



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SECUNDARIA
Islas Filipinas

Desarrollo de APPs en dispositivos
móviles sin ser programador.
2020

Klever Uyana Barahona

GRUPO: 2IFCS02VA

Tutora: María Isabel Moreno Muñoz

Antes de todo, me gustaría expresar en estas líneas mi más profundo y sincero agradecimiento a todas aquellas personas que han compartido su valioso tiempo, a lo largo del presente trabajo. Personas que con su ayuda han colaborado activamente en la realización del proyecto, en especial a María Isabel Moreno Muñoz, directora de esta investigación, por su gran labor a la hora de establecer una buena orientación, seguimiento y sobre todo, una supervisión continua de la misma, además de proporcionar motivación y apoyo con una excelente actitud.

Especial reconocimiento merece la ayuda y colaboración obtenida entre compañeros de clase del instituto Islas filipinas, sobre todo aquellos que hemos mantenido una estrecha relación de amistad a lo largo de la cuarentena.

Un agradecimiento muy especial merece la comprensión, paciencia y el ánimo de mi familia, sobre todo a mi madre.

Para finalizar, quiero agradecer a Camila Fernandez Ilimuri compañera en Class 42Madrid de Telefónica y pareja sentimental, por su ayuda proporcionada en la investigación y dando ideas de diseño a la hora de la maquetación del documento.

A todos ellos, muchas gracias.

Indice

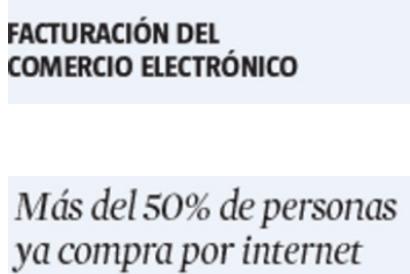
1 Introducción	6
2 Tipos de Apps	8
3 Plataformas.....	9
4 Desarrollar una App para las dos plataformas	10
5 Desarrollar una App con Tecnología predesarrollada	13
6 Ventajas de un Constructor de Apps vs los Desarrollos a Medida	13
7 Inconvenientes de un Constructor de Apps vs los Desarrollos a Medida	13
8 Metodologías de desarrollo para Apps con Tecnología predesarrollada	14
8.1.Crear una app con un editor.....	14
8.2. Previsualizar tu app.....	14
8.3. Publicar en la Apple Store y en Google Play	14
9 Pasos para crear Apps desde cero.....	14
9.Paso 1: Planificación de la App.....	14
9.Paso 2: Establecer los objetivos y resumen de ideas	14
9.Paso 3: Investigación de mercado	15
9.Paso 4: Plasmar todo en un papel	15
9.Paso 5: Validar la Idea.....	15
9.Paso 6: Crear la columna vertebral de la App.....	15
9.Paso 7: Construir la App	16
9.Paso 8: Look and Feel	16
9.Paso 9: Usabilidad y UX	16
9.Paso 10: Secuencia de Onboarding.....	16
9.Paso 11: Herramientas de diseño	17
9.Paso 12: Crear el Diseño Gráfico de la App	18
9.Paso 13: Optimizar el diseño	18
9.Paso 14: Probar la App y Realizar Ajustes	18
9.Paso 15: Subir la app a un entorno Beta Testing.....	19
9.Paso 16: Publicación de la App	20
10 Otros aspectos relacionados con cómo crear una App	20
10.1 Actualizaciones.....	20
10.2 Monitorización de keywords (ASO).....	21
10.3 Escuchar y responde los comentarios	21
10.4 Monetización de Aplicaciones móviles.....	22
11 Plataformas para desarrollar apps sin saber programar.	23
11.1 Tu-app.net - www.tu-app.net	23
<i>11.1.1 Creación de aplicaciones con APP Builder de Tu app-net.....</i>	<i>24</i>
<i>11.1.2 Constructor</i>	<i>26</i>
<i>11.1.3 Vista previa.....</i>	<i>29</i>
<i>11.1.4 Precios.....</i>	<i>34</i>
11.2 Appypie - www.appypie.com	35
<i>11.2.1 Creación de aplicaciones con App Builder de Appy Pie.....</i>	<i>36</i>
<i>11.2.2 Constructor</i>	<i>37</i>
<i>11.2.3 Vista previa.....</i>	<i>44</i>
<i>11.2.4 Precios.....</i>	<i>47</i>
11.3 Appsbuilder - www.apps-builder.com	48
<i>11.3.1 Creación de aplicaciones con App Builder de Appsbuilder.....</i>	<i>49</i>
<i>11.3.2 Constructor</i>	<i>50</i>
<i>11.3.3 Vista previa.....</i>	<i>54</i>
<i>11.3.4 Precios.....</i>	<i>59</i>

11.4 Upplication - w ww.upplication.com.....	60
<i>11.4.1 Creación de aplicaciones con App Builder de Upplication</i>	<i>77</i>
<i>11.4.2 Constructor</i>	<i>62</i>
<i>11.4.3 Vista previa.....</i>	<i>74</i>
<i>11.4.5 Precios.....</i>	<i>75</i>
11.5 GoodBarber - es.goodbarber.com	76
<i>11.5.1 Creación de aplicaciones con App Builder de GoodBarber.....</i>	<i>77</i>
<i>11.5.2 Constructor</i>	<i>78</i>
<i>11.5.3 Vista Previa</i>	<i>98</i>
<i>11.5.4 Precios.....</i>	<i>100</i>
12 Tabla comparativa de plataformas.....	102
13 Otras plataformas	103
Power Apps de Microsoft	103
Creapp - creapp.es.....	103
Mobincube - www.mobincube.com	104
AppMachine - www.appmachine.com	104
MobAppCreator - www.mobappcreator.com.....	105
AppYourself - appyourself.net	105
GameSalad - gamesalad.com	106
13.1 Lista de plataformas.....	106
14 Conclusiones	107
15 Bibliografía	108
16 Webgrafía.....	109
17 Anexo	111

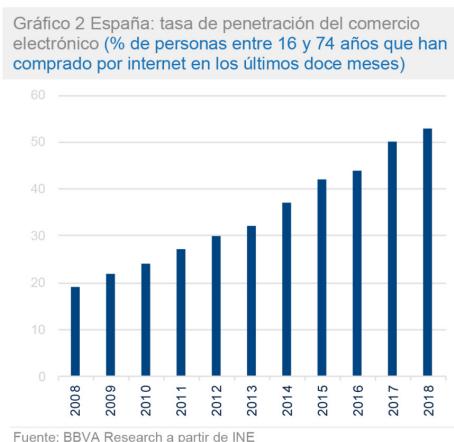
1 Introducción

Internet en dispositivos móviles ha transformando la manera de consumir productos o servicios, cada vez las plataformas móviles dejan en segundo lugar las formas tradicionales como pueden ser los ordenadores o portátiles. Los móviles nos han dado nuevas maneras de consumir contenido de diferentes categorías en las que podemos destacar del gran mercado del los videojuegos, salud y educación.

Esto lo podemos ver en el comercio electrónico o más conocido como E-commerce, que en los últimos años ha estado ganando terreno frente a las tiendas físicas y ya supone cerca del 20% de las ventas realizadas con tarjeta en el 2018, mientras que en 2015 el volumen era de un 11%, según un estudio elaborado por BBVA Research.



Fuente: BBVA Research a partir de INE



1 de cada 5 euros se gasta en internet

El informe sobre la situación del consumo en el segundo semestre afirma que la facturación del comercio electrónico rozó los 35.000 millones a mediados del 2018, que multiplica por 7,5 la cifra registrada en el 2008, y la tasa de penetración superó por primera vez el 50% de la población de entre 16 y 74 años para situarse en el 53%, lo que supone 18,5 millones de personas y 35 puntos porcentuales más que en el 2008. Estos datos contrastan con la evolución de la cifra de negocios del comercio minorista tradicional, que se redujo más de un 4% en el mismo período en la última década, y el exiguo crecimiento de la población entre 16 y 74 años (0,3%)

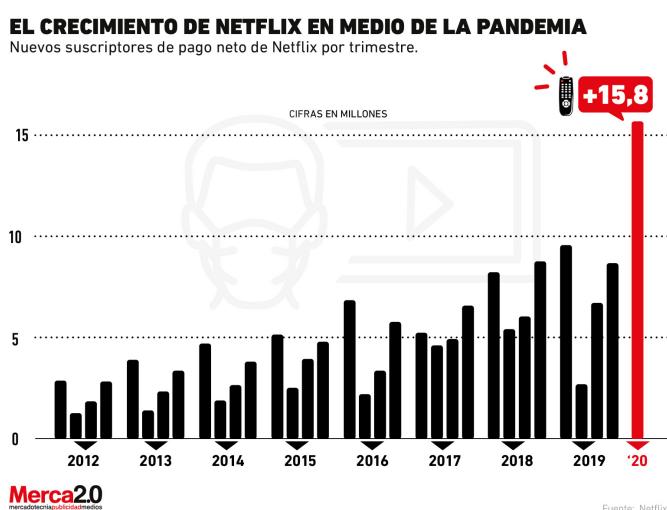
En la actualidad numerosas empresas invierten gran cantidad de su capital en el desarrollo de aplicaciones a medida, entre estas empresas podemos destacar a grandes como MacDonalds, Burger king, Zara, etc, negocios que han visto como una aplicación es una gran herramienta para su posicionamiento en el mercado actual.

No obstante, si un individuo o una pequeña empresa se quiere aventurar en la creación de una aplicación, la tarea no es fácil de realizar; esto es debido a la falta de conocimiento de desarrollo de aplicaciones y programación, o en el caso de que se contrate una empresa especializada en el desarrollo de aplicación, el tiempo de desarrollo y costes suelen ser elevados.

Hoy en día numerosas personas quieren realizar aplicaciones, pero carecen del conocimiento necesario para poder realizarlos.

Han surgido en los últimos años diferentes propuestas o plataformas para resolver este problema, el poder crear aplicaciones sin tener que programar ninguna línea de código, ahorrando tiempo y dinero.

Ante el COVID-19 un gran número de personas y negocios optarán por establecerse en el mundo digital ya que se ha visto, que durante el período de confinamiento, el consumo online no se ha visto afectado, incluso en ciertos ámbitos aumentó significativamente, como en el caso de NIKE que ganó un 10% más, pese al coronavirus gracias a las ventas de Internet. O en el caso de NETFLIX, que ha ganado 16 millones de subscriptores en todo el mundo el primer trimestre del 2020, que coincide con el inicio de la pandemia. Entre otras podemos destacar AMAZON, ZOOM, SLACK y empresas de servicios tipo GLOVO o DELIVEROO, además de desarrolladores de videojuegos.



Las apps más descargadas durante el COVID-19

Número de descargas en Google Play en España del 12-18 de marzo de 2020

mi DGT	237.069
Google Classroom	179.253
Houseparty	121.203
MOVISTAR+	106.970
ZOOM Cloud Meetings	100.701
WhatsApp Messenger	95.256
Samsung Notes	84.921

Estimación. Datos del 20 de marzo de 2020. No incluye videojuegos.
Fuente: Priori Data



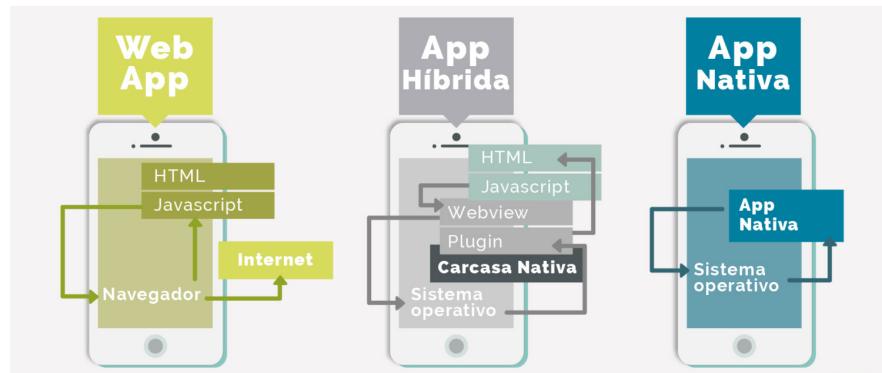
prioridata

statista

Esto acarreará múltiples cambios en la sociedad, no sólo a niveles económicos-comerciales, sino en todos los ámbitos tanto culturales como a nivel educativo. El marco educativo opta por un aprendizaje más acorde a los tiempos que vivimos como es la educación digital o virtual. Un gran ejemplo de educación del futuro orientado a la programación e informática es Campus 42 Madrid de Telefónica de las que podría extraer ideas para la educación convencional y dar un nuevo enfoque hacia el futuro en el que es imprescindible tener un conocimiento básico de programación.

Por lo tanto quedarse fuera de los cambios puede suponer una brecha digital ante la evolución de las nuevas tecnologías y la transformación digital.

2 Tipos de Apps



Existen diferentes tipos de aplicaciones móviles dependiendo de sus características y funciones:

Apps nativas: Creadas para un sistema operativo específico como es Android e iOS. Son complejas en su desarrollo. La principal ventaja de las Apps Nativas es que se adapta al 100% al dispositivo y puede utilizar sin mayores problemas todas las funcionalidades del mismo

Web App: Son aquellas aplicaciones desarrolladas con tecnologías Web que se pueden utilizar accediendo a un servidor Web a través de Internet (o Intranet) mediante un navegador. Entre las ventajas de las Web apps están la sencillez de desarrollo y su menor coste.

App Híbrida: Las aplicaciones híbridas son una mezcla de las dos anteriores. En ellas se aprovecha la versatilidad del desarrollo de una aplicación web con HTML5, CSS y Javascript, permitiendo el uso de algunas de las funciones hardware. La principal ventaja de las App Híbridas, además de la posibilidad de usar recursos hardware directamente, es que son independientes del sistema operativo (iOS y Android).

Progressive Web App (PWA): Aúnan lo mejor de las aplicaciones nativas y las páginas Web. Son fáciles de indexar, ayudan al SEO y no es necesario descargarlas de los markets.

