



# APLICACIONES MÓVILES

## ¿QUÉ SON LAS APLICACIONES?



LAS APPS MÓVILES EMPEZARON EN NOKIA Y BLACKBERRY, ERAN BÁSICAS POR LAS PANTALLAS PEQUEÑAS. SON SOFTWARE PARA MÓVILES, COMO PROGRAMAS DE ESCRITORIO. LAS PRIMERAS ERAN PARA ALARMAS Y CORREO. EL IPHONE REVOLUCIONÓ EL MERCADO CON APP STORE Y GOOGLE PLAY, MEJORANDO LAS HERRAMIENTAS DE DESARROLLO.

## DIFERENCIAS ENTRE APLICACIONES Y WEB MOVILES



## PRIMERO EL MÓVIL

MOBILE FIRST ES UNA ESTRATEGIA QUE PRIORIZA EL DISEÑO PARA MÓVILES ANTES QUE PARA OTROS DISPOSITIVOS. SE ENFOCA EN ADAPTAR CONTENIDOS Y FUNCIONES A PANTALLAS PEQUEÑAS Y TÁCTILES,

COMENZANDO CON LO ESENCIAL Y LUEGO EXTENDIENDO A PANTALLAS MÁS GRANDES. ESTA TENDENCIA EMERGENTE PERMITE EVALUAR LA COMODIDAD Y EFICACIA DEL DISEÑO.

## PROCESO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APP

EL PROCESO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APP INCLUYE DESDE LA IDEA INICIAL HASTA EL ANÁLISIS POST-PUBLICACIÓN. DISEÑADORES Y DESARROLLADORES TRABAJAN EN PARALELO, Y EL PROCESO SE DETALLA EN FASES ESPECÍFICAS QUE SE EXPLICAN EN CAPÍTULOS POSTERIORES, CENTRADOS EN DISEÑO Y DESARROLLO, SIN CONSIDERAR ROLES DE COORDINACIÓN NI LA PARTICIPACIÓN DEL CLIENTE.



1

## CONCEPTUALIZACIÓN

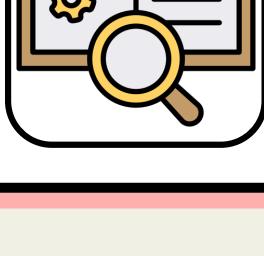
SE DEFINE UNA IDEA DE APLICACIÓN BASADA EN NECESIDADES DE USUARIOS Y VIABILIDAD.

- IDEACIÓN
- INVESTIGACIÓN
- FORMALIZACIÓN DE LA IDEA



2

## DEFINICIÓN



SE DETALLAN LOS USUARIOS Y LA FUNCIONALIDAD DE LA APP, ESTABLECIENDO EL ALCANCE DEL PROYECTO.

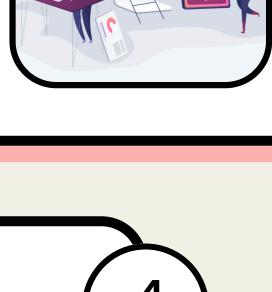
- DEFINICIÓN DE USUARIOS
- DEFINICIÓN FUNCIONAL

3

## DISEÑO

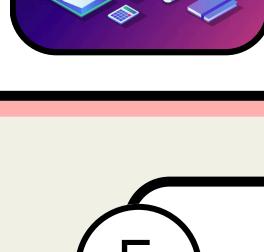
SE CREAN WIREFRAMES, PROTOTIPOS Y DISEÑO VISUAL, LISTOS PARA SER PRUEBAS Y PROGRAMADOS.

- WIREFRAMES Y PROTOTIPOS
- PRUEBAS CON USUARIOS
- DISEÑO VISUAL



4

## DESARROLLO



EL PROGRAMADOR CREA LA ESTRUCTURA DE LA APP Y CORRIGE ERRORES PARA ASEGURAR SU FUNCIONAMIENTO ADECUADO.

