou o Uber a dar um salto de popularidade no País, graças ao preço mais baixo que o táxi, com a modalidade Uber X.

Esta pesquisa não mede o tempo gasto com cada app, mas pelos rankings da home screen e dos favoritos, fica claro que o brasileiro passa mais tempo no WhatsApp e no Facebook. Isso demonstra o potencial para ambos se tornarem os chamados “super-apps”, aplicativos que concentram tudo, ou quase tudo, que o usuário deseja fazer em um smartphone. Este é o papel desempenhado pelos apps de comunicação instantânea WeChat, na China, e Line, no Japão. No Ocidente, o Facebook Messenger quer seguir essa tendência, vide a sua abertura para chatbots. Mas especificamente no Brasil o WhatsApp é, sem dúvida, a plataforma mais bem posicionada para essa finalidade no momento.



## Apêndice

GRÁFICO 11

*Proporção de internautas com smartphone que já pagaram por download de app - evolução com o tempo*

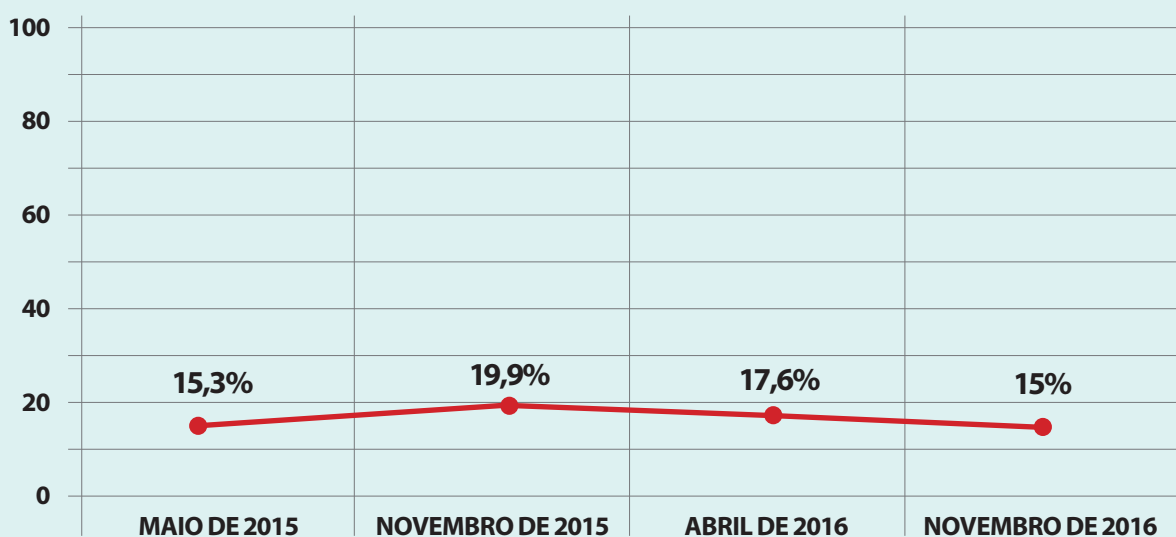


GRÁFICO 12

*Proporção de internautas com smartphone que fazem compras in-app de bens virtuais - evolução com o tempo*