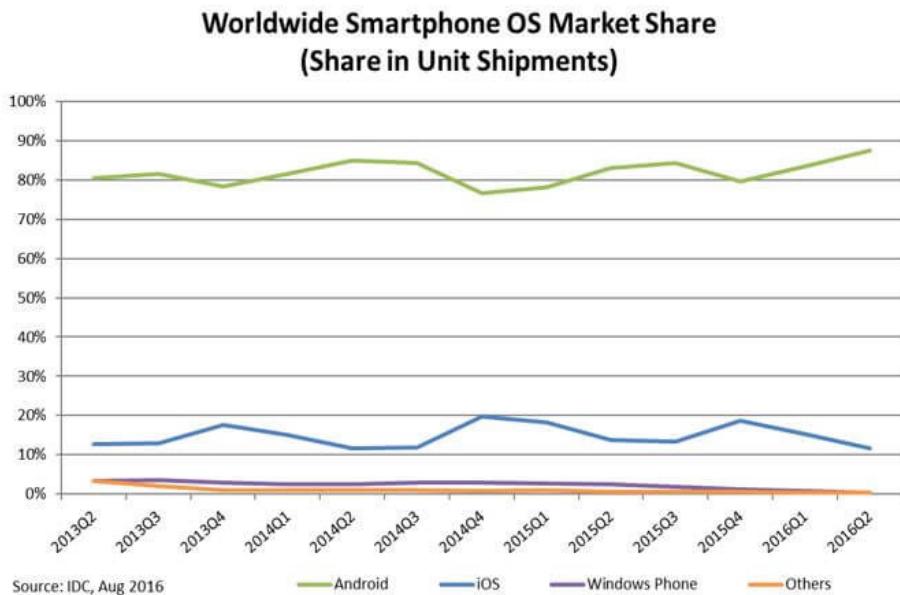
Comparativa:

La infografía muestra una comparación entre tres tipos de aplicaciones móviles:

	Web App	App Híbrida	App Nativa
Coste de Desarrollo	Bajo	Medio	Alto
Tiempo de Desarrollo	Corto	Medio	Largo
Mantenimiento	Fácil	Medio	Complejo
Experiencia de Usuario	Buena	Bastante Buena	Excelente
Funcionalidad Offline	Compleja	Compleja	Fácil
Acceso al dispositivo	Parcial	Alto/Complejo	Completo
Velocidad	Rápida	Rápida	Muy Rápida
App Stores	No disponible	Disponible (con limitaciones)	Disponible
Portabilidad del código	Completa	Alta	Nula
Seguridad	Normal	Normal	Alta

3 Plataformas

Hoy en día existen en el mercado actual dos plataformas dominantes, IOS y Android, que acaparan el 99% de la cuota mundial del mercado.



Si queremos programar una app para móviles, debemos conocer las características.



El sistema operativo móvil, desarrollado por la empresa Android Inc, fue diseñado para dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, tabletas, relojes inteligentes, automóviles, televisores. Fue adquirida por Google en el año 2005 y que en el 2007 se presentó oficialmente ante la sociedad junto con la fundación del Open Handset Alliance.

Android es el sistema operativo móvil mas utilizado del mundo, con una cuota de mercado superior al 80% muy por encima de IOS.

Sus características más importantes son:

- Es un software de código abierto, eso quiere decir que cualquier persona puede acceder al código fuente y modificarlo según sus requerimientos.
- Está basado en Linux creada para una amplia variedad de dispositivos.
- Lenguaje de programación nativo, Java. Todo el conjunto del sistema operativo Android está disponible mediante API, escritas en el lenguaje JAVA. El API son los cimientos que se necesita para crear Apps de Android simplificando la reutilización de componentes del sistema.
- El catálogo de aplicaciones lo podemos encontrar en el Google Play en que se pueden descargar e instalar de forma segura las Apps.
- Android soporta muchos formatos multimedia, como por ejemplo: WebM, H.263, H.264 (en 3GP o MP4), MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB (en un contenedor 3GP), AAC, HE-AAC (en contenedores MP4 o 3GP), MP3, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF y BMP.

Por lo tanto, si se desea desarrollar una App desde cero, con unas características únicas y 100% nativa, debemos saber programar en Java y tener conocimientos de LINUX.



iOS es un sistema operativo móvil de la multinacional Apple Inc, originalmente desarrollado para el iPhone que fue presentado en el año 2007. Después se ha usado en dispositivos como el iPod touch y el iPad. Es el competidor directo de Android, ya que los usuarios de iOS utilizan un 50% más sus dispositivos que los de Android.

Las características más importantes son:

- Es un software propietario, ya que no permite la instalación en hardware de terceros.
- Al ser propietario, no se conocen las características técnicas sobre las que se fundamenta.
- Se puede programar en dos lenguajes de programación ObjectiveC y su precursor Swift.
- No admite el uso de la plataforma JAVA y Adobe Flash por ser inseguro y ser incompatible con interfaces multitouch e interferir con el servicio de la Apple Store.
- Catálogo de aplicaciones Apple Store.
- Soporte para muchos formatos multimedia.

Si quieras saber cómo crear una app paso a paso para iOS, te tienes que poner en las manos de Apple.

Son los únicos que ofrecen todas las herramientas, tanto a nivel de hardware como de software, para crear apps para este sistema operativo.

Los desarrolladores crean aplicaciones para el iPhone en Objective-C usando Xcode, un entorno de desarrollo de Apple.

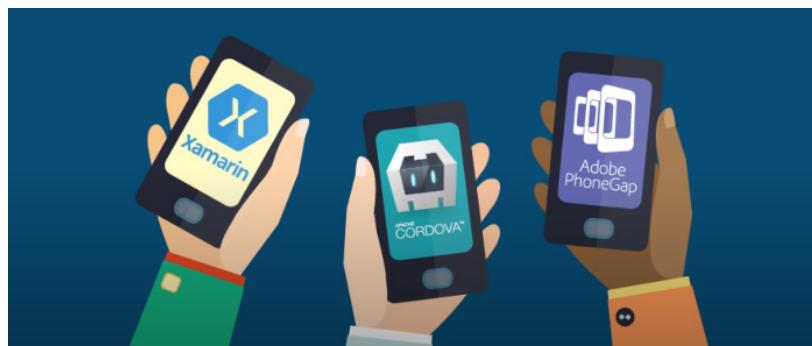
4 Desarrollar una App para las dos plataformas

La compatibilidad entre las dos plataformas es nula. Esto obliga a que si quieras crear aplicaciones móviles para los dos sistemas, tengas que hacer dos apps.

Sin embargo, existen varias posibilidades para no repetir el trabajo y crear una app híbrida o webapps con alto rendimiento muy similares a aplicaciones nativas.

Una de las tecnologías se basa en los estándares web HTML5, CSS3 y JavaScript para crear apps multiplataforma, esto lo podemos ver en Apps creadas con ayuda de un popular entorno de desarrollo de aplicaciones móviles de código abierto del software llamado Apache Cordova.

Las aplicaciones resultantes son híbridas, lo que significa que no son una aplicación móvil nativa, porque toda la representación gráfica se realiza vía vistas de Web en vez del framework nativo, ni puramente basadas en web porque no son sólo aplicaciones web, sino que están empaquetadas como aplicaciones para su distribución y tienen acceso a las APIs nativas del dispositivo



Otra solución nos la da IONIC, es un SDK completo de código abierto para el desarrollo de aplicaciones móviles híbridas. La última versión fue construida como un conjunto de componentes web , lo que permite al usuario elegir cualquier marco de interfaz de usuario, tales como angular , Reaccionar o Vue.js.

Ionic proporciona herramientas y servicios para desarrollar aplicaciones web híbridas móviles, de escritorio y progresivas, basadas en tecnologías y prácticas modernas de desarrollo web, utilizando tecnologías web como CSS , HTML5 y Sass. Además nos permite crear aplicaciones web PWA(Progressive Web App) unificando las ventajas de las Webs y de las Apps pudiendo dar a las aplicaciones Web mas funcionalidades, muy similares a las nativas, como por ejemplo el envío de notificaciones, ejecución de procesos en segundo plano, instalación, entre otros.

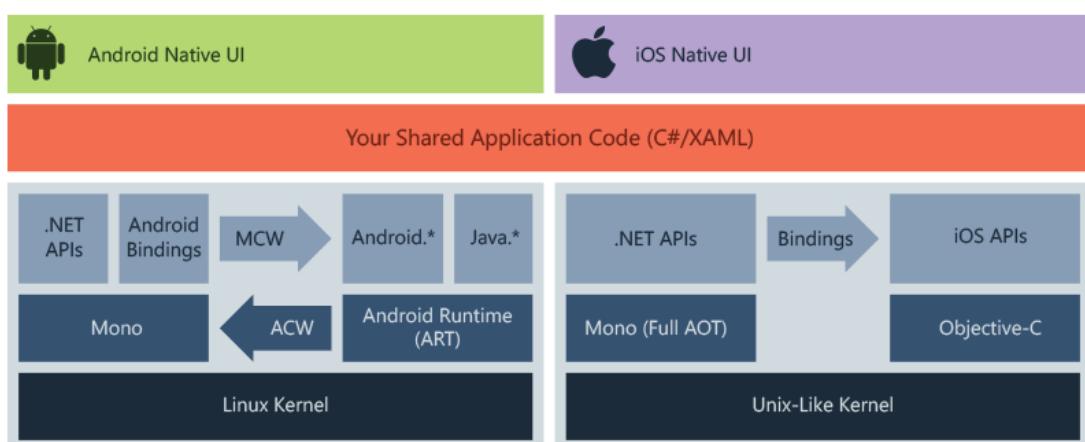


El gran inconveniente, son las limitaciones con respecto al acceso a los recursos del sistema; pero con las PWA esto ya no es un inconveniente.

Las tecnologías web se están convirtiendo en un estándar para muchas áreas. Ya no sólo el desarrollo de apps, tecnologías como el IoT (Internet of Things o Internet de las Cosas) también se nutren de ellas.

Por otro lado contamos con plataformas que nos permiten desarrollar aplicaciones de forma nativa utilizando un sólo lenguaje, este es el caso de XAMARIN , React Native o FLUTTER.

Xamarin es una plataforma de código abierto creada por Microsoft para compilar aplicaciones que da un mejor rendimiento para iOS, Android y Windows con .NET, utiliza un único lenguaje, C#, para crear aplicaciones de todas las plataformas móviles. Xamarin está compilado de forma nativa, lo que lo convierte en una opción para crear aplicaciones de alto rendimiento con aspecto nativo.

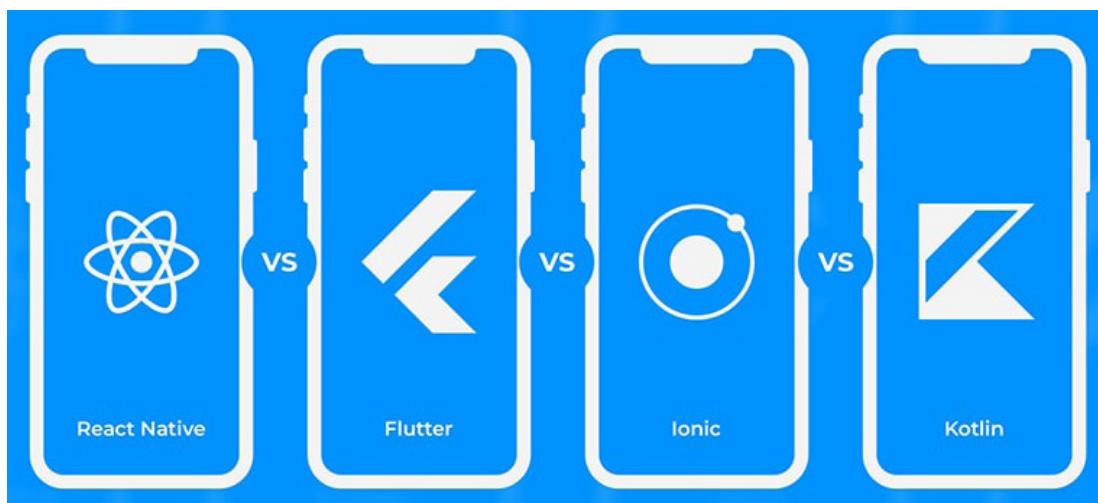


Las aplicaciones de Xamarin se pueden escribir en PC o Mac, y compilar en paquetes de aplicación nativos, como un archivo .apk en Android o .ipa en iOS.

En el caso de React Native es otro marco de aplicación móvil de código abierto creado por Facebook. Se utiliza para desarrollar aplicaciones para Android, iOS, Web y UWP al permitir a los desarrolladores usar el framework React junto con las capacidades de la plataforma nativa. Se adapta perfectamente al estándar actual de JavaScript



React Native se ha convertido en uno de los frameworks más usados para el desarrollo de aplicaciones móviles en el mundo tanto que grandes negocios como Instagram, Facebook, Pinterest, Skype y Uber lo usan a diario para el desarrollo y actualización de sus aplicaciones.



Entre los más populares en los últimos años tenemos a FLUTTER, un SDK de código fuente abierto de desarrollo de aplicaciones móviles creado por Google. Se usa para desarrollar interfaces de usuario para aplicaciones en Android, iOS y Web.

Utiliza el lenguaje DART que proporciona AOT (ahead of time) compilación rápida y predecible a código nativo totalmente personalizable.

Dart está pensado para ofrecer mejores resultados mediante alternativas a algunos problemas de JavaScript, pese a que en su presentación no se hicieron referencias explícitas a JavaScript. Pretende ser una herramienta sencilla para proyectos más grandes y ofrecer una mejor seguridad.

Otro lenguaje de programación para crear aplicaciones multiplataforma moderna es Kotlin, 100% interoperable con Java™, Android™ y, en breve, con iOS™. Con Kotlin se puede construir aplicaciones para el servidor, aplicaciones Android, navegador o nativo, y además presenta una curva de aprendizaje relativamente rápida

Por lo tanto, si queremos crear una aplicación, dependeremos de a qué plataforma vaya dirigida, las funcionalidades y el presupuesto.

5 Desarrollar una App con Tecnología predesarrollada

Las Apps desarrollados con programación eran hasta hace unos pocos años la única forma de crear una aplicación móvil. Para abarcar este tipo de proyectos, se necesitaba -y se sigue necesitando- contar con un gran presupuesto que puede perfectamente superar las cinco cifras, y un equipo experto de programadores para su desarrollo y mantenimiento. Además, el tiempo aproximado de desarrollo de este tipo de aplicaciones oscilaba entre los 6 meses y un año.

Estos “requisitos” hacen de este tipo de proyectos un sueño inalcanzable para muchos que no cuentan con los recursos de las grandes corporaciones.

Sin embargo, hace unos años, aparecieron empresas que habían logrado desarrollar su propia tecnología predesarrollada de creación de Apps, lo que abarató enormemente los costes y tiempos de finalización. Ahora, por un precio asequible, es posible crear una App en varias horas.

Las App Builders funcionan con un sistema de plantillas predesarrolladas que se pueden utilizar para hacer una App funcional en cuestión de horas. No obstante, las Apps suelen ser muy básicas y no cuentan con un gran número de funcionalidades.

Algo que cambió radicalmente con la llegada de la tecnología predesarrollada de 2^a generación, que ofrece las ventajas de los App Builders más básicas, van un paso más allá. Además de cortos tiempos de desarrollo y bajo coste, los App Builders actuales ofrecen a los usuarios funcionalidades avanzadas para crear aplicaciones que cubren todo tipo de necesidades. De esta forma los App Builders (de 2^a generación) han conseguido igualarse de cierta manera a los desarrollos a medida.

6 Ventajas de un Constructor de Apps vs los Desarrollos a Medida

Rentabilidad: Como apuntábamos antes, los costes de desarrollo y producción son bastante inferiores cuando se utiliza un constructor de Apps frente a los desarrollos a medida. Esto implica que la rentabilidad también sea superior.

Rapidez: Puedes desarrollar tu aplicación móvil en cuestión de horas sin tener que esperar meses para ver tu App terminada como ocurre con los desarrollos a medida.

Control: En los desarrollos a medida, dependes de un programador para la creación y mantenimiento de tu App. Debes transmitirle continuamente tus ideas, modificaciones, nuevas funciones... Con un constructor de Apps tú creas y tomas el control de la aplicación desde el minuto uno.