- PROGRAMACIÓN DEL CÓDIGO
- CORRECCIÓN DE BUGS

5

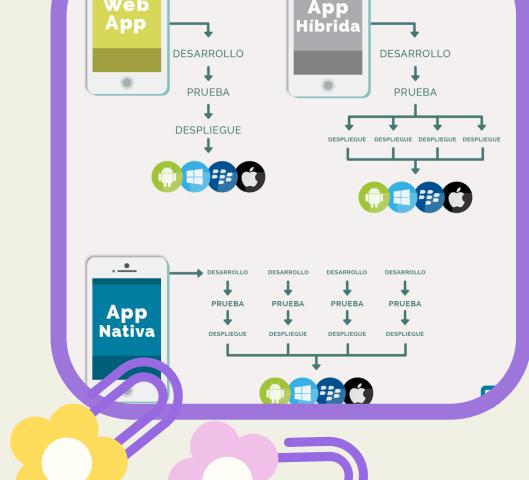
## PUBLICACIÓN

LA APP SE LANZA EN TIENDAS Y SE REALIZA UN SEGUIMIENTO PARA EVALUAR SU DESEMPEÑO, CORREGIR ERRORES Y HACER MEJORAS.

- LANZAMIENTO
- SEGUIMIENTO
- ACTUALIZACIÓN



# TIPOS DE APLICACIONES SEGÚN SU DESARROLLO



CHECKLIST

EXISTEN DIFERENTES ENFOQUES PARA DESARROLLAR APLICACIONES, CADA UNO CON CARACTERÍSTICAS Y LIMITACIONES TÉCNICAS QUE AFECTAN EL DISEÑO VISUAL Y LA INTERACCIÓN. LA ELECCIÓN DEL TIPO DE APLICACIÓN INFLUYE EN CÓMO SE DESARROLLARÁ Y PRESENTARÁ EL DISEÑO.



Spotify®

## APLICACIONES NATIVAS

- DESARROLLADAS CON SDK ESPECÍFICO, INSTALACIÓN DESDE TIENDAS
- MEJOR RENDIMIENTO, ACCESO COMPLETO A HARDWARE
- REQUIERE DESARROLLO SEPARADO PARA CADA OS

## APLICACIONES WEB

- DESARROLLADAS CON HTML, CSS, JAVASCRIPT, ACCESIBLES EN NAVEGADOR

- INDEPENDIENTES DEL SISTEMA OPERATIVO

- REQUIEREN CONEXIÓN A INTERNET, MENOS ACCESO A HARDWARE

Canva

amazon

## APLICACIONES HÍBRIDAS

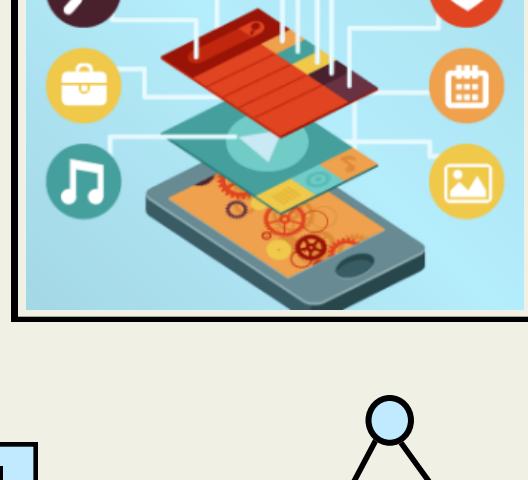
- COMBINAN CARACTERÍSTICAS DE NATIVAS Y WEB, EMPAQUETADAS COMO APPS

- ACCESO A CAPACIDADES DEL TELÉFONO, DISTRIBUCIÓN EN TIENDAS

- DISEÑO MENOS AJUSTADO A CADA SISTEMA OPERATIVO

# CATEGORÍAS DE APLICACIONES

LAS APLICACIONES SE AGRUPAN SEGÚN EL TIPO DE CONTENIDO QUE OFRECEN. LA CATEGORÍA AFECTA EL DISEÑO DE LA INTERFAZ Y LAS OPCIONES DE MONETIZACIÓN. AUNQUE MUCHAS APPS ENCAJAN EN MÚLTIPLES CATEGORÍAS, SE DIVIDEN EN LAS SIGUIENTES PARA UN ANÁLISIS MÁS RIGUROSO:



### ENTRETENIMIENTO

APPs DE JUEGOS Y DIVERSIÓN CON GRÁFICOS Y EFECTOS LLAMATIVOS. SU DISEÑO ES FLEXIBLE Y PUEDEN TENER MODELOS DE NEGOCIO VARIADOS COMO COMPRAS DENTRO DE LA APP. EJEMPLO: ANGRY BIRDS.



### SOCIALES

FOCADAS EN COMUNICACIÓN E INTERACCIÓN ENTRE USUARIOS, COMO FACEBOOK, TWITTER E INSTAGRAM. SUELEN SER GRATUITAS Y MONETIZAR CON DATOS DE USUARIOS O COMPRAS DENTRO DE LA APP.



### UTILITARIAS Y PRODUCTIVIDAD

PROPORCIONAN HERRAMIENTAS PARA TAREAS ESPECÍFICAS Y RÁPIDAS, CON UN ENFOQUE EN LA EFICIENCIA. MODELOS DE NEGOCIO VARIABLES: PAGO POR DESCARGA O ACCESO A SERVICIOS EN LA NUBE. EJEMPLOS: CLEAR, BASECAMP.





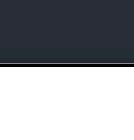
## EDUCATIVAS E INFORMATIVAS

DISEÑADAS PARA TRANSMITIR CONOCIMIENTO Y NOTICIAS, PRIORIZANDO LEGIBILIDAD Y NAVEGACIÓN. ALGUNAS SON DE PAGO (ARTICLES) Y OTRAS GRATUITAS (WIKIPEDIA).

## CREACIÓN

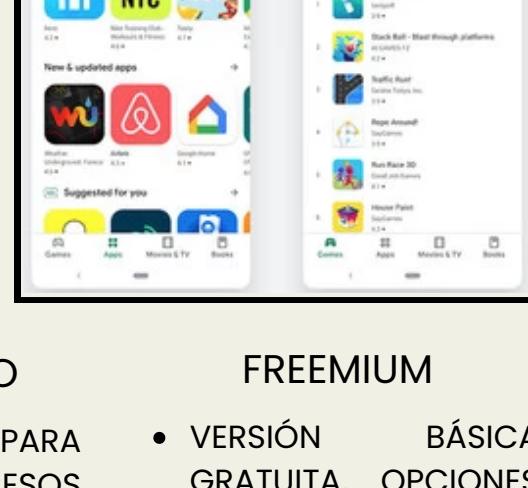
FOMENTAN LA CREATIVIDAD CON HERRAMIENTAS PARA EDITAR FOTOS, VIDEOS O PRODUCIR SONIDOS. SUELEN SER DE PAGO, CON OPCIONES GRATUITAS LIMITADAS Y COMPRAS ADICIONALES.

EJEMPLO: PAPER.



# APLICACIONES GRATIS, DE PAGO... O UN POCO DE LAS DOS

LA ELECCIÓN ENTRE OFRECER UNA APP GRATUITA, DE PAGO, O UNA COMBINACIÓN DE AMBAS, DEPENDE DE OBJETIVOS Y MODELOS DE NEGOCIO. LAS APPS PUEDEN SERVIR COMO CANALES DE COMUNICACIÓN O EXTENSIONES DE MARCA, NO SIEMPRE CON FINES DE LUCRO. CADA MODELO TIENE VENTAJAS Y DESVENTAJAS, Y A MENUDO SE MEZCLAN PARA MAXIMIZAR EL IMPACTO.



