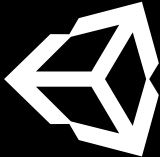


Justmob
&  unity

QUARENTENA

ESTUDO DO CONSUMO
E DE COMPORTAMENTO
DE MOBILE GAMERS



Justmob

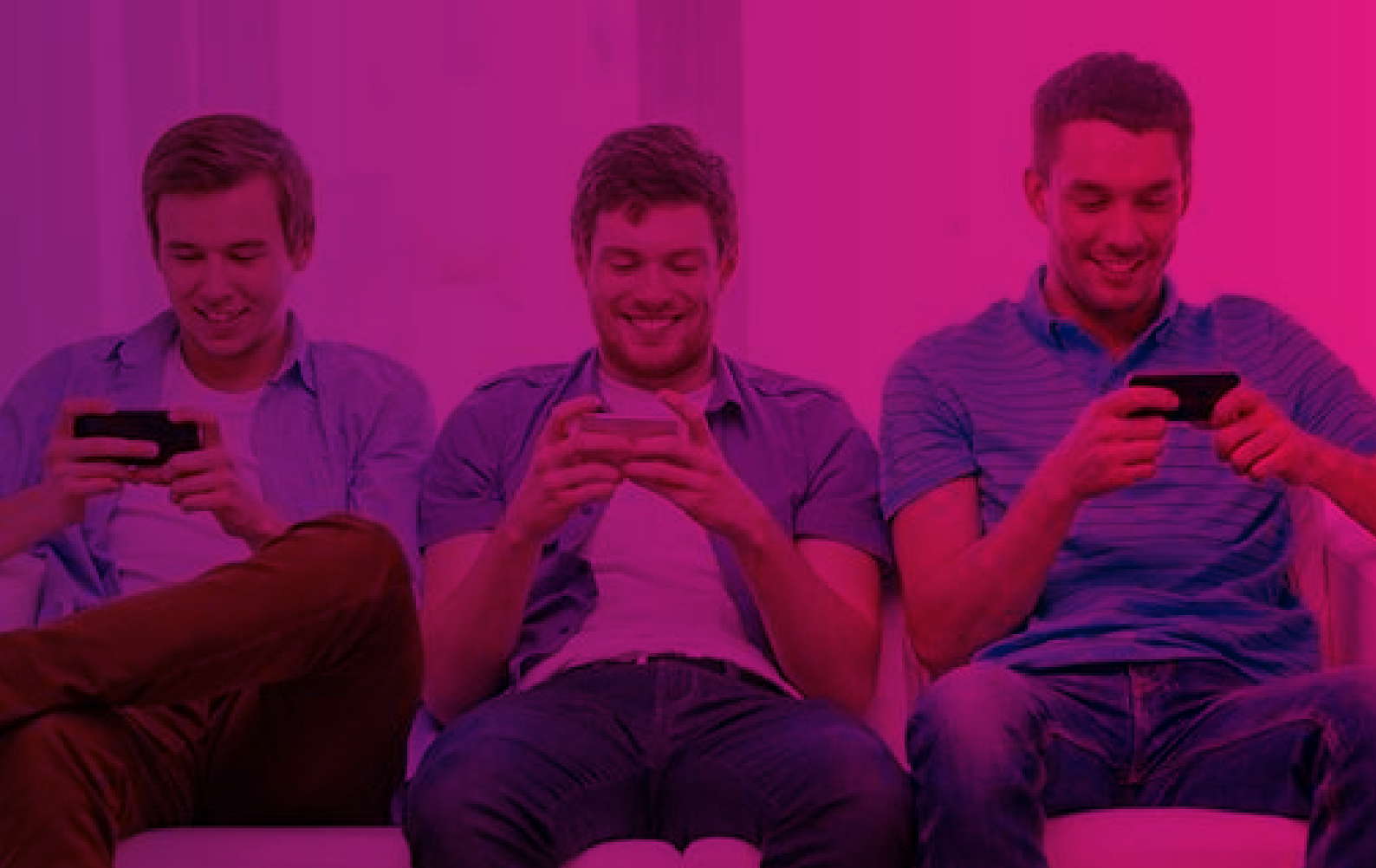
Somos a empresa líder em Mobile Marketing, 100% orientada para alcançar os objetivos de marca através de um único canal. Através do desenvolvimento da tecnologia e da nossa equipe de especialistas em dispositivos móveis, podemos aplicar diferentes técnicas no decorrer das campanhas, alcançando assim a satisfação de nossos clientes e os melhores resultados para sua campanha.