Multi-Plataforma: La mayoría de los constructores de aplicaciones te permiten crear una aplicación nativa para más de una plataforma (generalmente iOS y Android) al mismo tiempo. Con una App a medida hay que crear una versión para cada market, lo que implica más inversión de tiempo y dinero.

Innovación: Recurrir a un constructor de Apps conlleva, en la mayoría de los casos, estar trabajando con plataformas que se actualizan continuamente y que van incorporando innovaciones de forma recurrente.

Soporte: Para actualizaciones o problemas que surjan con la App -esté publicada o no- los constructores de Apps ofrecen un equipo de soporte y actualización, mientras que los desarrollos a medida requieren contratar a un programador, aunque esa actualización sea mínima.

7 Inconvenientes de un Constructor de Apps vs los Desarrollos a Medida

Funciones específicas aunque los constructores tienen cada vez más funciones que equiparan a sus Apps con las desarrolladas a medida, es cierto que no todo puede lograrse con tecnología predesarrollada. Hay ciertas funciones muy específicas que un constructor de Apps no va a poder cubrir.

8 Metodologías de desarrollo para Apps con Tecnología predesarrollada

A diferencia del desarrollo normal de Apps en el que existen numerosas metodologías de desarrollo de software como por ejemplo SCRUM, que es una de las más utilizadas en la actualidad, o el tradicional Modelo Waterfall (cascada), a este tipo de desarrollo predesarrollado no se aplica ningún tipo de metodología; si no que se siguen una serie de pasos que podemos generalizar para todas las diferentes plataformas.

Procesos que suelen seguir prácticamente todas las plataformas:

8.1.Crear una app con un editor

A través de un panel de control, se tendrá acceso a varios componentes que se irán arrastrando y soltando dentro del editor. Se aplicará funcionalidad y diseño a cada uno de ellos.

8.2. Previsualizar tu app

Antes de dar el paso final para publicar la app en las tiendas de iOS y Android, se debe comprobar que todo funciona correctamente. Estas aplicaciones suelen tener un emulador para diferentes dispositivos.

8.3. Publicar en la Apple Store y en Google Play

Para que los usuarios y seguidores tengan acceso a la app, se debe subirla a estas plataformas. Esta es la única manera de que esté accesible para la comunidad.

9 Pasos para crear Apps desde cero

A pesar de no tener una metodología como tal, es necesario tener en cuenta los siguientes pasos para tener un mejor resultado.



9.Paso 1: Planificación de la App

La aplicación móvil necesita tener un objetivo y finalidad, esto es lo principal antes de arrancar este proyecto.

Enfocarse en el mercado y usuarios a los que se dirige.

Lo más importante es ofrecer valor a los usuarios para que no acaben eliminando la App.

9.Paso 2: Establecer los objetivos y resumen de ideas

Una vez establecido los objetivos, es importante que se resuman las ideas de diseño, funcionalidades, precio, etc. E idealizar, cómo exactamente se desea la aplicación móvil. Tener claro los hitos primarios y secundarios, te ayudará a tener un esquema claro de dónde quieras llegar con tu App.

9.Paso 3: Investigación de mercado

Esta parte del proceso es fundamental porque cuanta más información se tenga, mejores decisiones se podrán tomar.

Investigación de la propuesta de valor ante la competencia directa en el mercado de las aplicaciones, intentando recoger la mayor cantidad de datos posibles, como:

- Nombre de la App
- Conjunto de características
- Precios
- Editor de App
- Última actualización
- Puntos y reseñas
- Descargas
- Comentarios de usuarios, puntos débiles y fuertes.

Intenta establecer la mejor estrategia posible para aportar un valor diferencial que potencie la aplicación.

Esta investigación será muy útil para decidir que tipo de funciones quieras añadir a tu App móvil. Te dará el punto de partida.

Indagar en los comentarios que dejan los usuarios que utilizan otras Apps de referencia también es clave para la investigación. Te orientarán sobre lo que la gente busca en estas Apps, y lo más importante, lo que no les gusta de estas aplicaciones.

9.Paso 4: Plasmar todo en un papel

Llegados a este punto, hay algo que puede ayudar mucho a organizar toda la información. Pintar todo en un papel. Es lo mismo que crear un Story Board o Wireframe. Simplemente dibujar todo lo que se ha pensado hasta el momento.

Decidir cómo se van a colocar los elementos, cuál es la jerarquía de la información, cómo va a interactuar el público con la App.

El resultado final no puede siempre ser el deseado ya que al trabajar con tecnología predesarrollada, limita el desarrollo.

9.Paso 5: Validar la Idea

Un paso importante es validar la idea, transmitir la idea en 30 segundos el propósito de tu App, sería lo adecuado para que familiares y amigos puedan juzgar, dar su punto de vista y poner en duda alguna de las propuestas además de evaluar puntos que pueden haberse pasado por alto.

Se puede utilizar una app como Marvel, para hacer un prototipo en minutos.

9.Paso 6: Crear la columna vertebral de la App

Ha llegado el momento de que se aborde algunos aspectos importantes antes de ponerse manos a la obra con el diseño de la aplicación móvil.

Se debe comenzar a tener en cuenta el ASO (App Store Optimization) es el SEO en el mundo de las Apps. Es decir, se encarga de posicionar las aplicaciones móviles en las tiendas virtuales como Google Play Store o App Store. Es muy importante hacer una buena estrategia para aumentar la visibilidad de tu App dentro de los markets y conseguir descargas.

9.Paso 7: Construir la App

A continuación, se dan los primeros pasos para que se pueda decidir la naturaleza real de tu App, y poder decidir qué plataforma de desarrollo es la más adecuada.

9.Paso 8: Look and Feel

Una parte muy relevante a la hora de diseñar tu App es pensar en las pantallas o secciones que va a contener.

Estas pantallas suelen funcionar con un sistema drag&drop (arrastrar y soltar) muy fácil de utilizar. Además, otro recurso muy útil que ofrecen los constructores es que el usuario puede ir comprobando cómo está quedando la configuración de su App, en una vista previa que funciona en tiempo real.

En general, los constructores tienen unas plantillas predeterminadas que permiten elegir la paleta de colores que tendrá la App, cambiar los iconos y el fondo, etc.

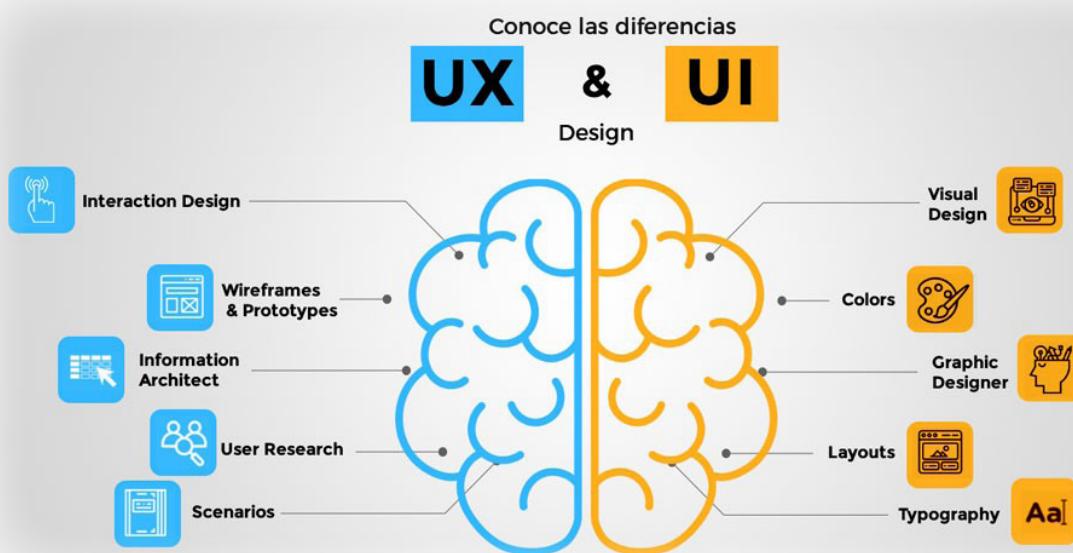
La usabilidad y la experiencia de usuario (UX) de las Apps es un aspecto muy importante.

9.Paso 9: Usabilidad y UX

La usabilidad es un término que hace referencia a la facilidad de usar un producto o servicio para realizar una acción determinada.

La Experiencia de Usuario (UX para abreviar) que estudia cómo se siente un usuario hacia un producto mientras lo está utilizando.

Cuando se comienza a desarrollar una App, el principal objetivo es conseguir que sea lo más fácil de usar. Para ello, es importante tomar decisiones acertadas sobre qué mostrar en cada pantalla y cómo van a ir organizados los elementos de la interfaz de usuario de la pantalla, tratando de imaginar todo tipo de situaciones.



9.Paso 10: Secuencia de Onboarding

En este punto es necesario que plantees un sencillo tutorial de bienvenida para los usuarios de tu aplicación móvil. Sobre todo, si tiene muchas funciones que pueden resultar complejas para la persona que utiliza la App por primera vez. Estos deben ser breves, concisos; que guíen al usuario en su primera interacción.

9.Paso 11: Herramientas de diseño

Para poder dar forma a la idea general de la aplicación se pueden utilizar varios programas con las que podrás crear un bosquejo de tu App o incluso una maqueta más detallada.

Ejemplos de herramientas:



Figma - www.figma.com

Es uno de los programas más versátiles para crear diseños de interfaces. Entre sus beneficios, se encuentra que se ejecuta directamente en navegadores como CHROME de google, tanto en Windows como Mac y es de uso gratuito -excepto si quieres utilizar algunas funciones específicas-. Además, Figma funciona en línea, por lo que es muy fácil utilizarlo para trabajar de forma colaborativa en un equipo.



Sketch - www.sketch.com

Es el programa más conocido dentro del sector de creación de prototipos de Apps. Su diseño se realiza en vectores, por lo que la maqueta puede escalarse a cualquier tamaño sin comprometer la calidad. Este aspecto es muy importante, si se tiene en cuenta que hoy en día existen multitud de tamaños de pantallas en dispositivos móviles. Es solo para Mac.



InVision Estudio - www.invisionapp.com A cautionary tale.

Es una aplicación gratuita disponible para Mac con la que también se pueden crear maquetas de aplicaciones móviles. Es sencilla de utilizar y te permite importar archivos de Sketch, sin que esta acción signifique perder calidad o información del proyecto.



Proto.io - proto.io

Proto.io es una web-app que nos permite crear prototipos animados desde cero. En Proto.io encontramos los recursos gráficos necesarios para poder diseñar prototipos para iOS, Android y Windows Phone. Además, nos permite compartir nuestro prototipo con terceros de manera que podemos ofrecer a nuestros colegas, clientes, etc. la posibilidad de probar la app que estamos diseñando como si se tratara de una app ya programada.

Este punto no es imprescindible si se trabajara con tecnologías prediseñadas, ya que lo más probable es que el prototipo no se ajuste a las limitadas herramientas o recursos de la plataforma en la que se va a crear.

9.Paso 12: Crear el Diseño Gráfico de la App

Es importante tener en cuenta que los elementos gráficos van a representar la marca y serán un importante imán para que los usuarios se descarguen la App (junto a otros factores como el ASO).

Para crear estos elementos puedes recurrir a varias opciones:

- Contratar un diseñador profesional que te ayude a crear todos estos elementos.
- Recurrir a programas online que te dan recursos predesarrollados y que, en algunos casos, son gratuitos.

Ejemplos:

Canva - www.canva.com

Creado en 2012, está disponible en español. Es un programa de diseño gráfico online que presume de ser increíblemente sencillo. Lo único, es que hay que registrarse para disponer de sus servicios. Canva funciona íntegramente desde el navegador. Además, dispone de una amplia selección de plantillas con las que podrás crear tus propios elementos gráficos.

Logaster - www.logaster.com

Plataforma para crear logos y otros elementos de diseño. Su finalidad es crear una marca corporativa sin muchos contratiempos.

Logopit - logopit.net

Proporciona una de las interfaces más simple para crear el mejor logotipo, iconos para tu aplicación o negocio.

Place it - placeit.net

Herramienta de diseño y maquetas que permite a sus usuarios crear hermosas imágenes y materiales de marketing al instante y directamente desde sus navegadores. La biblioteca de Placeit presenta plantillas de diseño para cada ocasión, el generador de maquetas más fácil, un creador de logotipos personalizado y cada maqueta de indumentaria que se tenga en mente.

9.Paso 13: Optimizar el diseño

En este paso es importante optimizar el diseño. Es posible que durante este proceso la maqueta e ideas iniciales sufran algún cambio. Es normal.

Lo importante se repasar bien todas las funciones, todos los detalles y comprobar que todo lo que teníamos plasmado desde un primer momento se encuentra ya implementado en tu aplicación.

9.Paso 14: Probar la App y Realizar Ajustes

Una vez has terminado todo el proceso de diseño y optimización se debe probar la App antes de ponerla en marcha en los markets como Google Play y App Store.

Es la mejor forma de ver realmente cómo funciona, si responde a las expectativas y el planteamiento que se tenía en los pasos anteriores. Teniendo la oportunidad de realizar los ajustes que sean necesarios antes de ofrecérselas a los usuarios.

9.Paso 15: Subir la app a un entorno Beta Testing

Llegado a este punto de desarrollo del proyecto, ya se tendrá una demo de la App. Se ha avanzado mucho y es el momento de pedir feedback. Opinión de la gente que conoce la app.

Escuchar la opinión del entorno y analizar cuáles son las evaluaciones más interesantes. Quizás aporten un punto de vista que se había obviado, o algún detalle que se ha pasado por alto.

Una vez se tenga, es el momento de subir la App a un entorno Beta Testing que permita realizar nuevas pruebas en vivo. Es posible hacerlas tanto en Android como en iOS.

Lo recomendable para que este tipo de pruebas sean consideradas adecuadas, es tener entre los 100 y los 300 beta testers, para asegurar que la App funciona bien antes del lanzamiento.

Para encontrar a estos beta tester puedes recurrir a algunas plataformas que proveen de usuarios que realizarán pruebas:



Erli Bird - betatesting.com

Plataforma con una gran red probadores, con acceso a millones de usuarios a nivel mundial para Android, iOS, sitios web, Mac, Windows y productos físicos.



BetaList - betalist.com

Es otra plataforma en línea que permite a sus usuarios acceder de forma temprana a las últimas startups de Internet.



Betabound - www.betabound.com

Es un lugar para personas que quieren participar en la próxima gran novedad en tecnología. Recopila y organiza una amplia variedad de oportunidades de pruebas beta de todo el mundo y las presenta en un formato estructurado y consistente.



BetaTesters.io - betatesters.io

Plataforma de prueba beta donde las aplicaciones se alistan para recopilar comentarios y el registro de los evaluadores para obtener acceso temprano a las aplicaciones.

También se pueden buscar de forma orgánica a través de redes sociales. En Twitter, por ejemplo, se podría crear un hashtag apropiado como #TestMyApp y ver si hay personas que quieran colaborar en el testeo.

Una vez se tengan los resultados, es importante analizar las opiniones y darle la importancia que merecen.

9.Paso 16: Publicación de la App

Una vez llegado a este paso y haber pasado todo lo anterior, ya se está preparado para la publicación de la app en App Store o en Google Play. A partir de ese momento, cualquier persona podrá descargar la aplicación móvil para utilizarla.