### APPS GRATUITAS

- DESCARGA GRATUITA, INGRESOS A TRAVÉS DE PUBLICIDAD O COMPRAS
- MAYOR ALCANCE, FÁCIL ACCESO
- ALTA COMPETENCIA, MENOS INGRESOS DIRECTOS

### APPS DE PAGO

- REQUIERE PAGO PARA DESCARGA, INGRESOS DIRECTOS
- INGRESOS INMEDIATOS
- PRECIO PUEDE SER BARRERA, NECESA MUCHAS DESCARGAS PARA RENTABILIDAD

### FREEMIUM

- VERSIÓN BÁSICA GRATUITA, OPCIONES DE PAGO PARA CARACTERÍSTICAS AVANZADAS
- COMBINA VENTAJAS DE GRATIS Y DE PAGO
- BALANCE DIFÍCIL ENTRE FUNCIONES GRATUITAS Y DE PAGO

## MONETIZACIÓN

LOS MODELOS DE MONETIZACIÓN VARÍAN SEGÚN SI LA APP ES GRATUITA, DE PAGO O FREEMIUM, Y SU CATEGORÍA.

### COMPRAS DENTRO DE LA APP

PERMITEN A LOS USUARIOS PAGAR POR ÍTEMES ADICIONALES,

CONTENIDO PREMIUM O SUSCRIPCIONES, ESPECIALMENTE EN MODELOS FREEMIUM.

### PAGAR POR LA VERSIÓN COMPLETA

OFRECE UNA VERSIÓN GRATUITA BÁSICA Y UNA VERSIÓN DE PAGO CON MÁS FUNCIONES. ESTE MODELO ESTÁ EN DESUSO DEBIDO A LOS PROBLEMAS DE GESTIÓN DE DOS APLICACIONES Y VALORACIONES SEPARADAS.

### PUBLICIDAD

GENERA INGRESOS MEDIANTE ANUNCIOS EN APPS GRATUITAS. AFFECTA

LA EXPERIENCIA DEL USUARIO Y SU ÉXITO VARÍA

SEGÚN LA PLATAFORMA (GOOGLE ADMOB PARA ANDROID, IAD PARA IOS,

MICROSOFT ADVERTISING PARA WINDOWS PHONE).



# PARA QUÉ PLATAFORMA DESARROLLAR

## MAYOR ALCANCE O EXCLUSIVIDAD

1. ANDROID: AMPLIO ALCANCE CON UNA GRAN CANTIDAD DE USUARIOS, PERO MAYOR COMPLEJIDAD DEBIDO A DIVERSAS RESOLUCIONES Y VERSIONES.

2. IOS: MERCADO MÁS EXCLUSIVO CON MENOS USUARIOS, PERO MÁS UNIFORME EN RESOLUCIONES Y VERSIONES, SIMPLIFICANDO EL DISEÑO.

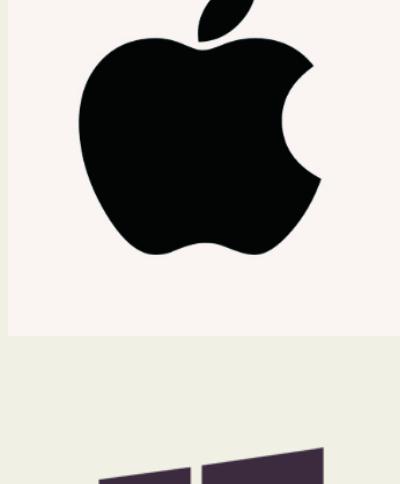
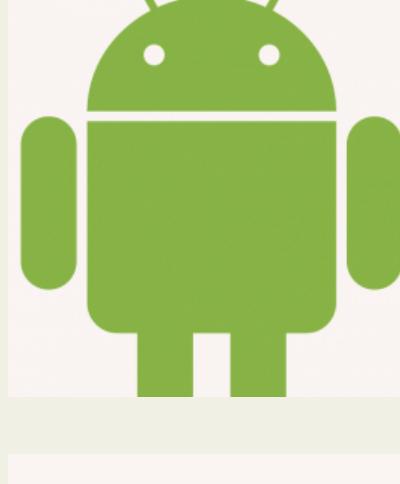
3. WINDOWS PHONE: MENOR PARTICIPACIÓN ACTUAL, PERO CON POTENCIAL DE CRECIMIENTO.