Unity é a plataforma líder de criação, gerenciamento e monetização de conteúdo 3D. Mais de 50% dos novos jogos para celular são feitos com a Unity e a plataforma é usada por mais de 74.000 desenvolvedores na América Latina.



Empresa líder mundial em inteligência social, que cria soluções inteligentes de software para atender às necessidades de mais de 1200 empresas de ponta. Brandwatch-Qriously é uma empresa de tecnologia de publicidade com sede em Londres, propriedade da Brandwatch, que mede o comportamento de dois bilhões de usuários em todo o mundo, através de pesquisas realizadas com smartphones em tempo real.



OBJETIVOS DO ESTUDO

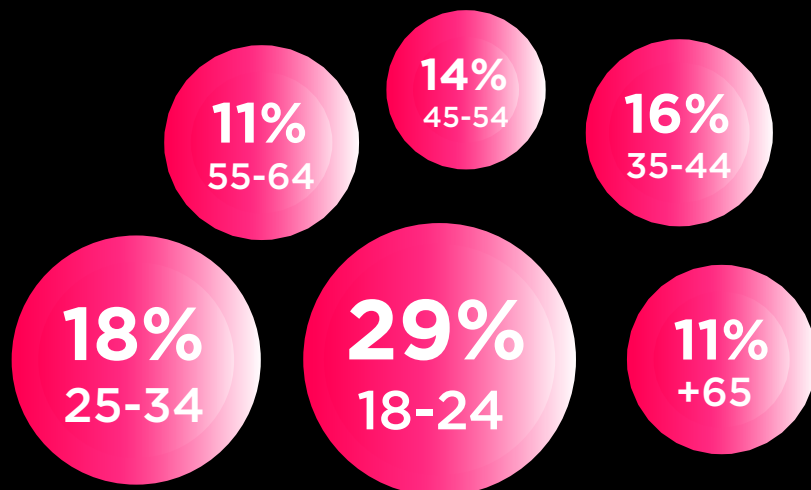
- Entender os hábitos de consumo dos usuários de Mobile Games levando em consideração o impacto da quarentena.
- Analisar o papel das marcas e anunciantes e como são percebidos pelo público em tempos de crise.

Para a realização da investigação, foram aplicados **700 questionários** online no Brasil, de **15 de junho a 22 de junho de 2020**.