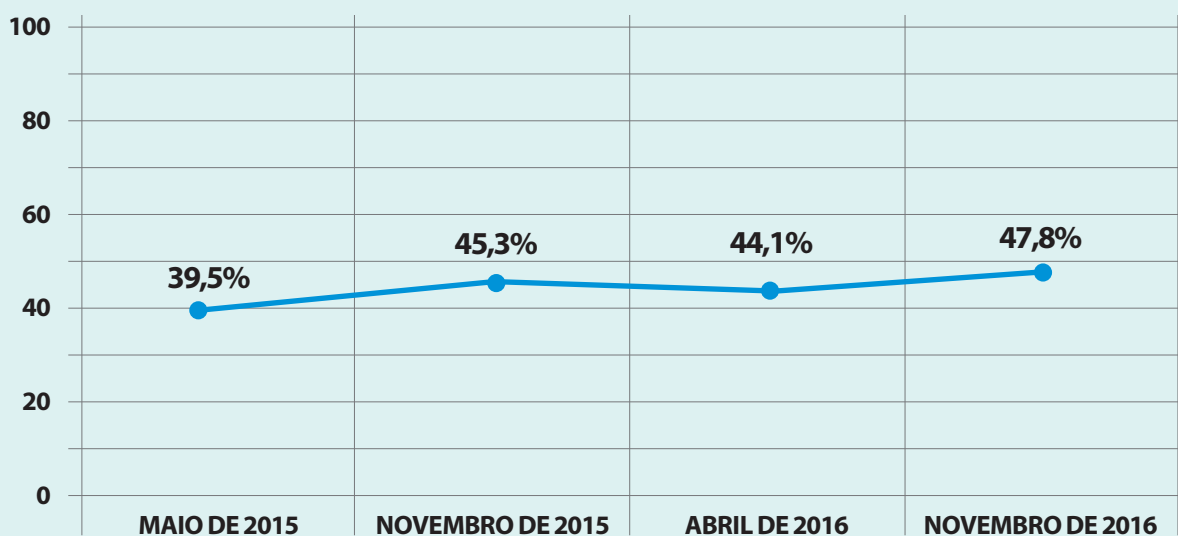




TABELA 7

*Os 30 apps mais presentes na homescreen do brasileiro -  
evolução com o tempo*

	Aplicativo	% em maio de 2015	% em novembro de 2015	% em abril de 2016	% em novembro de 2016
1	WhatsApp	83,2%	84,7%	78,3%	72,9%
2	Facebook	72,3%	69,4%	65,2%	49%
3	Instagram	39,1%	38,9%	33,8%	29,7%
4	Facebook Messenger	33,7%	30,5%	25,4%	17,6%
5	Banco do Brasil	14,7%	17,7%	13,2%	10,6%
6	YouTube	29,5%	27,3%	21,4%	9,3%
7	Uber	—	—	3,5%	9,3%
8	Snapchat	—	9,3%	9,9%	8,2%
9	Gmail	20,7%	20,2%	11,6%	8,2%
10	Twitter	16,8%	16,7%	12,7%	8,1%
11	Waze	9,5%	8,8%	10,3%	6,9%
12	Netflix	—	—	7,7%	6,5%
13	Itaú	9,4%	11%	8,9%	6%
14	Google Chrome	14,7%	17,3%	11,1%	5,8%
15	Spotify	—	—	5,3%	5,2%
16	Google	14,4%	24%	8,6%	5,1%
17	Bradesco	8,9%	9,6%	8,8%	4,9%
18	Caixa	7,5%	7,3%	8,5%	4,9%
19	Skype	15,4%	10,4%	8,7%	4,1%
20	OLX	6,5%	7,7%	7,8%	4%
21	Nubank	—	—	3,2%	3,2%
22	Santander	—	—	—	3,5%
23	Outlook	—	—	5,1%	3%
24	Aliexpress	—	—	—	3%
25	Candy Crush	10,8%	8,7%	7,3%	2,5%
26	Pokémon Go	—	—	—	2,4%
27	Mercado Livre	—	—	4,1%	2,3%
28	Duolingo	—	—	3,2%	2,2%
29	Pinterest	—	—	—	1,9%
30	Google Maps	—	7,5%	8,1%	1,8%

