AFILIO
/MARKETING DE PERFORMANCE

O GUIA DO UNIVERSO MOBILE PARA O

# PROFISSIONAL DE MÍDIA

# O VOCABULÁRIO É FUNDAMENTAL

Quem mergulha no universo da mídia deve se preparar para conhecer termos técnicos ou palavras em inglês, que no início irão parecer diferentes, mas que são essenciais ter conhecimento, pois fazem parte dos principais processos.

Principalmente quando falamos sobre mobile, existe uma grande evolução tecnológica e que avança participando dos investimentos publicitários. É importante ter em mente que o mobile é a principal mídia no mercado americano e cresce no Brasil a ponto de superar o uso de desktop.

**O mobile é uma excelente ferramenta para tornar a relação entre marca e usuário mais forte, já que é um canal dinâmico e permite trabalhar os vários momentos da jornada do consumidor.**

Se você procura melhorar o seu approach, como não ficar perdido quando receber o próximo job ou se comunicar da melhor maneira, apresentamos os **principais conceitos de quem trabalha com mídia mobile.**

**Esperamos que você aproveite o material!**

AFILIO
/MARKETING DE PERFORMANCE

## Sobre

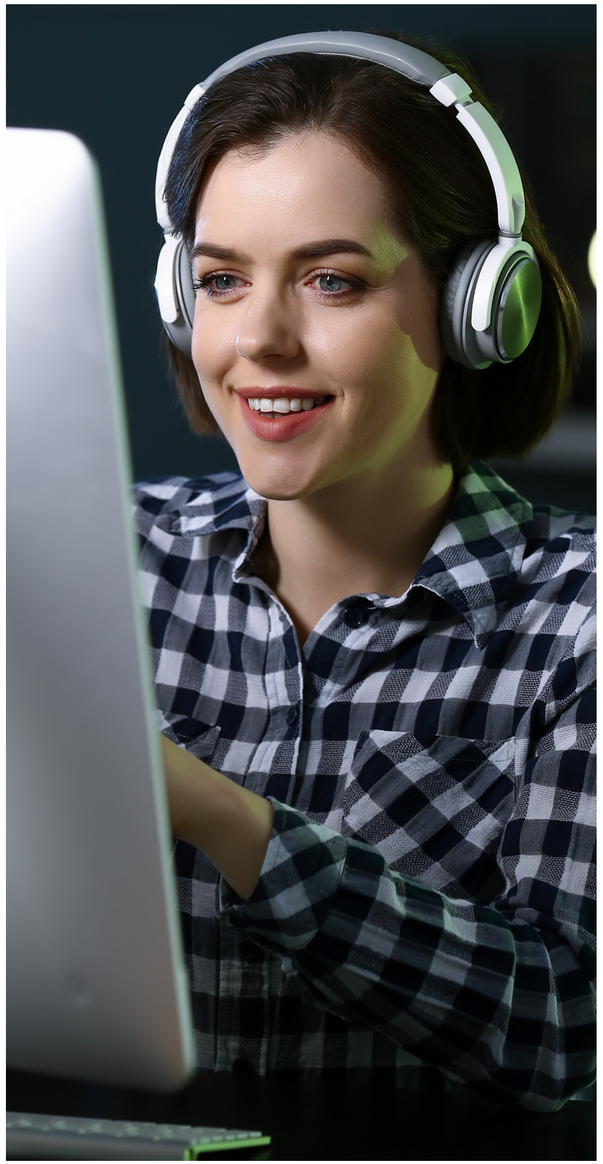
Criada em 2008, a Afilio nasceu para ser uma empresa focada em Marketing de Performance. Fomos pioneiros neste segmento no Brasil.

Com tecnologia própria, nos dedicamos a oferecer aos nossos clientes, estratégias e soluções inovadoras de conversões em todo o universo online, seja para geração leads, vendas, mobile ou branding.

**Trabalhamos com transparência em todos os processos e buscamos o melhor resultado sempre!**

## Nossos clientes

Santander
Claro
GOL Linhas aéreas inteligentes
TIM
americanas
SUNO UNITED CREATORS
ALMAP BBDO
JÜGOI THE BUSINESS AGENCY
FCB BRASIL
Publicis WORLDWIDE



# A.

## Acelerômetro:

Recurso existente nos smartphones que permite determinar a posição específica do dispositivo. O acelerômetro identifica quando o dispositivo é rotacionado, transportado de um lugar para o outro ou inclinado (vertical ou horizontal). Utilizados para ativar algumas funções de apps ou em produção de mídias interativas com o usuário, bem como suportar ações mais específicas de geolocalização.

## Ad Exchange:

É uma plataforma de tecnologia que facilita a compra licitada e venda de inventário de publicidade da mídia on-line a partir de múltiplos sites e Adnetworks. Ad Exchange funciona ao capacitar os próprios anunciantes para definir seu público-alvo e o valor de uma impressão de anúncio online. Esse valor é atribuído pelos anunciantes com base em todo seu conhecimento acumulado em mídia, ponderado ao valor potencial atribuído àquela impressão para aquela ação específica.

## Ad Network:

Agregadores de inventário que reúnem espaços publicitários de publishers diversos, tornando mais fácil para o anunciante comprar mídia com escala e de forma eficiente. Podem ser horizontais (comercializam conteúdo relacionado a diversos assuntos) ou verticais (focam em um determinado tipo de conteúdo).