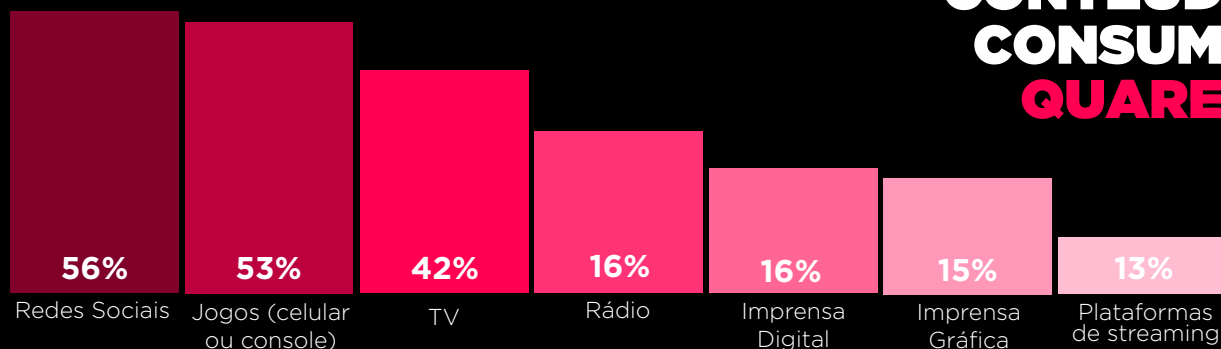
CONSUMO POR GÊNERO



CONSUMO POR IDADE

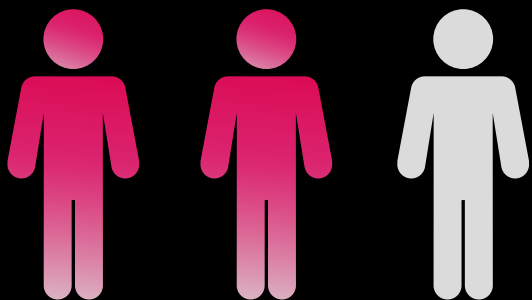


CONTEÚDO MAIS CONSUMIDO NA QUARENTENA



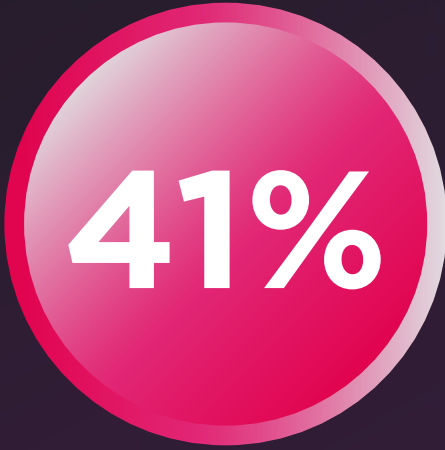


**JOGARAM ALGUM
MOBILE GAME NOS
ÚLTIMOS 6 MESES**



ATIVIDADES QUE ACONTECEM DURANTE A PRÁTICA DE **MOBILE GAMES**





**ESTÃO DISPOSTOS
A ASSISTIR A UM
VÍDEO PARA OBTER
UMA RECOMPENSA
DURANTE O JOGO**





COMPORTAMENTO DURANTE A QUARENTENA

CONSUMO DE JOGOS

44%
Aumentou

40%
Segue igual

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO NOVO NORMAL

Muito importante	19%
Importante	21%
Neutro	37%
Pouco importante	12%
Nada importante	10%