DEZEMBRO, 2016



**PESQUISA**

**PANORAMA**  
*Mobile Time/Opinion Box*

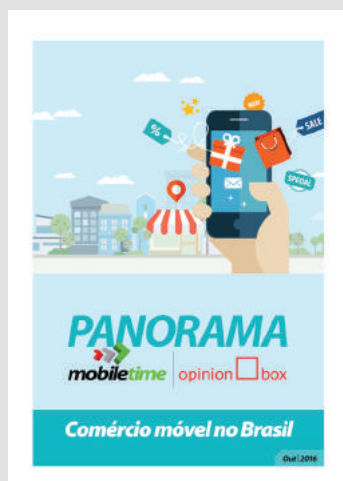
**USO DE APPS  
NO BRASIL**

**TABELA 8**

*Os 10 apps preferidos dos brasileiros - evolução com o tempo*

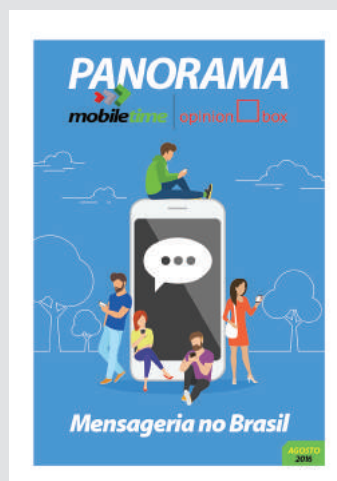
	Aplicativo	% em maio de 2015	% em novembro de 2015	% em abril de 2016	% em novembro de 2016
1	WhatsApp	53,2%	44,9%	48%	49,6%
2	Facebook	9,9%	9,6%	9,6%	9,2%
3	Google	2,5%	2,4%	1,6%	2,4%
4	Banco do Brasil	0,9%	1,6%	1,4%	2,1%
5	Instagram	1,5%	1,5%	1,6%	1,8%
6	Gmail	1,2%	—	1,9%	1,1%
7	Netflix	—	—	—	1,1%
8	Chrome	2,5%	1,5%	1,1%	1,1%
9	Twitter	—	—	—	1%
10	YouTube	1,2%	0,7%	1,3%	0,9%

## Conheça as outras pesquisas Panorama Mobile Time/Opinion Box



### COMÉRCIO MÓVEL NO BRASIL

Pesquisa semestral que monitora quais os aplicativos mais usados pelos brasileiros



### MENSAGERIA NO BRASIL

Pesquisa semestral que acompanha a frequência de uso de diferentes plataformas de comunicação instantânea, com foco em WhatsApp, Facebook Messenger, Telegram e SMS.

**AS PESQUISAS ESTÃO DISPONÍVEIS PARA VENDA EM  
WWW.PESQUISASMOBILETIME.COM.BR**



**SOBRE MOBILE TIME**

Mobile Time é um site jornalístico de notícias diárias sobre a indústria móvel, com foco no segmento de conteúdo e serviços para smartphones.

[www.mobiletime.com.br](http://www.mobiletime.com.br)



**SOBRE OPINION BOX**

O Opinion Box desenvolve soluções digitais inovadoras para pesquisas de mercado. Atende a milhares de clientes em diversos segmentos, desde pequenas e médias empresas até multinacionais, realizando diferentes tipos de estudos com sua plataforma online e seu painel com mais de 100 mil consumidores em todo o país. Confira outros ebooks, pesquisas, cases, dicas e tutoriais no [blog.opinionbox.com](http://blog.opinionbox.com).

[www.opinionbox.com](http://www.opinionbox.com)

**Conheça os eventos  
organizados por Mobile Time**



DESDE 2004, O EVENTO REFERÊNCIA DO MERCADO BRASILEIRO DE CONTEÚDO MÓVEL.

[www.telavivamovel.com.br](http://www.telavivamovel.com.br)



SEMINÁRIO SOBRE O NASCENTE MERCADO DE CHATBOTS, ASSISTENTES VIRTUAIS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.

[www.botsexperience.com.br](http://www.botsexperience.com.br)

**Mais informações:** [mobiletime@mobiletime.com.br](mailto:mobiletime@mobiletime.com.br)