## Ads.txt:

A missão do projeto ads.txt é aumentar a transparência no ecossistema de publicidade programática. O Ads.txt significa Vendedores Digitais Autorizados e é um método simples, flexível e seguro que os editores e distribuidores podem usar para declarar publicamente as empresas que autorizam a vender seu inventário digital.

## AdServer:

Plataforma de Servir Publicidade. O papel do AdServer é o de se conectar a inventários de publishers e posteriormente disponibilizar o conteúdo publicitário, seja com imagens, banners, vídeos ou conteúdos dinâmicos com HTML. Esta disponibilização de conteúdo pode ser feita na forma de venda direta, onde o proprietário da plataforma encontra anunciantes e vende o inventário do publisher ou também de forma programática, onde o inventário é colocado à venda para outras pessoas comprarem, através de DSPs. Um AdServer integrado a uma DMP faz com que a disponibilização do conteúdo publicitário seja mais assertivo. Esta integração é feita através de palavras-chave dos perfis ou clusters criados na DMP, fazendo a leitura do cookie no browser, ou SDK em Apps, que por sua vez envia para o AdServer antes que ele mostre publicidade.

## Advertising ID:

Identificador exclusivo de publicidade que pode ser usado para identificar um dispositivo móvel. Só podem ser acessados por meio de um aplicativo e não pela web em dispositivos móveis.

Os anunciantes usam esses identificadores para determinar se eles já exibiram um anúncio para um usuário específico, ou para fazer retargeting.

**IDFA:** Identifier for Adversiting (IDFA ou "Identificador de Publicidade" da Apple). Todo dispositivo iOS vem com um identificador (ID) que permite aos desenvolvedores e comerciantes rastrear atividades para fins publicitários. Ele pode ser usado por anunciantes para executar campanhas de remarketing e registrar compras ou baixar conversões.

**MAID:** Equivalente ao IDFA, O MAID possui a mesma utilização porém está presente nos celulares Android.

## APIs:

API provém do Inglês Application Programming Interface, é um conjunto de rotinas e padrões estabelecidos por um software para a utilização das suas funcionalidades por aplicativos que não pretendem envolver-se em detalhes da implementação do software, mas apenas usar seus serviços.

De modo geral, a API é utilizada para permitir que Aplicativos e Plataformas se comuniquem trocando dados, conteúdos e informações.

## APK:

APK que vem de Android Package, é uma forma de "zip" para Android, ou seja, ele é um arquivo compilado, que é usado para instalar programas no Android de forma paralela ao Google Play. É comumente utilizado em ações de mídia ou ativação na qual existe a necessidade de fazer o download de um App direto no aparelho, sem passar pela loja, como no caso de aplicativos pré-embarcados em devices.

## Aplicativo:

Nome dado aos softwares desenvolvidos para download e acesso a partir de dispositivos móveis.

## App Store:

É o nome comercial da loja online dedicada à compra, download de aplicativos móveis e softwares para dispositivos Apple.

## AppBehavior:

Perfil comportamental dos usuários traçado com base nos aplicativos que possui e/ou utiliza (frequência e recorrência).

**Por exemplo:** AppBehavior de Esportistas formado por usuários que possuem e utilizam com frequência apps de monitoramento cardíaco, monitoramento de atividades físicas e esportes, etc.

## App Schima

URL que representa um determinado Aplicativo. É utilizado quando temos a necessidade de uma ativação externa, como um banner ou e- mail marketing, direcione o usuário para um App específico ou mesma área dentro de um App. Neste caso o App Schima faz o papel de deep link,

## App Owner

É o proprietário de um aplicativo. É o indivíduo ou um grupo com a responsabilidade de garantir que o programa (ou programas) que compõem o aplicativo atinjam o objetivo especificado, incluindo salvaguardas de segurança adequadas.

## Artificial Intelligence - A.T.

Um ramo de pesquisa da Ciência da Computação que se ocupa em desenvolver mecanismos e dispositivos tecnológicos que possam simular o raciocínio humano, ou seja, a inteligência que é característica dos seres humanos.

## ASO

App Store Optimization - otimização para lojas de aplicativos, ou conjunto de técnicas utilizadas para melhorar o posicionamento de aplicativos na busca e no ranking orgânico das lojas de aplicativo.