46%

**JOGAM E NÃO
POSSUEM UM
CONSOLE / PC**

FREQUÊNCIA DO CONSUMO DE MOBILE GAMES

38%

Cinco vezes por
dia ou mais

16%

Três vezes por
dia

14%

Algumas
vezes na
semana

13%

Duas vezes
por dia

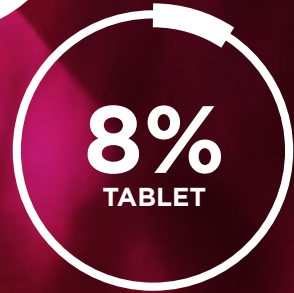
13%

Uma vez
por dia

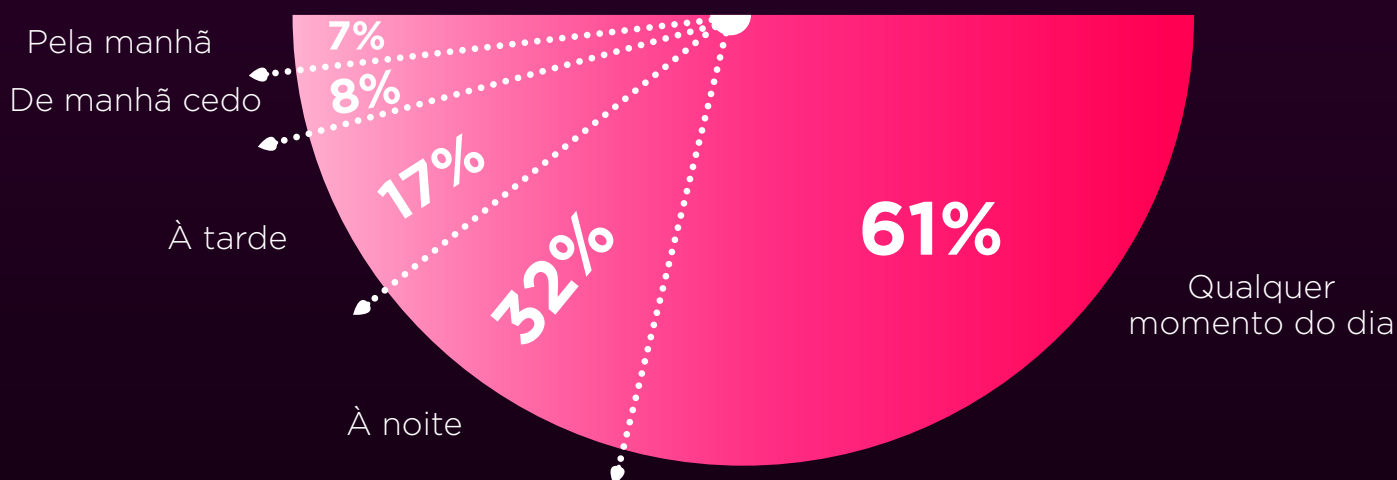
6%

Uma vez por
semana ou
menos

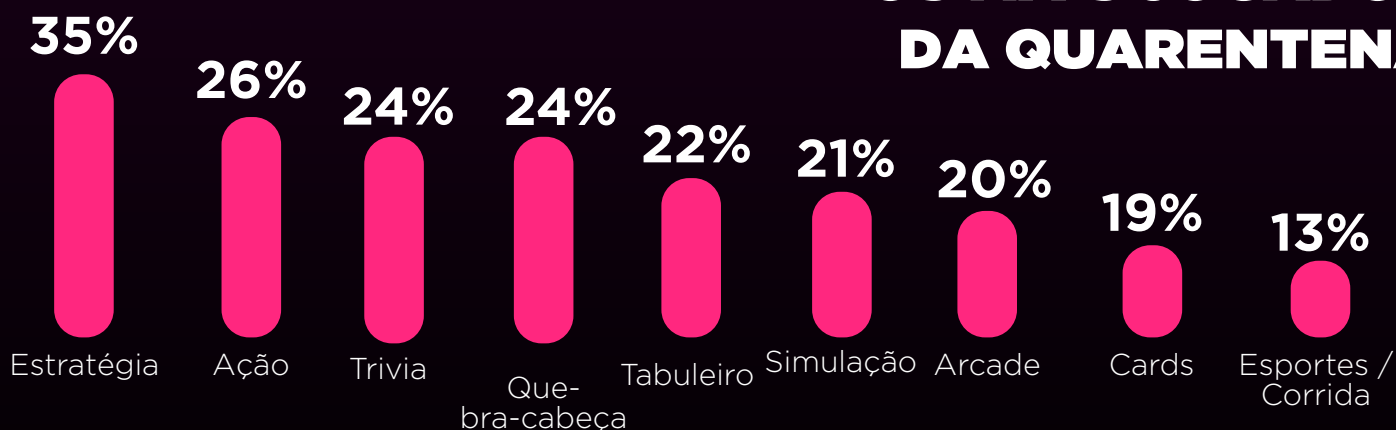
CONSUMO POR DISPOSITIVO



HORÁRIOS DE CONSUMO DO DIA



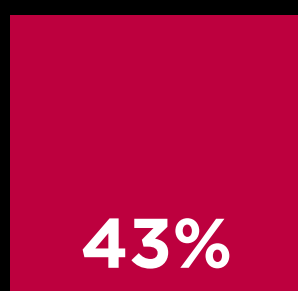
OS MAIS JOGADOS DA QUARENTENA



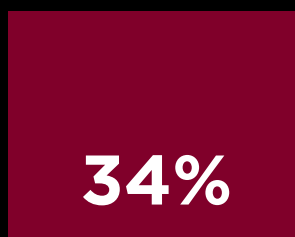
A PUBLICIDADE DIGITAL DURANTE A QUARENTENA SEGUNDO O CONSUMIDOR



O QUE O CONSUMIDOR PENSA SOBRE AS MARCAS QUE SE APROXIMAM ATRAVÉS DA PUBLICIDADE?