## PERSONALIDAD DE LOS USUARIOS

1. ANDROID: USUARIOS ABIERTOS A NUEVAS IDEAS Y PERSONALIZACIÓN, CON UNA BASE DE USUARIOS MÁS AMPLIA Y DIVERSA.

2. IOS: VALORACIÓN ALTA POR LA EXPERIENCIA DE USUARIO, PERFIL SOCIOECONÓMICO MÁS ALTO, Y DISPOSICIÓN A PAGAR POR APPS.

3. WINDOWS PHONE: ATRAЕ A USUARIOS QUE VALORAN LA SIMPLICIDAD Y LA NAVEGACIÓN PRÁCTICA.



Windows Phone

# TRABAJAR SOLO O EN EQUIPO



1. **EQUIPO MÍNIMO:** NECESARIO UN DISEÑADOR PARA LA INTERFAZ Y UN DESARROLLADOR PARA LA FUNCIONALIDAD. TRABAJAR JUNTOS PERMITE UNA MEJOR INTEGRACIÓN ENTRE DISEÑO Y PROGRAMACIÓN, AUMENTANDO LA CALIDAD DE LA APP.

2. **EQUIPOS GRANDES:** IDEALMENTE INCLUYEN LÍDERES DE PROYECTO, ESPECIALISTAS, DISEÑADORES, DESARROLLADORES Y PERSONAL DE QA. MEJORA LA CALIDAD, PERO REQUIERE UNA GESTIÓN Y COORDINACIÓN MÁS COMPLEJAS.

3. **EQUIPOS PEQUEÑOS:** AGILIDAD EN LA TOMA DE DECISIONES Y COMUNICACIÓN, PERO LIMITAN EL ALCANCE Y LA COMPLEJIDAD DEL PROYECTO.

4. **EQUIPOS DISTRIBUIDOS:** POSIBLE CON HERRAMIENTAS DE GESTIÓN Y BUENA

COMUNICACIÓN, PERMITIENDO COLABORACIÓN GLOBAL.



# RECURSOS

ANTES DE COMENZAR EL DESARROLLO, ES CRUCIAL SABER QUÉ RECURSOS SE NECESITAN PARA COMPLETAR EL PROYECTO Y CALCULAR LA INVERSIÓN NECESARIA. ESTO INCLUYE TANTO EL PERSONAL Y SUS CONOCIMIENTOS COMO EL EQUIPAMIENTO. SI UN DISEÑADOR NECESA UN DESARROLLADOR, ES IMPORTANTE CONOCER EL PERFIL ADECUADO, YA QUE CADA PLATAFORMA REQUIERE CONOCIMIENTOS DE PROGRAMACIÓN ESPECÍFICOS.



## ANDROID

LAS APPS SE PROGRAMAN EN JAVA CON LIBRERÍAS PROPIAS Y SE DESARROLLAN EN MAC, PC CON WINDOWS O LINUX USANDO ANDROID STUDIO. LAS PRUEBAS SE REALIZAN EN SIMULADORES O DISPOSITIVOS CONECTADOS.

## IOS

SE REQUIERE CONOCIMIENTO EN PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS Y OBJECTIVE-C, UN MAC CON XCODE Y UNA LICENCIA DE DESARROLLADOR DE 99 DÓLARES ANUALES. LAS PRUEBAS SE HACEN EN SIMULADOR O DISPOSITIVO REAL.

## WINDOWS PHONE

LAS APPS SE PROGRAMAN EN C# Y REQUIEREN WINDOWS 7 (O SUPERIOR) Y MICROSOFT VISUAL STUDIO. LAS PRUEBAS SE REALIZAN EN SIMULADOR O DISPOSITIVO REAL CON UNA LICENCIA DE DESARROLLO DE 99 DÓLARES ANUALES.