El proceso de publicación de una App tiene varios aspectos que hay que tener en cuenta y que se va a resumir a continuación.

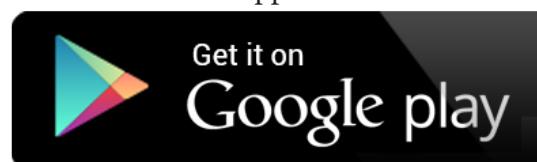
Proceso y Tiempo de aprobación en App Store y Google Play

Tanto en Apple como en Google tienen unos procesos de revisión con características diferentes.



- App Store (iOS).

Tarda en aprobar una App aproximadamente 1 mes. Por otro lado, para poder publicar la App, deberás crear una Cuenta de Desarrollador que cuesta 99\$/anuales y que la cuenta esté registrada a nombre del propietario del contenido de la App.



- Google Play (Android).

El tiempo habitual son 24 horas, pero podría alargarse hasta los 7 días. Como en Apple, para Android también tendrás que crear una Cuenta de Desarrollador, que tiene un pago único de 25\$.

Algunos constructores de Apps, facilitan todo este proceso al incluir la gestión de alguno de estos procesos en sus servicios.

Todos estos pasos también son válidos para la creación tradicional del desarrollo de aplicaciones.

10 Otros aspectos relacionados con cómo crear una App

En este apartado se mostrarán especificaciones que son necesarias conocer en relación a la creación de Apps.

10.1 Actualizaciones

Es importante mantener la App actualizada y optimizada de forma regular. Anticiparse a los errores que puedan surgir.

En este punto, debes saber que, si la App es fruto de un desarrollo a medida, las actualizaciones tendrán que llevarse a cabo a través de un programador especializado que te cobrará un precio por ese servicio.

Sin embargo, si se ha creado a través de un constructor, esa inversión te la ahorras porque viene incluida dentro del servicio.

Es importante aclarar que no todas las plataformas de creación de apps con tecnología predesarrollada ofrecen este tipo de servicio, por lo que la actualización o cambios realizados después del lanzamiento se deberán llevar a cabo dependiendo de lo que te ofrezca cada una de ellas.

10.2 Monitorización de keywords (ASO)

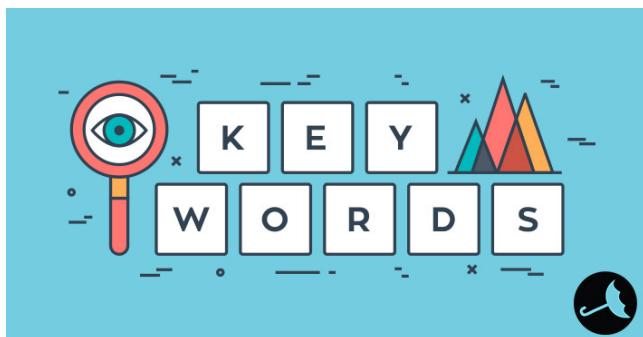
El posicionamiento ASO es vital para atraer tráfico orgánico y conseguir descargas para la App móvil.

Dominar el ASO puede suponer un ahorro importante en los costes de promoción. Se ha convertido en una disciplina en sí misma, con numerosos trucos y consejos para mejorar el posicionamiento de una App en un markets.

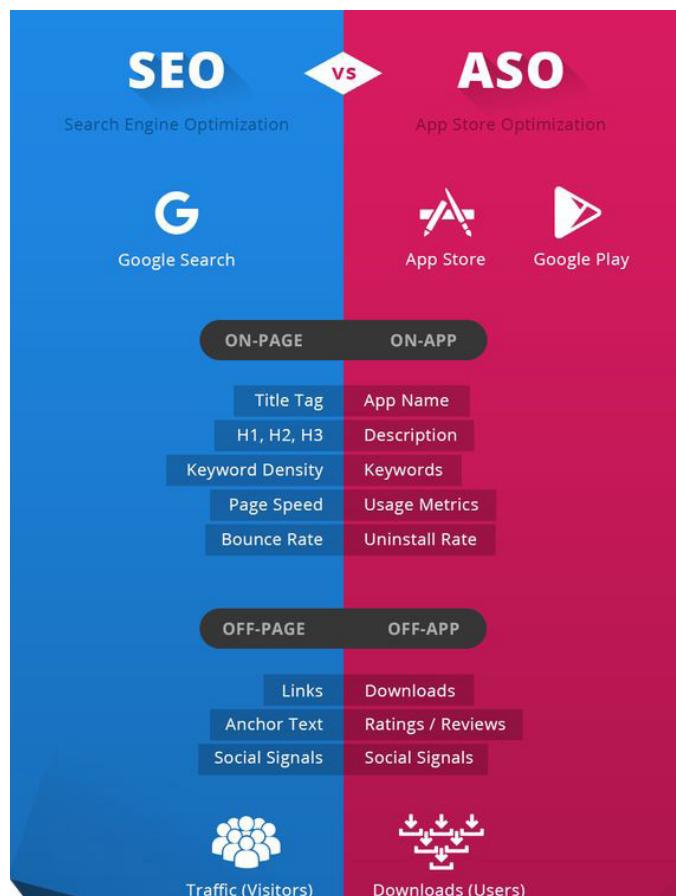
La optimización del ASO depende del market de aplicaciones en cuestión, por lo que la estrategia difiere en Google Play y el App Store, sin contar con markets más pequeños como Amazon, Samsung y Ópera, en los que también se debería estar presente.

Por ejemplo, Google Play es más flexible con las palabras clave, mientras que el App Store es más estricto, limitando el número de palabras clave en un campo específico.

Las reglas básicas, aplicables a todos los markets, inciden en la necesidad de que la información básica represente lo mejor posible la naturaleza y objetivos de la aplicación. Si la información es clara y concisa, el público objetivo podrá entender correctamente lo que se ofrece.



Hay que dar seguimiento a las keywords y medir los resultados, experimentar para ver un aumento o decrecimiento de las descargas.



10.3 Escuchar y responde los comentarios



Los comentarios son extremadamente valiosos para obtener una buena posición en el ranking de los markets. Así que hay asegurarse que los usuarios siempre reciban respuesta con apoyo y asesoramiento.

Responder a los comentarios incentiva el sentido de comunidad entre los usuarios y demuestra que los valoras.

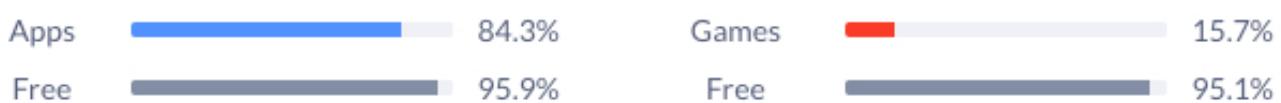
10.4 Monetización de Aplicaciones móviles.

Las Apps se han convertido en una gran fuente de ingresos, no solo por tratarse de una potente herramienta de marketing móvil, sino porque se pueden utilizar diferentes vías para monetizarla.



Google Play

6,841,041 Apps



Lo primero que se tiene que plantear es si la App será gratuita o de pago. Si se decide lanzarla de forma gratuita se conseguirán muchas más descargas iniciales.

Además, existen otras maneras de monetizar aplicaciones, entre ellas se encuentran:

Lanzar una versión de prueba. Lo más aconsejable es lanzar la App de forma gratuita hasta que esté gane popularidad. Una vez que se consiga un buen ratio de descargas se puede lanzar otra versión de pago, con servicios Premium.

Compras In-App. Esta estrategia se aplica a Apps cuya descarga es gratuita, pero una vez se está dentro, se puede optar a otros servicios o hacer un uso más avanzado, pagando por ello. Por ejemplo, es muy común verlo en Apps de juegos. Para pasar de pantalla o hacer que el personaje avance, tienes que realizar un pago.

Publicidad In-App. La App será de descarga gratuita, pero incluirá banners publicitarios, de forma que cuando el usuario pinche en ellos, el anunciante te pagará un importe. En este caso, se deberá fijar con el anunciante un coste por clic.

Apps Premium. En este caso, la descarga de la App sigue siendo gratuita, pero, lo más probable es que el usuario contrate la versión Premium por las funciones que les ofrece. Algunos ejemplos de este tipo de estrategia lo encontramos en Spotify o Hootsuite.

Coste por instalación. Esta estrategia se basa en publicar anuncios en la App para incentivar la instalación de otras aplicaciones relacionadas con el sector enfocado. De esta forma, se ganará dinero por cada descarga que se consiga a través de estos anuncios.

Patrocinio. Es una de las estrategias de monetización más complicadas. Se debe contar con la confianza de una marca para conseguir que se fijen en la App.

Crear un negocio de Apps. Es quizá una de las formas más rentables de ganar dinero a través de las aplicaciones móviles. Gracias a los Constructores tan avanzados que existen en este momento, ahora se puede fundar un negocio propio de venta de Apps para Pymes y sacar una gran rentabilidad en su venta.

11 Plataformas para desarrollar apps sin saber programar.

A la hora de elegir una plataforma es necesario contrastar opiniones. Lo más importante de todo es que se elija una de calidad que ofrezca todas las funcionalidades que necesitan la mayoría de Aplicaciones.

El precio, el soporte, la resolución de incidencias y la facilidad de publicación en los mercados de Apps son algunas de las cuestiones que se debe valorar antes de realizar la elección.

En este apartado se va a ver diferentes plataformas que hay en el mercado actual.

Entre las diferentes propuestas que podemos encontrar en mercado, están empresas privadas que ofrecen servicios tipo SAAS (Software como servicio), muy extendido en empresas que desarrollan productos de software en la actualidad.

Podemos destacar a empresas como:



11.1 Tu-app.net - www.tu-app.net

Esta plataforma es mucho más que un creador de aplicaciones móviles.

Permite crear apps para todo tipo de negocios como tiendas, restaurantes, escuelas, hoteles, gimnios, eventos, etc.

Sus aplicaciones están enfocadas a generar un crecimiento para los negocios.

Pone a la disposición de sus clientes una función de tienda online con pasarela de pago, sistemas de reserva, gestión de pedidos, funciones enfocadas a la fidelización de los clientes y sistemas de reviews, entre otras.

Además, proporciona un sistema de gestión de contenidos o CMS muy avanzado, programa informático que permite crear un entorno de trabajo para la creación y administración de contenidos destinado para la creación de aplicaciones.

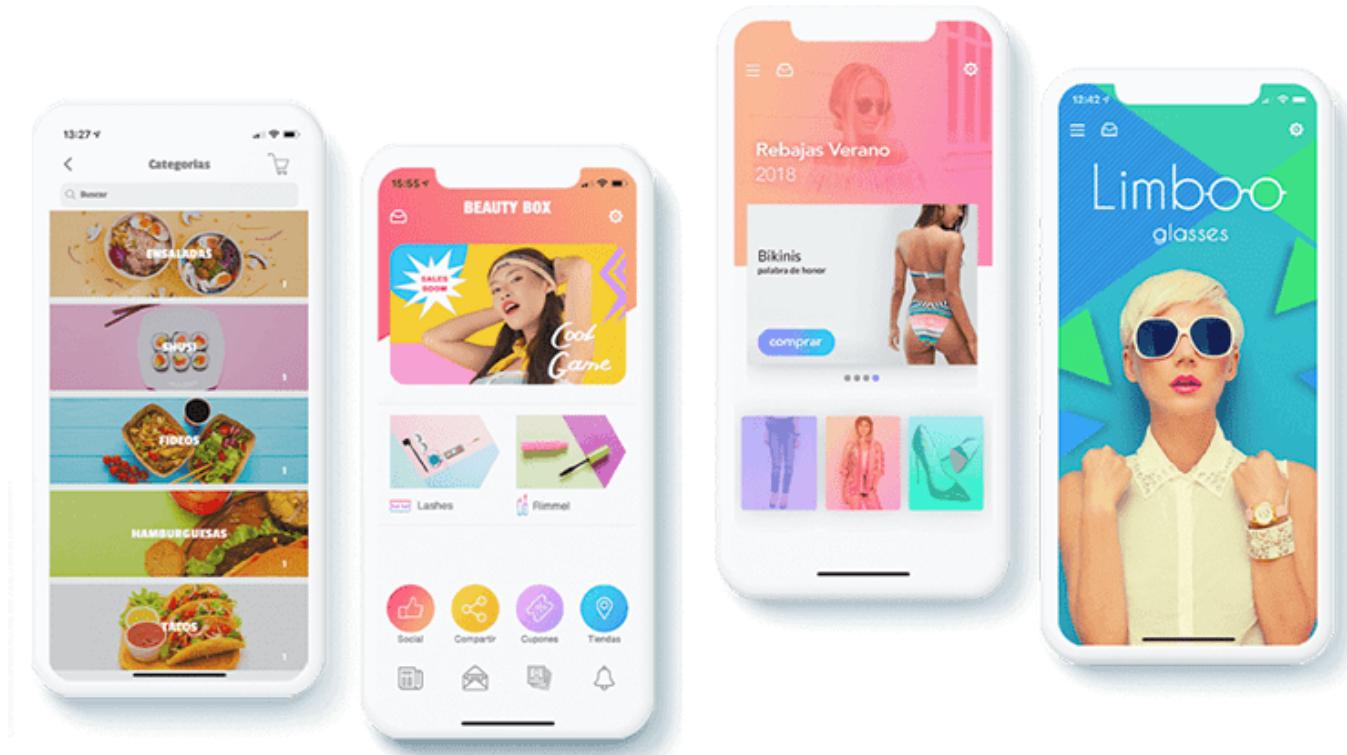


Diseño

Desarrollo

Publicación

Lanzamiento



11.1.1 Creación de aplicaciones con APP Builder de Tu app-net

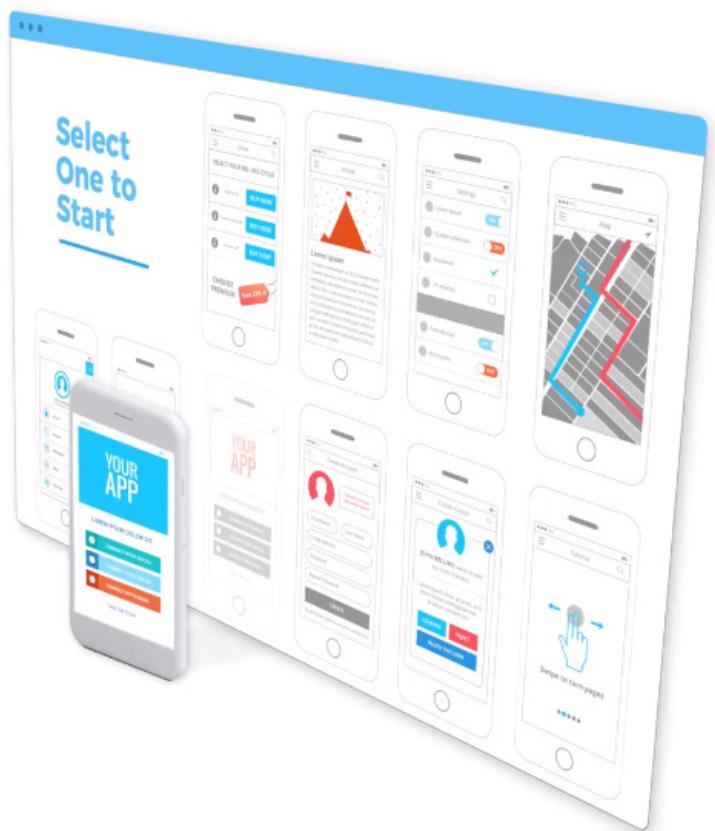
Esta plataforma nos permite crear aplicaciones de una forma muy intuitiva y dinámica.