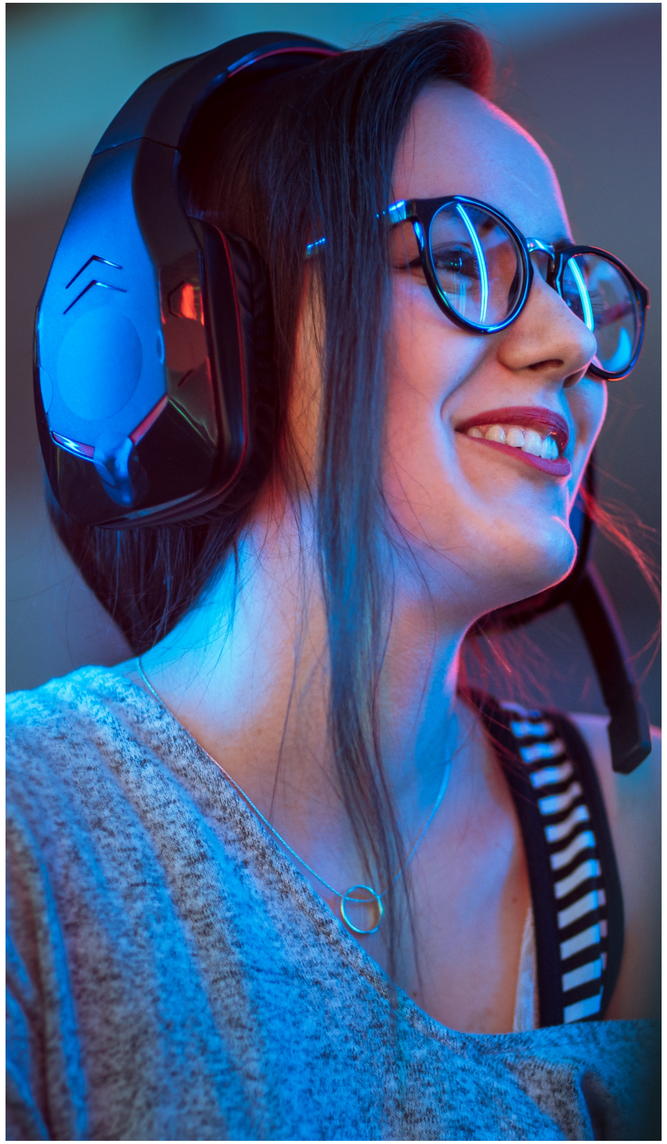
## ATD (Agency Trading Desk)

É uma empresa especializada na compra de mídia de forma programática que opera diversas DSPs, como uma mesa de negociação na qual os agentes buscam o melhor inventário para seus clientes distribuírem uma publicidade mais coerente com cada anunciante, sempre com foco em resultados em KPIs pré-estabelecidos.

# B.

## Banners

Anúncio gráfico veiculado em sites ou aplicativos. As dimensões de um banner são apresentadas em pixels que definem sua largura e comprimento.



## BI

Business Intelligence é um conjunto de técnicas e ferramentas que permitem a organização e análise das informações desde o suporte até a tomada de decisão. Ou seja, a técnica de transformar dados em informação decisiva e insights para a marca.

## Big Data

Termo amplo utilizado para descrever o momento no qual uma grande quantidade de dados estão sendo disponibilizados pelas mais diversas formas, através das mais diversas fontes, gerando oportunidades de utilização através de sua análise e uso.

## BOT

A palavra bot vem de robot (robô, em português). São softwares feitos para automatizar tarefas/procedimentos que normalmente são repetitivos.

## Business Analytics (Informação)

Inteligência de dados voltada aos negócios que refere-se ao processo de coleta, organização, análise e monitoramento de informações de negócios que ofereçam suporte à gestão.

## Business Intelligence – BI

Conjunto de metodologias, processos, arquiteturas e tecnologias para análise de dados, internos e/ou externos, com o objetivo de transformar dados em insights voltados ao negócio.

# C.

## Call To Action (CTA)

Parte de um conteúdo ou mensagem que tem o objetivo de direcionar a ação do usuário. Geralmente são links de uma página que levam os usuários a realizar ações e direcioná-los para uma landing page, um aplicativo, uma chamada telefônica, abrir um mapa etc.

## Captive Portal

É um programa de computador responsável por controlar e gerenciar o acesso a internet em redes WiFi. Quando o aparelho identifica a conexão à uma rede WiFi desconhecida o usuário é interceptado pelo sistema do captive portal e redirecionado para uma interface que solicita a autenticação.

## CDR – Call Detail Record

O Call Detail Record (CDR) é um conjunto de registros que identificam toda base e comportamento de usuários de uma Operadora de Telefonia Celular.

Nele é possível identificar todos os usuários da operadora bem como sua geolocalização em tempo real, chamadas realizadas e recebidas, mensagens de texto enviadas e recebidas, sites acessados, aplicativos utilizados etc. O CDR é utilizado para o billing das Operadoras, tendo em vista que possui todos os registros de uso dos usuários.

## Clusters

Cluster é um agrupamento ou categorização de usuários com base em critérios pré-estabelecidos.

## Comando de Voz

Ferramenta que vem ganhando cada vez mais adeptos para realizar tarefas de forma mais simples utilizando reconhecimento de voz, seja para fazer uma ligação, agendar um alarme, enviar um e-mail, etc.

## Conversões

É uma ação desejada. O número de conversões equivale ao número de conclusões de ações desejadas no final de um processo. Podem ser: venda online, preenchimento de um cadastro, visita, tempo médio em uma página, navegação em um hotsite, etc.

## CPA (Custo por Aquisição)

Formato de compra de mídia no qual o anunciante paga somente quando há uma "conversão", ou seja, o objetivo é alcançado. A conversão pode ser a compra de um produto, o cadastro em uma página, o preenchimento de uma pesquisa, a visualização de um vídeo, o curtir de uma fanpage, etc. Para esse formato funcionar completamente é necessário que exista um modelo claro de atribuição, ou seja, entender como cada mídia participou no atingimento do resultado.

## CPC (Custo por Clique)

Formato de compra de mídia no qual o anunciante paga somente pelos cliques realizados nos banners da campanha.

