THE ripple EFFECT

THE MONEY MAKING APP THAT WILL BLOW YOUR MIND!



O efeito cascata
Aplicativos para ganhar dinheiro que vão explodir sua mente

Termos e Condições

NOTÍCIA LEGAL

O Publicador se esforçou para ser o mais preciso e completo possível na criação deste relatório, não obstante o fato de ele não garantir ou representar a qualquer momento que o conteúdo é preciso devido à natureza em rápida mudança da Internet.

Embora tenham sido feitas todas as tentativas para verificar as informações fornecidas nesta publicação, o Publicador não assume nenhuma responsabilidade por erros, omissões ou interpretações contrárias do assunto aqui descrito. Quaisquer negligências percebidas de pessoas, povos ou organizações específicas não são intencionais.

Nos livros de conselhos práticos, como qualquer outra coisa na vida, não há garantias de renda. Os leitores são aconselhados a responder a seu próprio julgamento sobre suas circunstâncias individuais para agir em conformidade.

Este livro não se destina ao uso como fonte de aconselhamento jurídico, comercial, contábil ou financeiro. Todos os leitores são aconselhados a procurar serviços de profissionais competentes nas áreas jurídica, comercial, contábil e financeira.

Você deve imprimir este livro para facilitar a leitura.

Conteúdo

Prefácio

Capítulo 1 Introdução

Capítulo 2: Quais são as tendências dos aplicativos para jogos e marketing móvel

Capítulo 3: Quais são as tendências dos aplicativos Rippln e do marketing móvel

Capítulo 4: Aplicativo de comunicação viral de Rippln

Capítulo 5: O que é Rippln "Gamification"

Capítulo 6: Por que a “gamificação” é tão lucrativa

Capítulo 7: A melhor maneira de começar a usar o Rippln

Capítulo 8: Ganhar dinheiro com o Rippln

Capítulo 9: Criando um buzz para sua equipe Rippln

Capítulo 10: Conclusão

Prefácio

A computação móvel permitiu que milhões de pessoas no mundo inteiro fizessem o que quisessem em qualquer lugar e a qualquer hora. Onde antes, era necessário ter pelo menos um computador com conexão à Internet para realizar seus negócios, agora os consumidores podem acessar seus sites favoritos usando smartphones ou tablets pequenos o suficiente para caber nos bolsos. Os usuários também têm a opção de plataformas pelas quais eles podem acessar seus dados. De longe, os mais populares são BlackBerry, Android, iOS e Symbian.

Essa nova tendência gerou um setor inteiro baseado na criação de aplicativos pequenos e poderosos para plataformas móveis. Um dos aplicativos mais interessantes do mercado é o Rippln, uma plataforma avançada de aplicativos móveis que permite que pessoas comuns obtenham receita usando aplicativos móveis. É possivelmente a primeira plataforma para computação móvel que recompensa os usuários pela configuração de suas redes sociais. Ele tem o potencial de ficar ainda maior do que os gostos do Twitter ou Facebook.

Vamos descobrir sobre Rippln aqui.

Capítulo 1
Introdução

O Rippln permite um acesso transparente e aberto às redes sociais e traz um novo modelo de negócios para a chamada aquisição do globo ocular. Com o Rippln, os usuários móveis estão cientes do impacto de suas redes sociais no mercado maior e lucram com isso.

A transparência é fundamental aqui porque, até recentemente, as empresas e seus aplicativos contavam com a influência da rede social de seus usuários ao aumentar suas empresas através do boca a boca, e essa influência nunca foi divulgada a usuários individuais. Apesar do valor agregado pelos usuários, os modelos de negócios atuais nunca foram incluídos nas equações de lucro. Rippln procura preencher a lacuna entre usuários e lucro. É uma rara oportunidade de capitalizar nos três principais mercados emergentes da Internet: aplicativos, gamificação e dispositivos móveis.

Se você mora perto de um corpo d'água, pode estar ciente do "efeito cascata". Ou seja, as ondas geradas por um distúrbio, como uma pedra sendo jogada na água. Rippln lhe dá a chance de ser aquela pedra que faz as ondas.