Una vez iniciado sesión, previamente de la solicitud de sus servicios que requieren de una cantidad mensual, se podrá acceder a la selección de un prototipo que se utilizará como base para la creación de la aplicación deseada.

Las plantillas están orientadas a diversos sectores como, bares restaurantes, eventos , comida a domicilio, entre otros.

La selección de plantilla hará que se inicie la app con un diseño y funciones que el sistema considera apropiadas para el sector.

El diseño y las funciones se podrán cambiar si lo requiere el usuario.



Elige una plantilla para tu App

Elige una plantilla que se ajuste a la industria de la App o simplemente elige una que te guste. Luego podrás personalizarlo todo.

BAR



A continuación de la selección del prototipo, el sistema pedirá un nombre para la aplicación.

Nombre de la App

Indica el nombre que quieras que aparezca en la App Store y Google Play



Empezar

Una vez introducido el nombre, comenzará el proceso de construcción de la aplicación con la plantilla previamente seleccionada.



El proceso tardará unos segundos, antes de entrar en el constructor.

11.1.2 Constructor

Una vez dentro del constructor, se podrá visualizar el menú de navegación situado en la parte izquierda, donde se pueden apreciar diferentes secciones: Vista general, Crear, App info, Administrar, Crece y Ajustes.

The screenshot shows the 'Vista General' (General View) dashboard. On the left, there's a sidebar with navigation links: 'Vista General', 'Crear', 'App Info', 'Administrar', 'Crece', and 'Ajustes'. The main area has a title 'Vista general' and a chart titled 'SESIONES DE APPS' showing session counts over time. It also includes sections for 'TOP CLIENTES' (listing 5 anonymous users), 'PLATAFORMAS', 'INGRESOS TOTALES', and 'TU ACTIVIDAD'. A 'Personalizar' (Customize) button is located in the top right corner.

Vista general

En vista general se puede consultar a un solo golpe de vista las analíticas, así como la actividad más reciente y los usuarios que más interactúan con la aplicación.



Haciendo clic en el botón personalizar en la esquina superior derecha, se puede configurar los módulos que se quiere visualizar en este apartado.

The screenshot shows the 'Personalizar Panel' (Customize Panel) dialog box. It lists several modules with checkboxes: 'Sesiones de Apps' (checked), 'Top Clientes' (checked), 'Plataformas' (checked), 'Ingresos Totales' (checked), and 'Tu Actividad' (unchecked). At the bottom are 'Cancelar' (Cancel) and 'Guardar' (Save) buttons. The background shows the same dashboard layout as the previous screenshot.

Crear

Bajo esta sección se encuentran los apartados de Diseño y Funciones



Diseño

Aquí es donde se puede personalizar la apariencia de la aplicación , este apartado se divide en tres pestañas.

Diseño de la Navegación

- Menú Desplegable
- Cuadrícula
- Menú Deslizante
- Barra Inferior

Ubicación de la barra: Abajo (Recomendado)

Color de Fondo: Hex: #f3e8ca

Logo: Editar

Fondo de Pantalla de Inicio: Editar

-Pantalla de inicio

En pantalla de inicio, se puede elegir el diseño del menú de la aplicación, agregar el logotipo, fondo de pantalla del inicio, añadir accesos directos y demás elementos relacionados con pantalla de inicio.

Navegación

En esta pestaña se pueden codificar las pestaña de los iconos, botones y menú.

Estilo de Navegación

Color de Icono: Hex: #311c00

Color del Texto: Hex: #311c00

Color del fondo del menú: Hex: ffffff

Color del Widget: Hex: #311c00

Texto del botón: Mostrar Texto

Icono del botón: Mostrar Icono

Ver Menos ^

Pantalla de inicio Navegación Estilo Global

Estilo Global

Color de Cabecera y Barra de herramientas

Color del Texto de Cabecera y del Icono de la Barra de Herramientas

Color de fondo

Color de Fondo del Botón

Color del Texto del Botón

Cajas de Texto y Barras de Sección

Color Principal del Texto

Predefinido Personalizado

Hex: #f2b918

Hex: #311c00

Hex: #ffffff

Hex: #f2b918

Hex: #000000

Hex: #f3e8ca

Hex: #311c00

-Estilo global

Con estilo global se modifica la forma en las que se muestran las distintas secciones, desde un punto de vista de diseño, de forma preestablecida están los ajustes necesarios para compilar fácilmente la aplicación.

Si se desea personalizar las distintas secciones de la App lo debe realizar con ayuda de la pestaña Personalizado donde se encuentran mayores opciones para un mejor detalle de diseño.

Funciones

Esta zona está dedicada a las diferentes características de la aplicación, se divide en dos secciones: Primeros pasos y Funciones.

-Primeros pasos.

En él, se pueden configurar las opciones de Guía rápida, registro e inicio de sesión de la aplicación.

Funciones

Configurar

PRIMEROS PASOS

- Guía Rápida
- Registro | Inicio de sesión

FUNCIONES + Añadir

- Buscar una funcionalidad
- Pedidos de Cerveza (Pedidos de Comida)
- Dónde Estoy (Contacto)
- Loyalty (Fidelización)
- Events (Eventos v2)
- More (Menú Más)
- Menu (Menú)
- BH To-Go (Pedidos de Comida)

Editar Contenido Diseño Personalizado Comentarios de usuarios

Información de pantalla

Nombre de Pantalla/ Funcionalidad Dónde Estoy

Icono de la Funcionalidad Editar

Contacto

Tienes 1 Contacto(s)

Seleccionar Todo Añadir Contacto Eliminar

4112 Medical Pkwy, Austin, TX

-Funciones

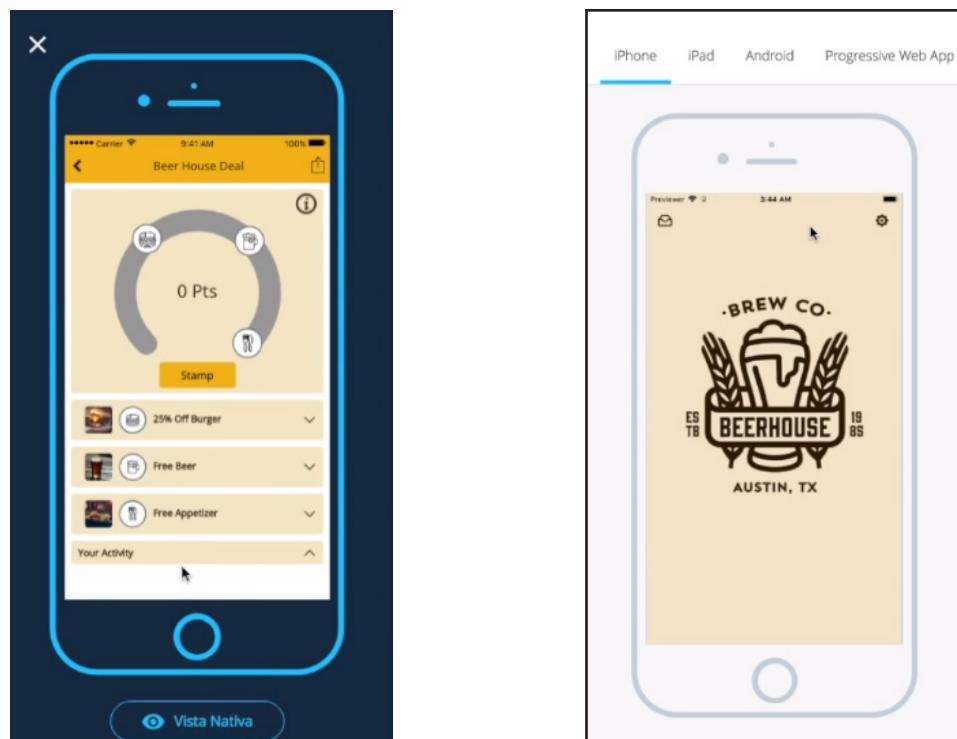
Se muestran las funciones actuales, se pueden crear nuevas, modificar las que se tiene o desactivarlas.

11.1.3 Vista previa

En la parte derecha del constructor se encuentra un desplegable, éste contiene la vista previa de la aplicación, se actualiza de forma instantánea.

-Vista nativa

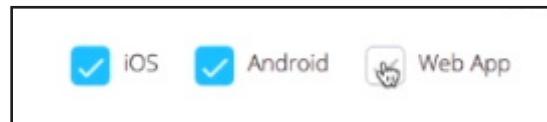
Con ayuda de este botón se obtiene una vista previa tanto para Iphone, Ipad, Android y Progressive Wed App.



App Info

En esta sección se deben detallar la información necesaria para poder publicar la App, entre la información necesaria se encuentra el ícono, pantalla de carga, etc.

En él, se pueden establecer las diferentes plataformas en donde se va a publicar.



Es imprescindible este apartado para poder publicar.

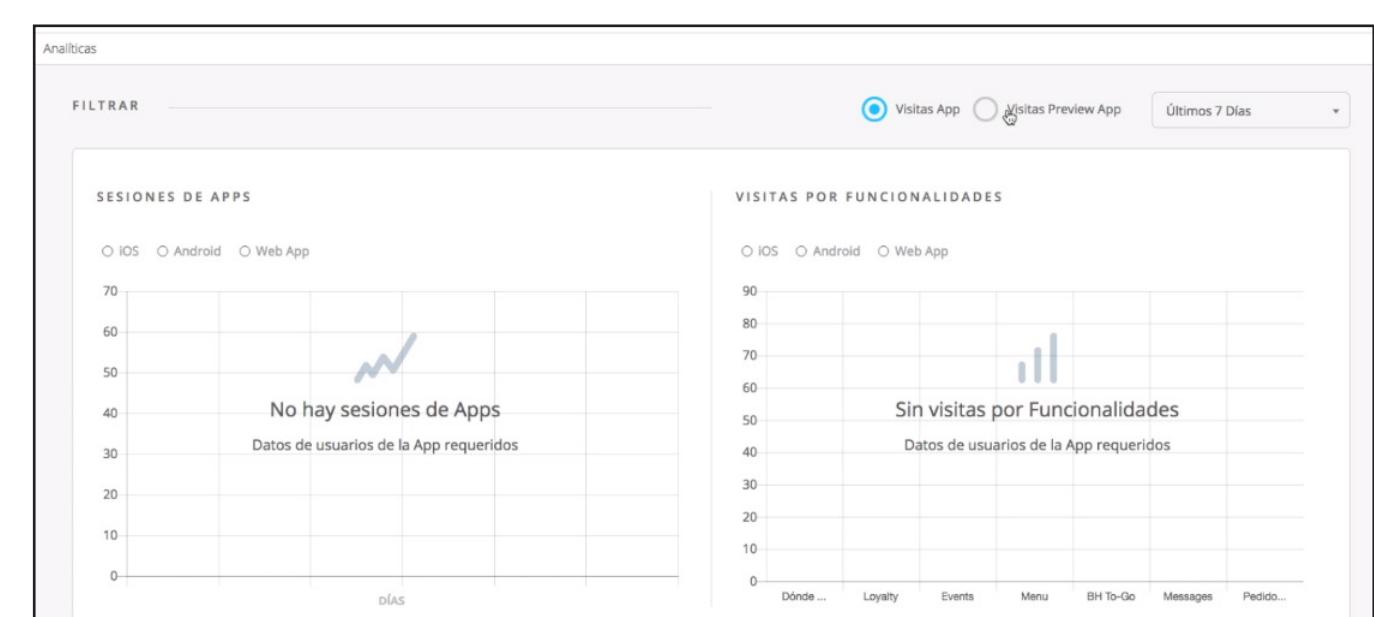
The screenshot shows the 'App Info' section of the appnet platform. On the left, there's a sidebar with navigation options: 'Vista General', 'Crear', 'App Info' (which is selected and highlighted in blue), 'Administrar', 'Crece', and 'Ajustes'. The main area is titled 'Publicación' and asks '¿A que plataformas le gustaría enviar su app?'. It includes checkboxes for 'iOS' (checked), 'Android' (checked), 'Web App' (unchecked), and a 'Ver Más' button. Below this are two fields for uploading images: 'Icono de la App' (1024 x 1024px) and 'Imagen de Carga para Móvil' (1080 x 1920px), both with 'Obligatorio' labels and 'Escoger Imagen' buttons. The top right of the screen shows a user profile for 'jcarlos' and a 'Guardar' button.

Administrar

Se componen de cuatro subsecciones:

-Analíticas

En donde se pueden revisar las analíticas de la aplicación en tiempo real para conocer el impacto global que tiene.



-Cuentas

Esta página permite visualizar de forma detallada la información de los usuarios.

Cuentas					Añadir integración
Filtrar por:		Cuentas (6)			Buscar cuentas
Tipo de cliente		NOMBRE	EMAIL	ESTADO	INGRESOS
<input checked="" type="radio"/> Todos		Usuario anónimo	—	Más Activos	—
<input type="radio"/> Favoritos		Usuario anónimo	—	Activo	—
Estado		Usuario anónimo	—	Activo	—
<input checked="" type="radio"/> Todos		Usuario anónimo	—	Activo	—
<input type="radio"/> Más Activos		Usuario anónimo	—	Activo	—
<input type="radio"/> Activo		Usuario anónimo	—	Activo	—
<input type="radio"/> Inactivos		Usuario anónimo	—	Activo	—
Ingresos		Usuario anónimo	—	Activo	—
<input checked="" type="radio"/> Todos		Usuario anónimo	—	Activo	—
<input type="radio"/> Mejores clientes		Usuario anónimo	—	Inactivo	—
Fecha de creación					
<input checked="" type="radio"/> Todos					

-Notificaciones Push

Desde aquí se pueden redactar y enviar notificaciones push inmediatamente o programarlas para una fecha y hora determinada.

Notificaciones Push		
Enviadas	Programadas	Borradores
		Crear Mensaje
Filtrar por:	Mensajes programados (0)	Buscar mensajes
Mensajes		
Todos los tipos de App		
App iOS		
App Android		
Progressive Web App (PWA)		
	MENSAJE	PROGRAMAR PARA
		No hay mensajes programados

-Transacciones

Pestaña que nos permite ver las reservas que se realizan a través de la aplicación, además de respuestas de formularios personalizados, compras y pedidos de comida.

Transacciones	
BH To-Go	
¡Aquí no hay nada que ver!	
Parece que te faltan algunos pedidos de comida. Intenta enviar una notificación push para conseguir usuarios más comprometidos e involucrados.	

Crece

En donde se puede comercializar y promocionar la aplicación con herramientas de marketing integradas. Además, vincular la aplicación con redes sociales.