## CPL (Custo por Lead)

Campanhas que pagam por cada novo cadastro preenchido em um formulário.

## CPM (Custo por Mil)

Formato de compra de mídia no qual o anunciante paga pelo "bloco" de mil impressões de banner realizadas, ou seja, a cada mil vezes que o banner aparece na tela.

## CTR (Click Through Rate) ou Taxa de Cliques

É um indicador de relevância do banner que é analisado com base no número de cliques dividido pelo número de impressões. Quanto maior o percentual desse resultado, mais eficiente foi o banner.

# D.

## Data Analytics

Processo de inspecionar, examinar, limpar, transformar e modelar dados com o objetivo de encontrar padrões e tirar conclusões sobre as informações analisadas.

## Data Mining

Processo através do qual são extraídos dados, padrões, fatos ou informações que não estavam "visíveis" em um primeiro momento, a "olho nu". A "mineração" dos dados tem como objetivo aprofundar a análise, correlacionando outras fontes, formas ou tipos de dados, com foco em encontrar blocos específicos e relevantes de dados. Esses blocos derivados de dados são por vezes conhecidos como "Small Data".

## Data Provider

Data Provider, ou Provedor de Dados, é o player que realiza a atividade de venda de informações diversas que podem ser utilizadas por plataformas de mídia com o objetivo de melhor entender e segmentar audiências. Podem ser considerados aqui dados de comportamento online e/ou offline.

## Data Science

Como tudo que é novo e relevante, big data passou a ser um assunto a ser estudado e compreendido por especialistas no assunto. Com isso nasceu o Data Science e os Cientistas de Dados, com o objetivo de estudar e analisar todos esses volumes de dados gerados.

## Data Scientist

A necessidade das empresas de extrair, organizar e interpretar dados para gerar resultados alavancou a procura de um perfil de profissionais que é difícil de encontrar e recrutar.

A definição não é linear, mas podemos abranger como como especialistas com foco analítico que possibilitam soluções técnicas para resolução de problemas complexos.

É necessário um mix de competências essenciais à maioria das organizações: capacidade analítica, domínio de ferramentas estatísticas, conhecimentos tecnológicos e boa capacidade de comunicação.

## Deal Garantido

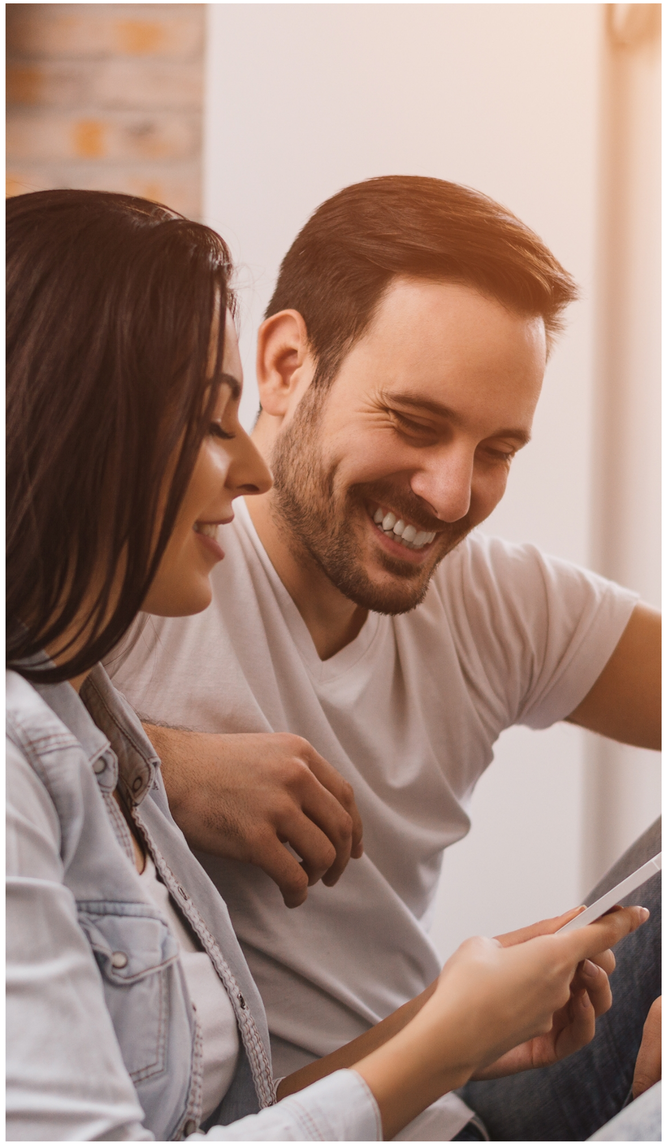
É um tipo de acordo que envolve a negociação de volume e valor do inventário oferecido para venda de anúncios. No qual o vendedor se compromete a disponibilizar o inventário negociado em exclusividade para o comprador, que se compromete em comprar todo o volume acordado.

## Deals

Forma de compra de mídia programática que não é feita por leilões abertos (RTB). Neste caso os publishers, ou vendedores de mídia, criam "pequenas campanhas" dentro das plataformas de compra de mídia (DSPs) que podem ser acessadas por compradores determinados em modelos, segmentações, volumes e valores determinados.

## Deep Learning

Computador pensando em forma neural e não mais linear.