De acordo

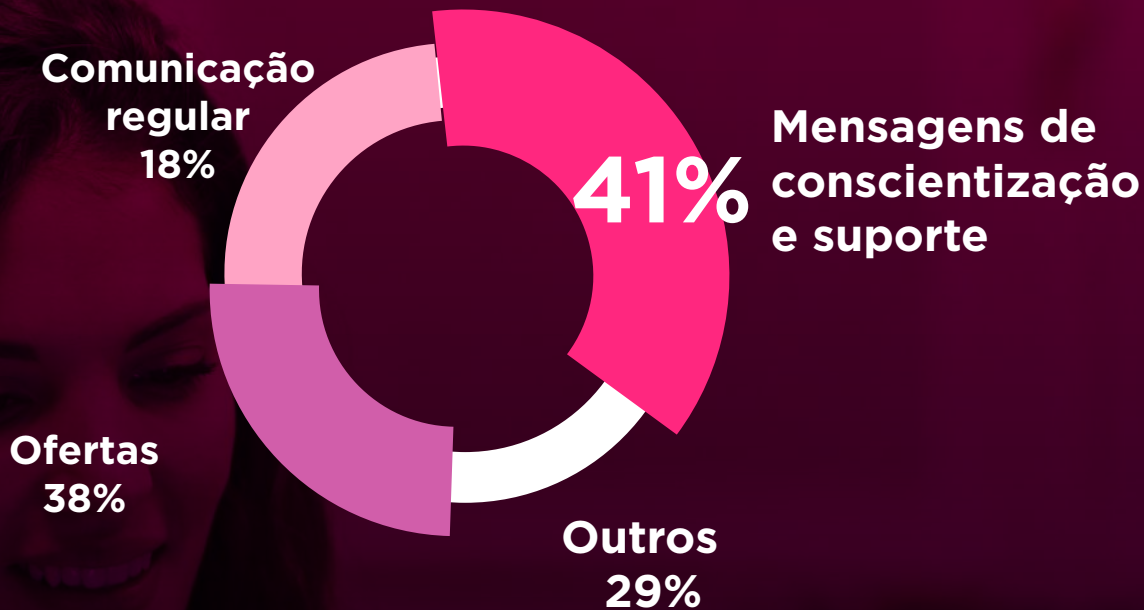


Neutro

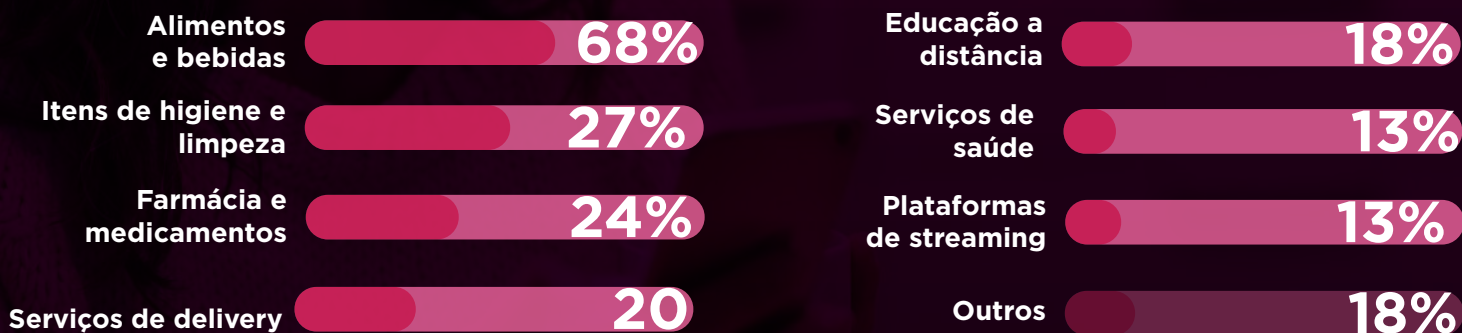


Discorda

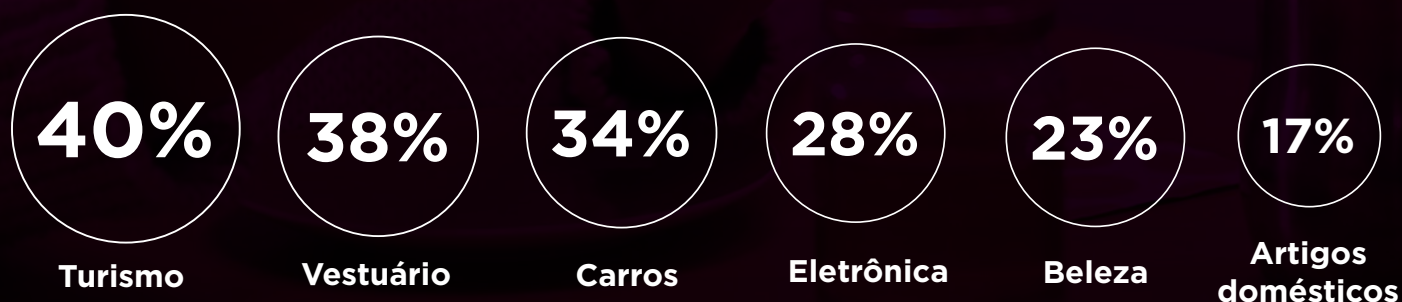
O QUE AS MARCAS DEVEM COMUNICAR NESTA SITUAÇÃO?



PRODUTOS OU SERVIÇOS CONSUMIDOS DURANTE A QUARENTENA



QUE PRODUTO OU SERVIÇO ADIOU COMPRAR DURANTE A QUARENTENA?





**MUITO
OBRIGADO!**

Justmob
&  unity