The screenshot shows the 'Marketing' section of the Crece app. At the top, there's a banner with the text '¡Promociona tu App!' and 'Compártela con el mundo y entrena a tus empleados'. Below this, under the heading 'Marketing', there are two promotional kit options:

- Kit promocional**: Includes a 'Cartel de formación para empleados' (Employee training poster). It has a 'Configuración' button and a '¿Qué incluye?' link.
- Cartel de formación para empleados**: Includes a 'Entrena a tus empleados para que promocionen la App por ti.' (Train your employees to promote the app for you) message. It also has a 'Configuración' button and a '¿Qué incluye?' link.

Below the marketing section is a 'Social' section featuring icons for Facebook, Twitter, Google Plus, and LinkedIn, each with a 'Configuración' button.

Ajustes

Se divide en tres secciones:



-General

Que permite actualizar la configuración global de la aplicación, personalizar la experiencia, elegir como se deben ver las imágenes o agregar servicios como el de geolocalización.

The screenshot shows the 'General' settings section of the app. It includes the following sections:

- Zona horaria**: Allows setting the time zone, date format, and 12/24 hour clock.
- Urls de las tiendas de Apps**: Allows entering URLs for iOS and Android app stores.
- Progressive Web App (PWA)**: Allows enabling or disabling PWA functionality.

On the right side, there's a preview of a mobile phone screen showing the app's interface with various icons.

Tu PWA está habilitada de forma predeterminada. Puedes optar por deshabilitarla si estás...

PWA habilitado (Recomendado)

-Pantallas de la Aplicación

Donde se pueden modificar las opciones de inicio de sesión, insertar términos de servicios personalizados, políticas de privacidad, etc.

The screenshot shows the 'Ajustes' (Settings) screen with the 'Pantallas de la Aplicación' (App Screens) tab selected. Under the 'Cuentas' (Accounts) section, there are several configuration options:

- Permitir a los usuarios crear perfiles personalizados usando una dirección de correo (Allow users to create personalized profiles using an email address):
 - Perfil de Usuario (User Profile): Enabled (blue switch)
 - Facebook: Enabled (blue switch)
 - Twitter: Enabled (blue switch)
 - Google: Disabled (gray switch)
- Permitir a los usuarios conectar sus redes sociales (Allow users to connect their social networks):
 - Cuentas de redes sociales (Social network accounts): Enabled (blue switch)

Disponible solo en versiones anteriores a 'Cardiff'

Below this section, there is a note: "Customiza las opciones mostradas dentro de la sección Mi Cuenta de los Ajustes de tu App".

In the 'Términos de Servicio' (Service Terms) section, there is a note: "Indica los Términos de Servicio de tu App incluyendo una URL a continuación." Below it is a switch labeled "Mostrar en la App" (Show in the App).

To the right of the main interface, a blue-bordered smartphone icon displays a simplified representation of the app's settings screen, showing sections like 'Settings', 'Account', 'About', and 'Privacy Policy'. A vertical bar next to the phone says 'VISTA PREVIA' (Preview). At the bottom right of the phone icon is a button labeled 'Vista Nativa' (Native View).

-Dominio y SEO.

En dónde se permite añadir dominio personalizado para la PWA (Progressive WebApp) e insertar palabras clave SEO para facilitar la búsqueda.

This screenshot is identical to the one above, showing the 'Ajustes' (Settings) screen with the 'Pantallas de la Aplicación' (App Screens) tab selected. It displays the same account customization options and the preview of the mobile application interface.

11.1.4 Precios

Para poder adquirir los servicios, la empresa nos da a elegir diferentes planes que se pueden pagar de forma mensual o anual.

The image shows four mobile application development plans arranged horizontally. Each plan is represented by a smartphone icon with a specific background color and a central circular logo. Above each phone is a title and below it is a price. At the top center, there are two tabs: "Plan Mensual" (selected) and "Plan Anual".

Plan	Imagen	Tarifa	Plazo	Nota
PROYECTOS TODO INCLUIDO Apps Nativas e Híbridas	Smartphone azul con edificios	APP INDIVIDUAL 99€ /Mes	Plan Mensual	
	Smartphone naranja con edificios	RESELLER 200€ /Mes	Plan Mensual	
	Smartphone morado con edificios	PARTNER 3.000€ /Año	Plan Anual	Plan Mensual No disponible

PROYECTOS TODO INCLUIDO Apps Nativas e Híbridas

- Consultoría Inicial
- Diseño a Medida
- Revisión y Publicación en los Markets
- Asesoramiento ASO

APP INDIVIDUAL

99€/Mes

Una App Nativa + PWA

- Branding de Tu-App.net
- Soporte Telefónico, Email y Chat
- Cientos de Funciones Disponibles
- Mensajes Push Ilimitados

RESELLER

200€/Mes

Crea Apps Ilimitadas

- Branding de Marca Blanca
- Soporte Prioritario
- Sin coste de Revisión
- Add-ons Avanzados
- CRM Integrado
- Herramientas de SEO

PARTNER

3.000€/Año

La Solución más Avanzada para Agencias

- Tu Propia Marca
- CMS Personalizable
- Integraciones Avanzadas
- Soporte Platinum
- Coaching Personalizado

The image shows four mobile application development plans arranged horizontally. Each plan is represented by a smartphone icon with a specific background color and a central circular logo. Above each phone is a title and below it is a price. At the top center, there are two tabs: "Plan Mensual" (selected) and "Plan Anual".

Plan	Imagen	Tarifa	Plazo	Nota
PROYECTOS TODO INCLUIDO Apps Nativas e Híbridas	Smartphone azul con edificios	APP INDIVIDUAL 83€ /Mes	Plan Mensual	
	Smartphone naranja con edificios	RESELLER 167€ /Mes	Plan Mensual	
	Smartphone morado con edificios	PARTNER 3.000€ /Año	Plan Anual	Plan Mensual No disponible

PROYECTOS TODO INCLUIDO Apps Nativas e Híbridas

- Consultoría Inicial
- Diseño a Medida
- Revisión y Publicación en los Markets
- Asesoramiento ASO

APP INDIVIDUAL

83€/Mes

En un pago de 990€ Ahorra 198€ al año

Una App Nativa + PWA

- Branding de Tu-App.net
- Soporte Telefónico, Email y Chat
- Cientos de Funciones Disponibles
- Mensajes Push Ilimitados

RESELLER

167€/Mes

En un pago de 2000€ Ahorra 400€ al año

Crea Apps Ilimitadas

- Branding de Marca Blanca
- Soporte Prioritario
- Sin coste de Revisión
- Add-ons Avanzados
- CRM Integrado
- Herramientas de SEO

PARTNER

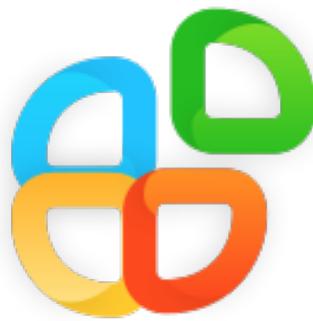
3.000€/Año

La Solución más Avanzada para Agencias

- Tu Propia Marca
- CMS Personalizable
- Integraciones Avanzadas
- Soporte Platinum
- Coaching Personalizado

Es importante resaltar que, la plataforma, no proporciona ninguna forma gratuita para poder disfrutar del constructor de aplicaciones, ya que la empresa considera que la acción de desarrollar una aplicación móvil requiere de inversión, esfuerzo y tiempo. Además, propone la creación de Apps a un coste muy reducido y con el mejor servicio y funcionalidades.

Sin duda, si se quiere apostar por el marketing móvil, es una de las opciones que se deberían de tener en cuenta.



appy pie

11.2 Appy Pie - www.appypie.com

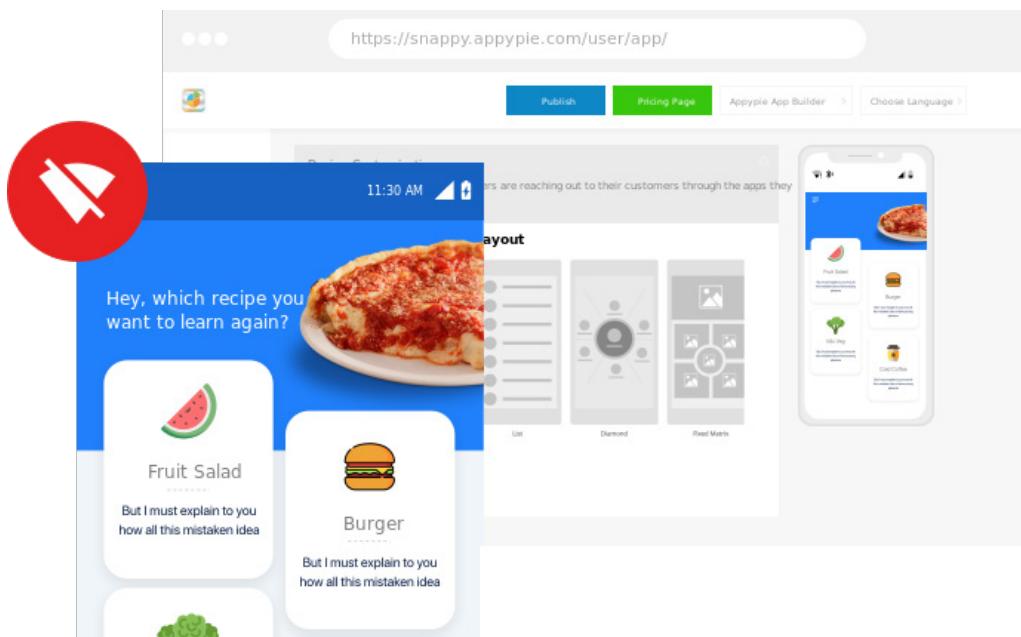
Appy Pie tiene un enfoque singular para ayudar a crear aplicaciones sin código y aumentar los resultados de empresas. Appy Pie ofrece una solución rápida, asequible y fácil de usar en forma de su generador de aplicaciones sin codificación. La empresa considera que el potencial de un creador de aplicaciones móviles sin código es primordial.

Se puede crear una app para iPhone y Android en tres sencillos pasos.



Las aplicaciones Appy Pie son ligeras, rápidas y ofrecen al usuario la experiencia de una aplicación nativa. Lo que es más interesante acerca de ellos es que también tienen la capacidad de proporcionar contenido a los usuarios en modo fuera de línea. El beneficio adicional de su constructor de aplicaciones para iPhone y Android es que puede personalizar las aplicaciones de la manera que desee y mejorar la interacción del usuario al instante. Dispone de plantillas para diferentes sectores accesibles a través de un MarketPlace.

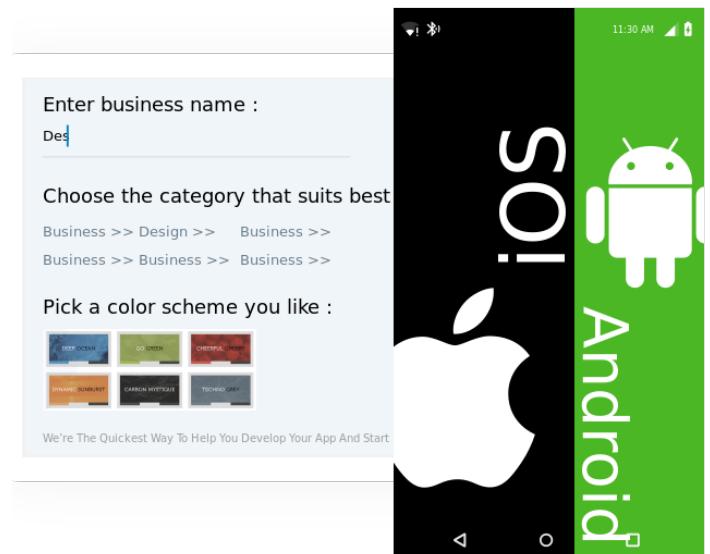
Una de las plataformas más sencillas y completas del mercado.





11.2.1 Creación de aplicaciones con App Builder de Appy Pie (App Maker)

El software de Appy Pie es intuitivo y fácil de usar. Todo lo que se necesita hacer es ingresar el nombre, elegir la categoría de aplicación específica, elegir un esquema de color del agrado del usuario, seleccionar el dispositivo en el que desea probar la aplicación, agregar las funciones que desee y hacer realidad la idea.



Para poder acceder al constructor de la plataforma, sólo se tiene que registrar desde su página web, el registro se puede realizar de forma rápida si se tiene una cuenta en Gmail de Google.

Una vez registrados, se podrá acceder al constructor llamado App Maker iniciando sesión.

11.2.2 Constructor

Al iniciar sesión se podrá visualizar todas las aplicaciones creadas a través de una listView.

The screenshot shows a dashboard with two application cards. The first card is for 'appypie' with a green 'UN' logo, and the second is for 'Prueba2' with a red 'PF' logo. Each card displays basic information like offer ID, creation date, current plan, and a 'Comprar planes' button. To the right of each card is a 'Comportamiento' section with checkboxes for 'Editar', 'Probar aplicación en dispositivo', 'Vista previa del sitio web', and 'Información de facturación'. A 'Ver más' button is located at the bottom right of each card.

Para poder comenzar con la creación de una App, hay que hacer clic en el botón situado en la parte superior derecha.

[Crear nueva aplicación](#)

Al realizar dicha acción, la plataforma llevará a sus usuarios a otra página en donde se debe proporcionar el nombre de la aplicación.

The form asks for the application name and has a 'próximo' (next) button.

Ingrese el nombre de la empresa (puede cambiarlo más tarde)

Ingrese el nombre de la empresa

próximo

Después el sistema abre otra página en donde se deberá elegir el tipo de categoría que tiene la aplicación. Esto hará que se adapte a nivel de diseño, contenido de la aplicación y funciones según la categoría elegida.

The interface lists various categories for the application:

Elija la categoría que mejor se adapte

Negocios >	Radio / Podcast >	Restaurante y comida >
Tienda en línea >	Eventos >	Educacion >
Religión / Adoración >	Salud y Bienestar >	Noticias y revista >
Ubicación y lugares >	Citas >	Otros >

Además, se debe elegir un esquema de color acorde con la idea global, se puede elegir con tonos de color claros, ligeros y luminosos, o una gama más oscura, que se ha puesto de moda en los últimos años

Elija un esquema de color que le guste (puede cambiarlo más tarde)

Ligero Oscuro



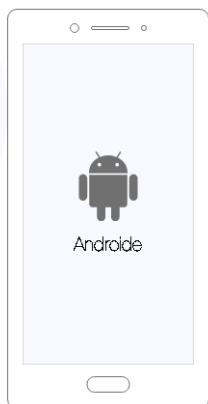
Ligero Oscuro



Es importante aclarar que tanto el nombre como la gama de color, podrá ser modificada con ayuda del constructor, si se desea.

Antes de poder acceder al constructor como tal, debemos seleccionar el dispositivo en dónde se va a poder realizar las pruebas de instalación, la plataforma nos proporcionará un archivo de instalación .apk o .ipa según la selección tomada.

Seleccione en qué dispositivo probar su aplicación



Una vez que se selecciona una de las dos opciones, podremos visualizar el constructor. Este se divide en tres secciones, una destinado a las características de la aplicación, otra llamada System Page con un icono de un pequeño candado, y la última para el diseño.



Esta pestaña está dedicada a las diferentes características y funcionalidad de la aplicación, en ella se muestran las funciones actuales que se pueden desactivar y añadir.