## Deep Linking

Deep linking é a função que permite direcionar o usuário para alguma área interna de Mobile Sites e Aplicativos. Muito utilizado em Mídia Digital e Notificações Push por exemplo, tem como objetivo facilitar que o usuário encontre o conteúdo de interesse de forma rápida.

## DMP

A Data Management Platform é uma plataforma de coleta e organização de dados (estruturados ou não) e usuários. A análise de comportamento é realizada por meio da navegação em sites da web, bem como cadastro em sites e base de dados de clientes (CRM) para criação de audiências digitais a serem impactadas por campanhas de publicidade.

## DSP

A Demand Side Plataform é uma plataforma que permite a compra de inventário em várias AdExchanges, AdNetworks, SSPs ou publishers direto por meio de um AdServer. A compra pode ser feita de forma direta ou por meio de programática de forma transparente. DSPs oferecem uma ferramenta centralizada para comprar, servir e otimizar campanhas de forma facilitada.

# G.

## GeoBehavior

Perfil comportamental dos usuários traçado com base nos locais frequentados.
**Por exemplo:** GeoBehavior Pais & Mães formado por usuários que frequentam escolas primárias, teatros e cinemas nos horários de filmes e peças infantis, pediatras, parquinhos etc.

## GeoFence / Geo Targeting / Geographic Targeting

É um perímetro virtual para uma área geográfica utilizado para ativação ou veiculação de publicidade focada nos usuários que estejam presentes em um raio determinado de um ponto previamente definido como uma coordenada geográfica, um endereço, um estabelecimento comercial, etc.

## Geolocalização

Funcionalidade presente em dispositivos móveis utilizada para identificar a localização do usuário com objetivo de entregar serviços ou conteúdos relevantes relacionados ao local.

## GeoTracking

Possibilidade de fazer o tracking (acompanhamento) dos usuários entendendo se houve ou não a visita a determinado(s) local(is) após o impacto por alguma ação ou ativação de mídia. Solução muito utilizada para mensurar KPIs como visita à PDVs etc.

## Google Play

Nome comercial da loja online dedicada à compra, download de aplicativos móveis, filmes, livros e músicas para dispositivos Android.

# H.

## Header Bidding

Tecnologia que permite ao Publisher disponibilizar o inventário de forma horizontal, conectando diversas plataformas de monetização (Exchanges) ao mesmo tempo, unificando o leilão por espaços publicitários. Este modelo veio em substituição ao formato em "cascata", no qual existia uma ordem para disponibilizar o inventário para Exchanges, que não necessariamente considerava a melhor forma de monetização para o Publisher e, por outro lado, restringe o acesso à determinados inventários para alguns buyers.

# I.

## In app advertising

Publicidade realizada dentro de Aplicativos. Esta publicidade se diferencia da publicidade realizada em Mobile Sites por ser feita via SDK e ter possibilidades diferenciadas de segmentação e interação.

## Internet of Things (IoT)

Internet of Things, ou Internet das Coisas em tradução livre, é a conexão de objetos do mundo real com o mundo virtual por meio de sensores. O principal objetivo é trazer intercomunicação dos objetos entre si, trocando informações sobre status, localização ou funcionalidades. Um exemplo de IoT são os tênis inteligentes que se comunicam com um aplicativo no smarphone e publicam o seu itinerário durante uma corrida ou caminhada matinal.

# K.

## KPI

KPI é a sigla em inglês para Key Performance Indicator, ou os famosos Indicadores-Chave de Desempenho. Também conhecidos como KSI, Key Sucess Indicator, KPIs são nada mais, nada menos do que as métricas que você eleger como essenciais para avaliar um processo de sua gestão.

# L.

## Landing Page

Uma página de web secundária, é a página por onde o visitante chega a um site, quando um usuário clica em um resultado de busca ou em um anúncio de banner ou links patrocinados, eles são direcionados as landing pages.

## Look a Like

Consiste em procurar pessoas com um perfil parecido/similar a sua base recorrente: as pessoas que mais convertem ou um segmento para o qual você já destinou de forma a ampliar o potencial de entrega e atingir resultados similares com pessoas distintas.

# M.

## Machine Learning

Os computadores podem aprender algo sem ter sido explicitamente programados para aquela função ou aquele objetivo. Ele pode aprender com outras programações através de correlações etc.

## MMS

Sistema de mensagens para dispositivos móveis que possibilita o envio de conteúdo multimídia (imagem, áudio, vídeo, rich text) podendo ou não incluir o texto normal.

## Mobile Advertising

É a publicidade planejada, criada, produzida, veiculada e analisada com foco em dispositivos móveis.

## Mobile Commerce

Uso de dispositivos móveis para realizar atividades de venda e compra.

## Mobile Marketing

Conjunto de práticas de comunicação e marketing voltadas à interação com audiências em movimento que englobam o planejamento, criação e desenvolvimento de estratégias, plataformas e aplicativos mobile.

## Mobile Behavior

Utilização dos perfis comportamentais de GeoBehavior e AppBehavior somados, e acrescidos de demais informações que podemos coletar através de dispositivos móveis como uso de funcionalidades e ferramentas do device, tipo de conexão (3G/4G), operadora que utiliza etc.

## Mobile Payments

Uso de tecnologias e dispositivos móveis para pagamento.