Quando você entra, o Rippln também oferece a você a chance de ganhar dinheiro com sua ondulação. Isso é chamado de "monetização". A renda passiva gerada pelos usuários do aplicativo pode chegar a uma quantia substancial, e sua ondulação continua crescendo toda vez que alguém usa o Rippln para comprar

mercadorias, como ingressos e flores, online. Isso dá às pessoas comuns a chance de obter renda passiva ao usar e compartilhar uma ferramenta com seus contatos.

Rippln é um aplicativo móvel disponível apenas por convite. Depois de instalar o aplicativo, você tem a chance de convidar seus amigos. Sua ondulação será atualizada em tempo real - veja seus amigos convidarem seus amigos, expandindo sua própria ondulação no processo. Os fabricantes do Rippln estimam que 20 milhões de usuários terão instalado o aplicativo dentro de um ano e, dentro de dois a dois anos e meio, 200 milhões já o usarão. Esta é uma oportunidade que você simplesmente não pode perder!

Esteja no centro da onda!

Capítulo 2:
Quais são as tendências com aplicativos para jogos e marketing móvel

Embora a própria computação móvel seja uma tendência que permanecerá, os consumidores estão sempre atentos às novidades em termos de tendências e aplicativos. A maioria dos aplicativos de jogos possui gráficos excelentes e jogabilidade simples, prova de que os usuários móveis preferem a facilidade de uso à complexidade - eles têm consoles de jogos para jogos maiores. Esses mesmos fabricantes de aplicativos foram pioneiros e aprimoraram as plataformas de marketing móvel outrora primitivas que acompanham os jogos há anos.

Ido to the Birds

A última edição da bem-sucedida franquia Angry Birds, Angry Birds Space, adiciona um novo fator - gravidade - à equação. Embora seja um pouco mais fácil que o jogo original, o desenvolvedor do Angry Birds Rovio compensa isso com novos níveis e rodadas de bônus. Rovio também ganhou dinheiro com a mania de jogos de quebra-

cabeça com Amazing Alex, um jogo inspirado na física de Rube Goldberg.

Reproduzir e conectar

Jogos como o 4 Pics 1 Word são grandes este ano, mas a tendência de conectar jogos às redes sociais começou com os desenhos Draw Something e Words with Friends em 2012. Esses jogos permitem que os jogadores solicitem ajuda em suas redes sociais e também tornar-se redes sociais em si também. Houve relatos de casais se reunindo por causa do Words with Friends, e o mundo é melhor para isso.

Meus 8 bits

Os jogos para dispositivos móveis apresentam gráficos e jogabilidade cada vez mais detalhados desde que foram introduzidos. Uma tendência divertida, no entanto, atende à nostalgia das pessoas que cresceram nas décadas de 1980 e 1990, que compreendem uma grande quantidade de usuários de smartphones. Uma dessas tendências, Gurk, apresenta gráficos de 8 bits que lembram os primeiros RPGs da Nintendo. Os desenvolvedores de aplicativos também introduziram emuladores para jogos NES e SNES, como Super Mario Brothers e Battle City, ambos com jogabilidade e gráficos simples.

Bem-vindo, nossos novos senhores Android

Enquanto o BlackBerry iniciou uma notável transformação de imagem e a Apple lançou o novo iPhone 5, o sistema operacional móvel Android ainda governa o cenário dos smartphones. Observadores do setor prevêem que 2013 verá o bilionésimo usuário do Android. Isso não surpreende, pois 1,3 milhão de dispositivos rodando no Android são comprados e ativados diariamente.

Publicidade para celular = Vendas para celular

Especialistas do setor também prevêem que os anunciantes reconhecerão o poder e o potencial da computação móvel e se posicionarão para tirar proveito da situação. Considerando que, antes, um comprador precisa ir a uma loja física para fazer uma compra, tudo o que o comprador precisa fazer agora é ir a uma loja on-line e pagar por isso usando os detalhes do cartão.

A publicidade para celular procura preencher essa lacuna, deslocando o progresso da tomada de decisões da loja física para anúncios on-line, incluindo aplicativos para cupons, banners da web e anúncios incorporados em jogos. O vídeo para celular também é uma tendência que não pode ser ignorada e precisa ser aproveitada como parte integrante do processo total de publicidade. Por fim, os anunciantes começarão a avaliar o desempenho dos dispositivos móveis, com o objetivo de segmentar anúncios para classes de usuários específicas.