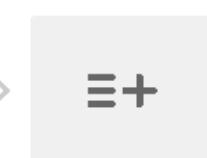
Además, nos permite configurar cada una de las funciones, dependiendo de la función, el proceso varía.

A detailed screenshot of the 'Mis Características' configuration screen. At the top, it says 'Mis Características' and 'Mejora tu aplicación al agregar / reemplazar las Características que deseas'. A green button on the right says 'Guardar y continuar'. Below this, there are six icons: 'acerca de', 'Sitio Web', 'Llamadas', 'Consultas', 'Contacto', and 'E-Commerce'. An orange '+' button is next to them. Below the icons is a toolbar with various icons. In the bottom left corner, there is a contact card icon with the text 'Nombre de página' and 'Contacto'. A dashed blue box highlights the contact card area.

En la parte superior de la ventana se muestran todas las funciones que se encuentran activadas, y la configuración de estas en la zona inferior.

Entre las diferentes funciones que nos proporciona la plataforma, podemos destacar, las destinadas al e-commerce, así como funciones de carácter multimedia.

Al añadir una nueva función con ayuda del botón con el icono de "+", se abrirá una gama de funciones dividida por categorías.



Agregar funciones de la aplicación

Recomendadas Social Multimedia Contacto Comercio Información Beta Ver todo

🔍

Carpeta	Prima Compras en App	Prima Cupón	Prima Directorio	E-Commerce
Formulario Generador	Prima Hyper locales	Prima Patio de comidas	Tarjeta de Fidelización ...	Tarjeta de Miembro

System Pages



Se divide en cinco secciones , Gestionar, Iniciar sesión, Registrarse, Ajustes de idioma, Términos Y Política De Privacidad y Ayuda

-Gestionar

En este apartado se pueden seleccionar las funciones a las que el usuario puede o no acceder sin un previo registro. En el caso que sólo se acceda a la aplicación como usuario registrado, se optará por la opción global.

✉ Mis Características

🔒
📝 Personalización del diseño

Iniciar sesión Registrarse
Guardar y continuar

Gestionar
Iniciar sesión Registrarse
Ajustes de idioma
Términos Y Política De Privacidad
Ayuda

Aplicar inicio de sesión global
×

acerca de
×

Sitio Web
×

Llamadas
×

-Iniciar sesión Registrarse

Para que el registro sea configurado, la plataforma tiene habilitado esta sección, en donde se pueden apreciar los diferentes campos que el usuario tiene que llenar con sus datos. Estos campos pueden ser configurados de una forma sencilla; incluso puedes añadir más, a los que el constructor tiene por defecto, así como cambiar el diseño de los elementos del formulario, como pueden ser las cajas de texto.

Además, dan la posibilidad de habilitar el registro rápido con FaceBook.

En el caso de que la aplicación ofrezca algún tipo de servicio o producto, se podrá añadir un método de pago.

Metodo de pago

PayPal PayU Money PayFast Stripe Velocidad GRATIS

PayPal Id	PayPal Id	USD
Suscripción mensual	Suscripción mensual	USD
Suscripción anual	Suscripción anual	USD
Suscripción única	Suscripción única	USD

-Ajustes de Idioma

En esta ventana se pueden realizar modificaciones a las numerosas cadenas de texto que se encuentran por defecto, adaptándolas al lenguaje deseado.

Gestionar Iniciar sesión Registrarse **Ajustes de idioma** Términos Y Política De Privacidad Ayuda

- Regístratese >
- Regístrate >
- Se le olvidó tu contraseña >
- Menú >
- misceláneo idioma >

-Términos y políticas de privacidad.

En este punto se tratarán cuestiones como la política de privacidad, términos de uso y Copyright.

Gestionar Iniciar sesión Registrarse Ajustes de idioma Términos Y Política De Privacidad Ayuda

T & C >

Evaluuar y Compartir >

Terms of Use >

Política de Privacidad >

Información sobre cookies >

-Ayuda

Appypie da la posibilidad a sus usuarios de activar un chatbot para ayudar a los usuarios de la App. Además nos da la posibilidad de dar soporte con ayuda de una empresa externa llamada Zopim que ofrece servicios de chatbot.

Gestionar Iniciar sesión Registrarse Ajustes de idioma Términos Y Política De Privacidad Ayuda

Appypie Chatbot Soporte Zopim

Appypie Chatbot *



* Tenga en cuenta: las consultas que reciba a través de su chatbot se enviarán a su dirección de correo electrónico registrada. Haga clic en [este enlace](#) para editar el flujo y el contenido de su chatbot. Debería usar sus credenciales de Appy Pie para iniciar sesión en Chatbot Builder

Personalización de Diseño

En esta zona se configura todo lo relacionado al aspecto y diseño de la aplicación, gama de colores, tipo de fuente del texto, tamaño de letra, así como el diseño de la distribución de elementos en la pantalla, con ayuda de diseños dados por el constructor.

En este apartado se tiene que dar el ícono de la aplicación, la imagen de pantalla de carga y el color de fondo de la App o una imagen.

Personalizar el diseño de la aplicación

Guardar y continuar

Elegir color de tema

Ligero **Oscuro**

Personaliza fuentes y colores.

encabezamiento

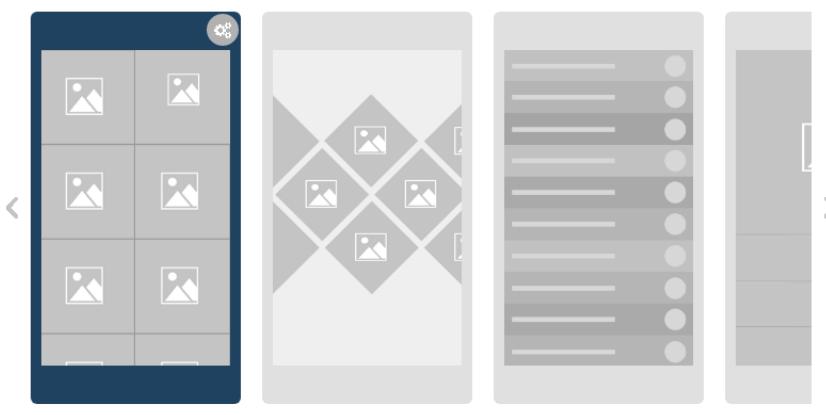
Diseño

Página

Fuente Georgia	Título Mediano	Encabezado 	Tamaño del subtítulo Mediano
Contenido Mediano	Contenido 	Color de texto #262626	Icono #262626
Botón Primario #FF9C00	Botón Secundario #ABABA8	Boton de texto #FFFFFF	color activo #e00000

Personalizar el diseño de la aplicación

...



Personalizar los elementos de la aplicación

Icono de la aplicación



Fondo de pantalla



Pantalla splash de la aplicación



Personalizar información de la aplicación

Nombre del Negocio

BurgerK

Nombre del paquete de aplicación

pruebawfl

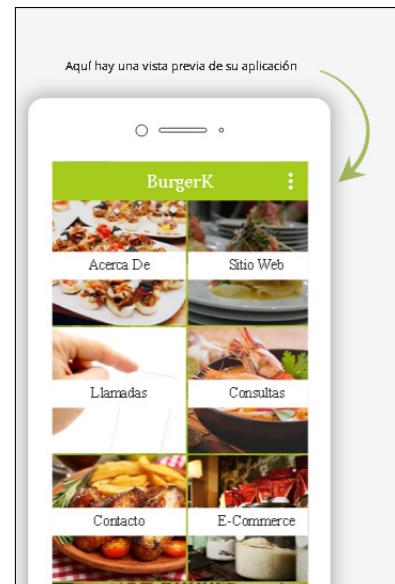
Categoría de su aplicación

Restaurante

11.2.3 Vista previa

En la parte derecha del constructor se encuentra la vista previa de la aplicación, que se actualiza de forma instantánea.

Además de esta preview, la plataforma nos ofrece la posibilidad de realizar más visualizaciones con otro tipo de dispositivos como Iphone, Ipad, Tablets, ect. Incluso nos da la oportunidad de hacerlo con una Web App.



Para ello, hay que dirigirse al ícono de un dispositivo móvil situado en la esquina derecha.

Con esto se abre un menú con las distintas posibilidades.

Exención de responsabilidad: Aplicación que se ejecuta en el dispositivo móvil emulador / simulador tendrá diferencias sutiles cuando se prueba en un dispositivo móvil real.



Una vez que se haya finalizado cada uno de estos tres puntos, se podrá dar por finalizado la creación de la App.



Guardar y continuar

Al guardar, el sistema compilará la aplicación, y con la ayuda de un código Bidi, se podrá descargar un archivo .apk para probarlo en un dispositivo.

Abra la cámara de su teléfono y escanee el **código QR**

Más formas de **obtener la aplicación**:



Correo electrónico



mensaje



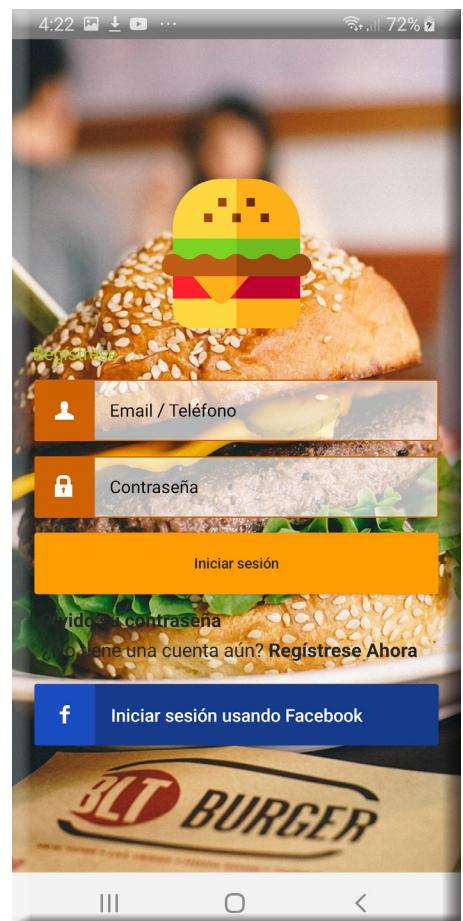
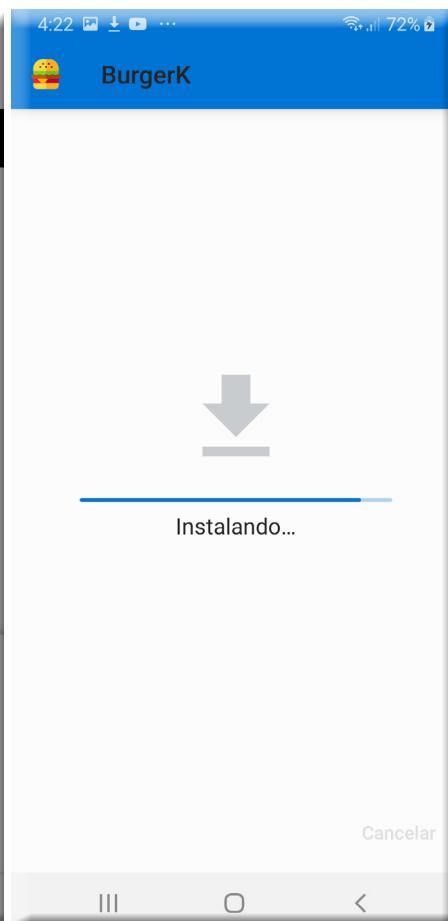
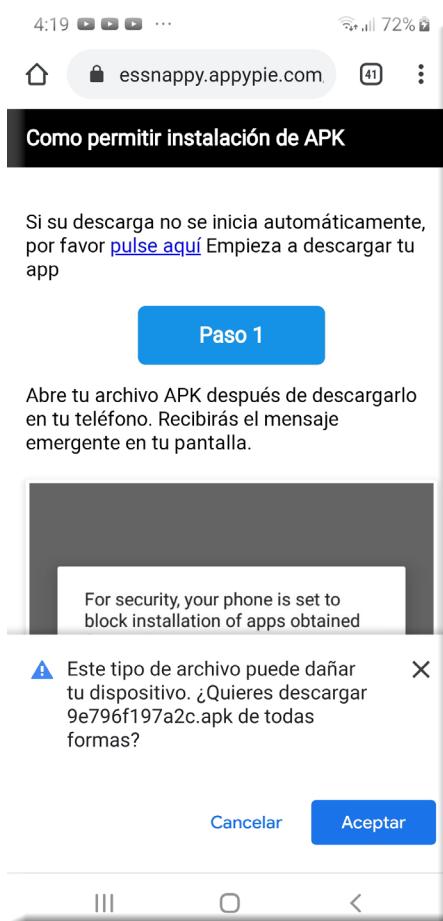
Copiar link

1/4 Escanee el código QR en la pantalla de la aplicación de prueba

Siguiente paso

- Abra su cámara Android y escanee el código QR, con su escáner de código QR incorporado o
- También puede obtener el enlace de instalación a través de SMS o correo electrónico.
- Aparecerá una ventana emergente que lo redirigirá a la página predeterminada de su navegador.

La prueba se ha realizado con un dispositivo Samsung S8 con Android 9.



La plataforma nos ofrece otro tipo de servicio que podemos acceder desde el listado de las Apps.

BurgerK
BID: 9e796f197a2c
fecha: 21 May 2020
Plan actual: Básico Mensual (Su periodo de prueba expira el 28 May 2020 UTC)
Gestionar plan

Actualizar ahora

Acciones
✓ Administrar y Editar
✗ Aplicación de prueba en el dispositivo
✗ App como Sitio Web
✗ Información de facturación

Ver más ▾



BurgerK
BID: 9e796f197a2c
Plan actual: Básico Mensual (Su periodo de prueba expira el 28 May 2020 UTC)

Actualizar ahora

Acciones
✓ Administrar y Editar
✗ Notificaciones Push
✓ Mi Plan

Editar, probar y poner en marcha

- Administrador y Editar
- Aplicación de prue...
- App como Sitio Web
- Información de fac...
- Publicar

Involucrar a los usuarios

- Notificaciones Push
- Plantillas de corre...
- Analítica
- Replicar App
- Hosting

Menos artículos

- Convierte tu app p...
- Usuarios
- Monetizar
- Correo de propagaci...
- Promoción

- Appy Beacon
- Dentro de la Casa ...

Entre estos servicios podemos destacar:

-Analítica

Para ver el estado global de la aplicación con ayuda de App Analytics, que permite realizar un seguimiento de la interacción del usuario dentro de la aplicación.

Además, ofrece analíticas de Google Analytics y FaceBook Analytics.

-Usuarios

En donde se pueden ver un listado de todos los usuarios de la aplicación.

-Monetizar

Zona en la que se podrá dar anuncios dentro de la aplicación y ver el todas de ganancias.

-Notificaciones Push

Nos ayudará a enviar mensajes personalizados a todos los usuarios, grupos de usuarios o uno en concreto.

-Publicar

El más importante de todos, con la que se podrá publicar la aplicación.

11.2.4 Precios

Se puede usar el Creador de aplicaciones de Appy Pie en un plan gratuito durante 7 días para desarrollar y probar su aplicación para su uso personal y no comercial.