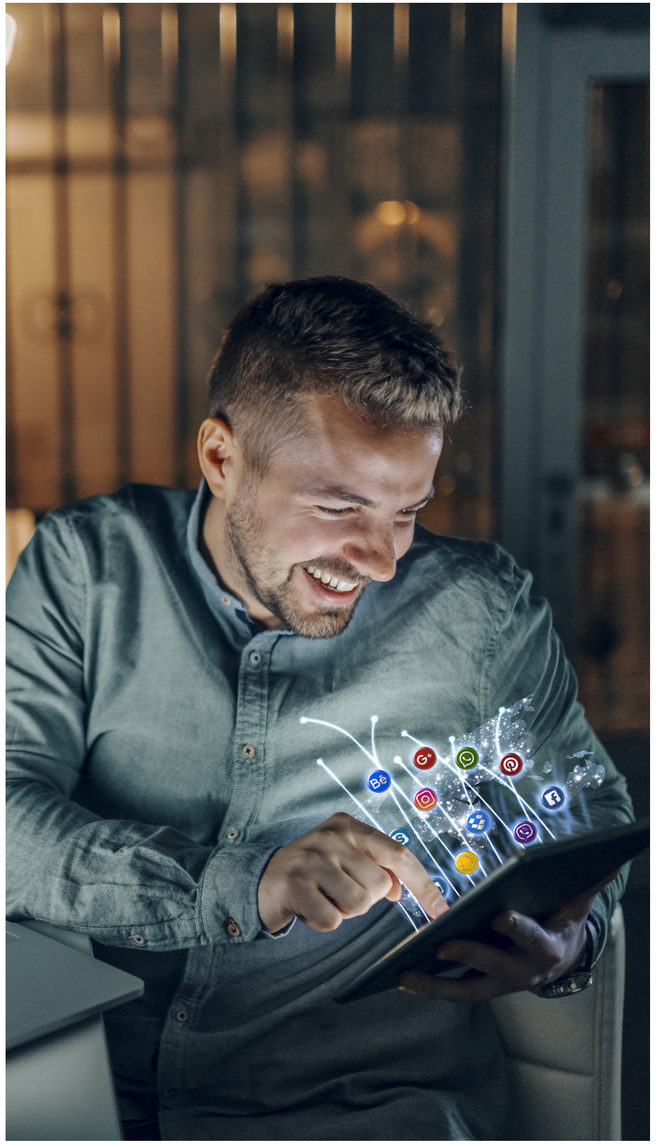
## Mobile Wallet

Ferramenta móvel utilizada para armazenar contas eletrônicas, vouchers e valores com o objetivo de realizar transações financeiras.

# O.

## OEM

Do inglês Original Equipment Manufacturer. Em nosso mercado é um termo utilizado em referência aos fabricantes de Smartphones e Tablets quando falamos sobre soluções de ativação de mídia por esses canais.



## Off Deck

Realizar as ações de estudo e ativação de mídia da MDM através de Aplicativos terceiros de Publishers e Parceiros, sem a necessidade de instalar o SDK da MDM no Aplicativo da Marca.

## On Deck

Instalação do SDK da plataforma MDM no Aplicativo da Marca para realizar as ações e estudo de comportamento dos usuários, ativação, mídia etc.

## Open Auciton

Em mídia programática o open auction é o termo oficial para leilão aberto, nessa modalidade os preços são decididos em tempo real por meio de um leilão, e qualquer publisher ou anunciante pode participar.

# P.

## Parallax

Parallax é um anúncio que exibe uma parte do plano de fundo durante a ação de scroll.

## PMP

Conhecido também como Private Exchange - é um ambiente digital fechado onde publishers premium aceitam um valor mais alto pelas suas mídias com um grupo selecionado de anunciantes.

Esses anunciantes então podem dar os seus lances no inventário antes de abrir o leilão, onde outros anunciantes se envolvem.

## POC

Uma sigla do inglês, que significa Prove of Concept, é um termo utilizado para denominar um modelo prático que possa provar um conceito. Seu objetivo é mostrar ao cliente as qualidades do produto na prática utilizando o ambiente do próprio cliente.

## Preferred Deal

Os preferred deals possibilitam que os publishers vendam seu inventário de mídia premium com CPM fixo negociado para anunciantes específicos. Em seguida, o acordo é processado em tempo real e os anunciantes ganham as impressões com lances iguais ou superiores ao preço fixo de CPM definido pelos publisher. Na prática é uma venda que garante inventário por um preço pré-determinado.

## Private Auction

O leilão privado é muito semelhante a um leilão aberto, exceto pelo fato que os publishers restringem a participação apenas de anunciantes selecionados.

Em alguns casos, os publishers podem permitir que anunciantes específicos solicitem um convite para participar de leilões privados. Em resumo, os anunciantes só podem dar lances no inventário de mídia disponível se forem convidados a fazer isso.

## Programmatic Media

Em português mídia programática, como o próprio nome sugere, é uma maneira programada de comprar e vender mídia através de uma ferramenta. O processo automatizado elimina fatores demorados do negócio, como a negociação humana entre anunciante e publisher, inclusões manuais de anúncios e outros.

## Push Geotracking

Análise do deslocamento do usuário impactado por uma campanha até um PDV.

## Push Notification

Notificações exibidas por Aplicativos na tela de Smartphones. Em geral essas mensagens contêm informações contextuais ou alertas (ex: detalhes de um evento, atualizações de um serviço, etc.), previamente autorizada pelo próprio usuário.

# R.

## Realidade Aumentada

É a combinação entre o mundo real e o mundo virtual, um conteúdo gerado digitalmente se sobrepondo ao ambiente físico, utilizando os recursos como câmeras e sensores presentes nos smartphones.

## Redirecionamento

Envio automático de um usuário para uma URL diferente da que ele clicou.

## Retargeting

O Retargeting vem do inglês “Target” (Alvo) e significa "mirar" novamente em um alvo que já foi anteriormente apontado, e o "behavioral” relaciona essa ação à um ato comportamental. Significa impactar um usuário da web pela segunda (ou terceira) vez com uma peça de comunicação dirigida baseando-se em seu histórico de navegação.

## Rich Media

Anúncios com o qual o usuário pode interagir (com exceção às animações) em um formato de página web. Estes anúncios podem ser usados isoladamente ou combinados com diversas tecnologias, incluindo, porém não se limitando, a sons, vídeos ou Flash e linguagens de programação tais como Java, Javascript e HTML5.

## Reconhecimento facial

Tecnologia capaz de identificar em vídeos e fotos, os rostos de pessoas. Seu uso é muito amplo, podendo reforçar fatores de segurança, desbloquear celulares, identificar humor, recortar fotos, etc.

## RTB (Real Time Bidding)

É um subconjunto de compra programática que se refere a qualquer forma automatizada de transação de anúncios digitais entre compradores e vendedores através de leilão em real time, ou seja, o valor da compra bem como o comprador do espaço publicitário, é definido de forma dinâmica toda vez que uma impressão é exibida. Embora RTB é um método muito popular, não é a única forma programática para comprar publicidade digital.

# S.

## SEO

Ou Search Engine Optimization, é um conjunto de técnicas que têm como principal objetivo tornar os sites mais amigáveis para os sites de busca, trabalhando palavras-chave selecionadas no conteúdo do site de forma que este fique melhor posicionado nos resultados orgânicos das buscas.

## Site Mobile

Site mobile significa possuir um site "totalmente" diferente, com linhas de código, imagens, e estrutura feitas pensadas somente para dispositivos móveis.

Hoje em dia, é muito usado o site mobile responsivo, que significa um único site que, com layout e imagens flexíveis, se adequa ao tamanho de tela do dispositivo pelo qual está sendo acessado, mostrando ou não informações como tamanho da tela, tipo de navegador ou de aparelho. A grande diferença é que o site responsivo considera apenas a "transformação" do conteúdo e não a prestação de serviços mais pertinentes aos usuários mobile.

## Small Data

Trata-se de um conjunto menor de dados, ou informações, gerado à partir de um grande volume de dados, que foi identificado como pacote mais importante ou relevante para um trabalho específico.

## SDK

Kit de desenvolvimento de software, também conhecido como Software development kit, SDK ou "devkit", é tipicamente um conjunto de ferramentas de desenvolvimento de software que permite a criação de aplicativos para um certo pacote de software, framework, plataforma de hardware, sistema de computador, sistema operacional, ou plataforma de desenvolvimento similar. Em resumo, um SDK por muitas vezes é conhecido como um pacote de código que é inserido em Aplicativos para realizar atividades específicas.

## SAAS

É uma sigla em inglês para "Software as a Service", ou seja, são aplicações online que podem ser usadas no computador, tablet ou celular, de maneira simples e remota.

## Smart Message

É um tipo de comunicação realizada pelas operadoras de telefonia celular que permite o envio de uma mensagem de texto do tipo "push" para alguns tipos de telefone celular independente da presença de aplicativos definidos.

## SMS (Short Message Service)

Um padrão para sistema de mensagens de celular que permite o envio de mensagens entre dispositivos móveis. São mensagens curtas que geralmente contêm apenas texto.

## SSID WiFi

O SSID pode ser entendido como o nome de uma rede customizada sem fio. Para colocar um dispositivo em uma rede sem fio, é necessário saber o SSID desta rede. Em geral, as redes sem fio disponíveis em uma localidade são listadas por SSID para que o usuário escolha em qual delas deseja se conectar.

## SSP

A Supply (or Sell) Side Platform, é uma plataforma que permite aos publishers controlarem seu próprio inventário, automatizando a venda de espaços publicitários. É uma tecnologia parecida com a DSP, porém do lado do vendedor do inventário. Uma SSP permite que o dono do inventário se conecte com DSPs para maximizar a venda de inventário.

# T.

## Tags

Utilizado em linguagens de programação para especificar a formatação ou apresentação de partes do conteúdo. Para publicidade, uma TAG serve para fornecer o banner em uma parte específica e pré-determinada da página web.

## "Tagueamento" de sites

Processamento de inserir tags de publicidade ou ferramentas de análise de acessos (Google Analytics, por exemplo) em um site, permitindo o gerenciamento de campanhas de publicidade ou dados de acesso ao site.

## Targeting

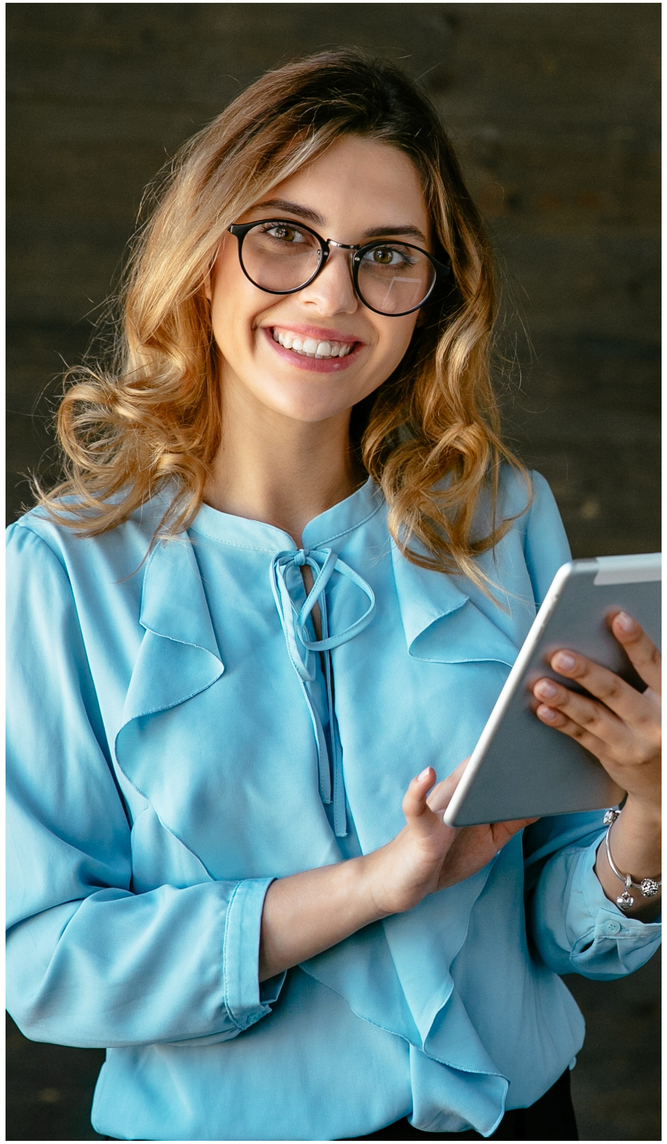
É a segmentação de audiência a qual o anúncio deverá ser entregue em uma campanha. Podendo ser por comportamento, contexto, geografia, entre outros.

## Taxa de Conversão

É o indicador do aproveitamento de sua campanha, ou seja, número de conversões dividido pelo número de cliques gerados pelos anúncios.

## Time Spent / Tempo de permanência

Refere-se ao total do tempo que uma visita (ou sessão) gerou em um determinado acesso ao site ou URL.



# U.

## UDID

(Unique device identifier) - "Identificados do dispositivo único", uma combinação alfanumérica única para um gadget Apple, seja ele um Iphone, Ipad ou Ipod touch. Ele é como um número de série usado pela Apple para identificar o aparelho em algumas operações, como no registro de aparelhos de testes para desenvolvimento. O UDID já foi utilizado no passado como forma de identificar um device para fins publicitários, como retargeting por exemplo, porém foi substituído nessa função pelo Ad ID, ou IDFA, já citado acima.

# V.

## Viewability Hands

Termo usado para definir se uma mídia foi ou não vista por um usuário no momento de sua exibição.
Uma impressão é considerada visualizada quando 50% dos pixels do anúncio ou mais estiverem na tela internauta por ao menos 1 segundo para formatos display (30% para formatos display maiores) e 50% do anúncio ou mais por no mínimo 2 segundos para vídeo.

Esta definição é recomendada pela MRC (Media Rating Council) e IAB (Interactive Advertising Bureau).

## VTR (View Through Rate)

É um indicador de relevância do vídeo que é analisado com base no número de views dividido pelo número de Impressões. Quanto maior o percentual desse resultado, mais eficiente foi o vídeo.

# W.

## Web Behavior

Análise do comportamento dos usuários de acordo com o histórico da sua navegação na web.

## Webview

Recurso de visualização de páginas web em um aplicativo. A Webview faz parte dos kits de desenvolvimentos (SDK) dos sistemas operacionais existentes e muitos desenvolvedores utilizam para otimizar o processo de desenvolvimento.

## Web Push Notification

As notificações push da Web são as mensagens que podem ser clicadas que vêm de um site e o alertam na sua área de trabalho ou dispositivo mesmo quando o site não está aberto no seu navegador.

## Widgets

Termo usado para aplicações em Android que são visualizadas na tela dos dispositivos e permitem interação com um aplicativo ou sistema operacional.

## WiFi Experience

Produto idealizado para veiculação de mídia através de uma rede / acesso wifi. Os usuários que se logan em uma determinada rede podem ser impactados por formatos diversos antes que tenham sua navegação liberada para uso.

## WiFi Media

Produto idealizado para veiculação de mídia através de uma rede / acesso wifi.

Os usuários que fazem login em uma determinada rede podem ser impactados por formatos diversos antes que tenham sua navegação liberada para uso.

## WPA – Web Progressive Apps

São um conjunto de técnicas para desenvolver aplicações web, adicionando progressivamente funcionalidades que antes só eram possíveis em apps nativos.

AFILIO

/MARKETING DE PERFORMANCE