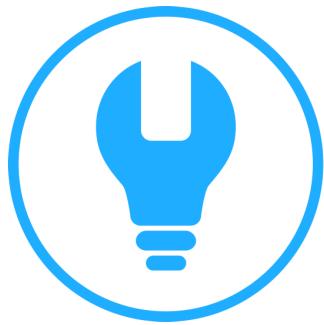
Hay que tener en cuenta que Apple App Store cobra una tarifa anual de desarrollador de \$ 99 y Google Play cobra una tarifa única de \$ 25.

Básico Sin anuncios.	Dorado Mejor valor	Platino Empresa
€ 18 /Aplicación/Més	€ 36 /Aplicación/Més	€ 60 /Aplicación/Més
Plataformas soportadas 	Plataformas soportadas 	Plataformas soportadas
Características premium ⓘ 	Características premium ⓘ 	Características premium ⓘ
Distribución de aplicaciones ** 	Distribución de aplicaciones ** 	Distribución de aplicaciones **
Ilimitadamente Edición de aplicaciones 	Ilimitadamente Edición de aplicaciones 	Ilimitadamente Edición de aplicaciones
Número de notificaciones push* 5000/mensual 	Número de notificaciones push* 10000/mensual 	Número de notificaciones push* 25000/mensual
Descargas de aplicaciones 5.000 descargas	Descargas de aplicaciones 20,000 descargas	Descargas de aplicaciones 50,000 descargas
Vive en vivo bajo tu cuenta de desarrollador 	Vive en vivo bajo tu cuenta de desarrollador 	Vive en vivo bajo tu cuenta de desarrollador
Appy Pie Anuncios Sin Anuncios!	Appy Pie Anuncios Sin Anuncios!	Appy Pie Anuncios Sin Anuncios!
App Analytics con Google Analytics 	App Analytics con Google Analytics 	App Analytics con Google Analytics
Gana dinero a través de la publicidad. 	Gana dinero a través de la publicidad. 	Gana dinero a través de la publicidad.
Atención al cliente Correo electrónico	Atención al cliente Correo electrónico & Chat	Atención al cliente Correo electrónico, Chat & Llamadas
Eliminar Appy Pie Branding** (su propia aplicación de marca blanca) 	Eliminar Appy Pie Branding** (su propia aplicación de marca blanca) 	Eliminar Appy Pie Branding** (su propia aplicación de marca blanca)

Además, de estos planes mensuales, la compañía ofrece planes anuales.

Para poder eliminar la marca Appy Pie y obtener una aplicación de etiqueta blanca hay que optar por uno de los planes.

Las descargas adicionales se cobran en función de la cantidad de instalaciones o de la cantidad de usuarios registrados.



appsbuilder

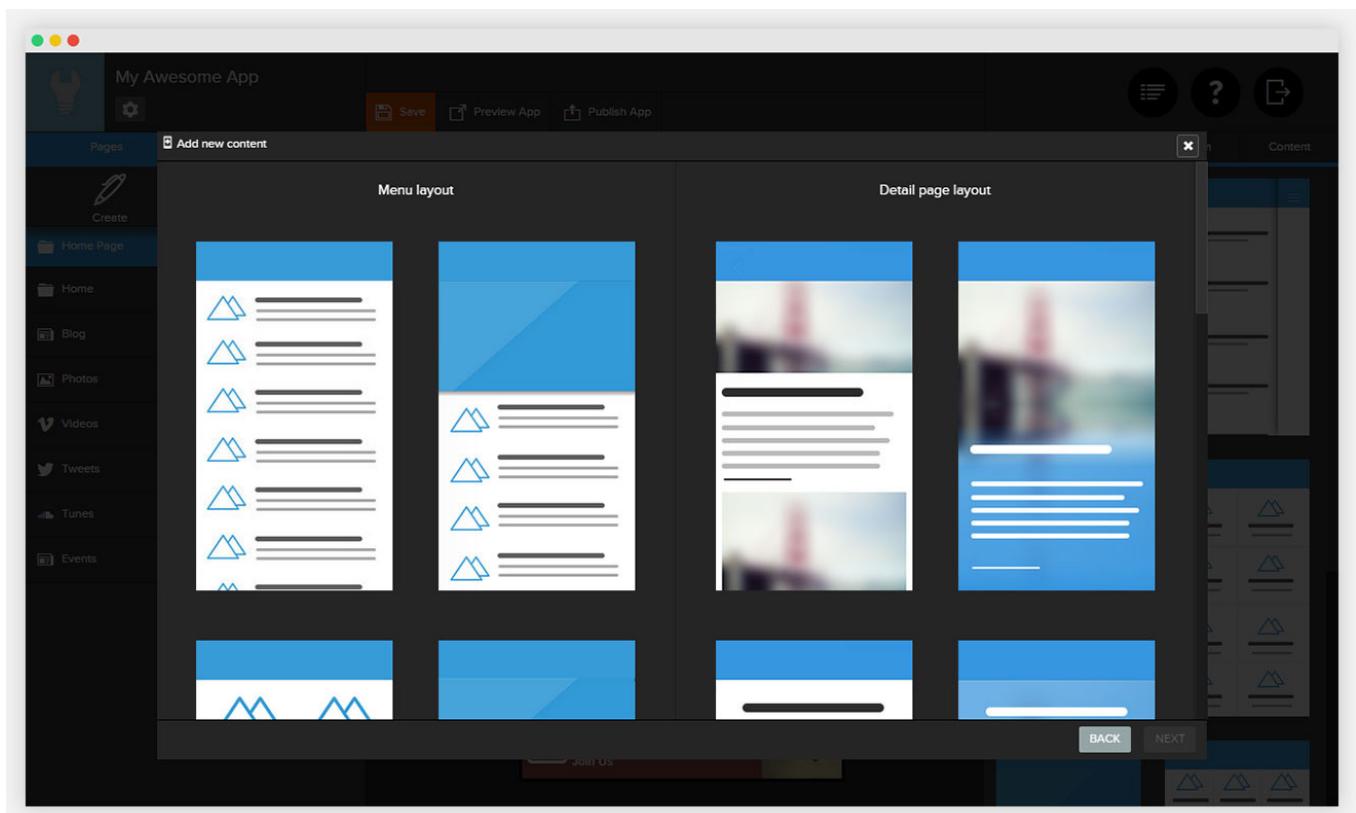
11.3 Appsbuilder - www.apps-builder.com

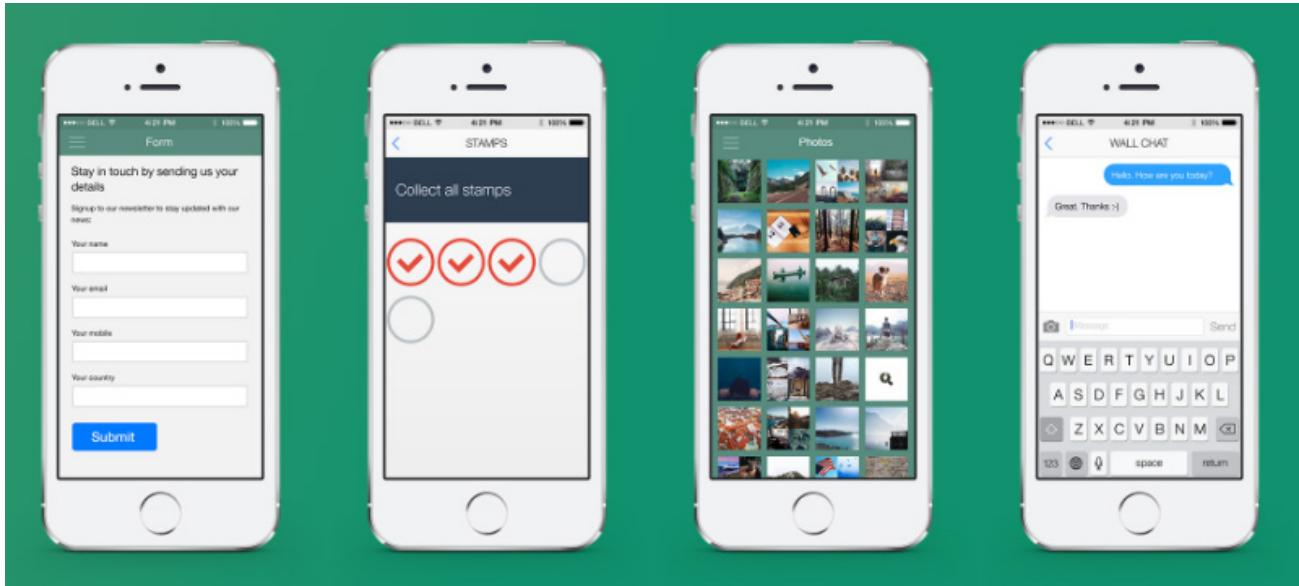
Este creador italiano de apps presenta su editor Drag&Drop (arrastra y soltar) que ya ha traído 500.000 apps al mundo. Tiene una interfaz muy intuitiva y con un diseño muy cuidado.

Además, es compatible con ambas plataformas y permite crear aplicaciones nativas e híbridas. También ofrece una total integración con el blog de los creadores tanto a nivel de servicios, como de redes sociales.

Esta plataforma da el poder de diseñar aplicaciones profesionales al alcance de cualquiera.

Se pueden crear aplicaciones HTML5 y multiplataforma nativas con diseños fáciles de usar y totalmente personalizables, diseñados para cumplir objetivos de marketing y listos para ser publicados en tiendas de aplicaciones. Sin código, simplifica el diseño de las aplicaciones y reduce el tiempo de lanzamiento al mercado.

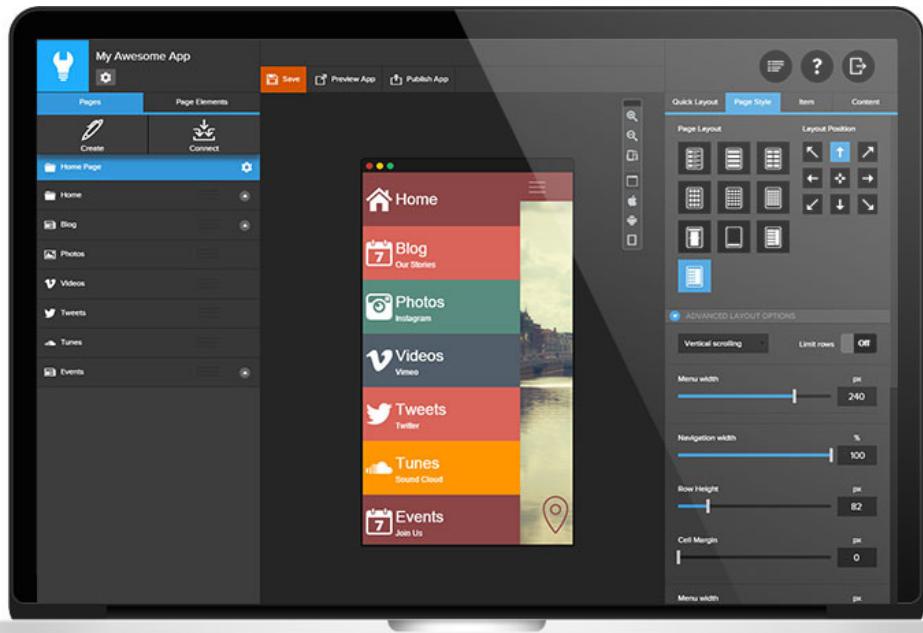




11.3.1 Creación de aplicaciones con App Builder de Appsbuilder

Una vez que se consigue pasar de la fase, un tanto confusa, de “prueba gratis” en contraposición con “inicio de cuenta gratis”, la página de inicio y el editor resultan sorprendentemente intuitivos. Añadir logos y cualquier otra imagen es muy sencillo ya que se pueden cambiar de tamaño y aplicarles varios efectos una vez se han arrastrado y soltado en la página.

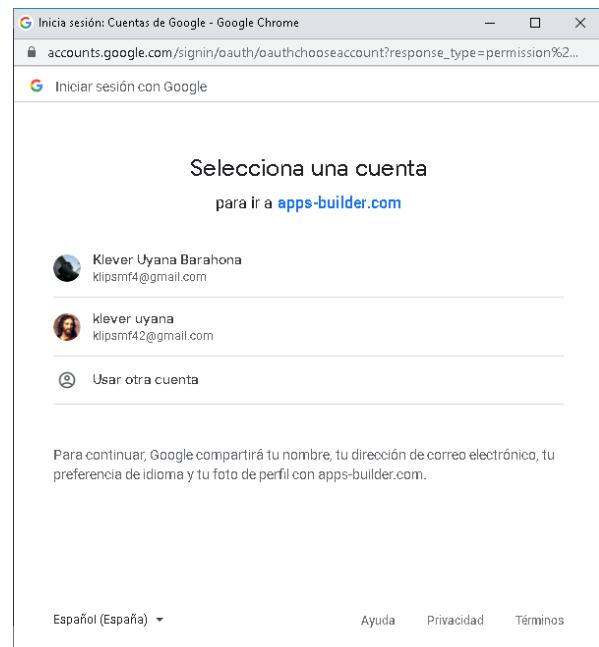
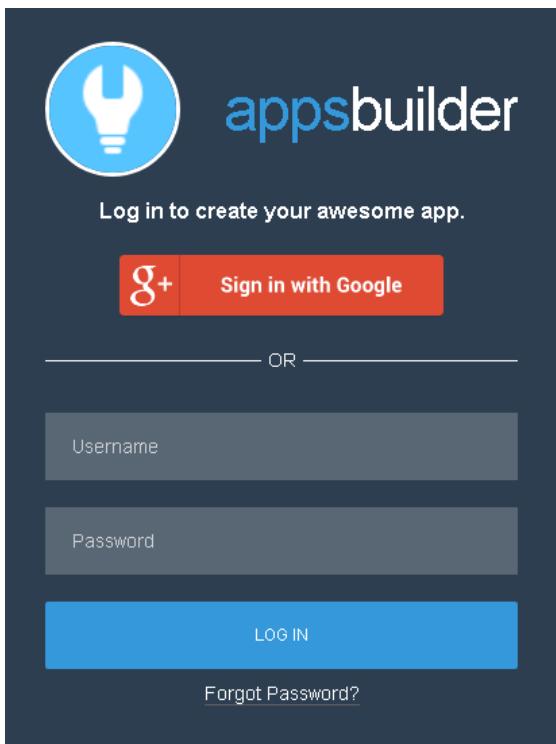
A las páginas se les pueden añadir una amplia variedad de módulos como los de ecommerce, multimedia, mapas, calculadoras y herramientas de fidelización. Son fáciles de añadir o eliminar dependiendo de lo que se esté buscando. También hay herramientas exclusivas para las redes sociales más populares, así como al menos cinco módulos para diferentes sitios web de restaurantes. En definitiva hay módulos para todos los gustos.



AppsBuilder también tiene una sección exclusiva para recursos, con artículos, eBooks, plantillas e incluso casos de estudio y todo eso gratis. Desgraciadamente, puede ser difícil acceder a dichos contenidos una vez has entrado en el sitio porque no hay forma de dejar el menú de inicio, a no ser que salgas de tu cuenta.

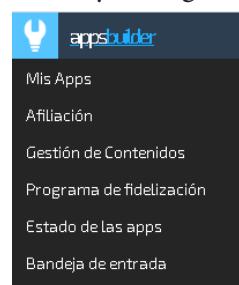
11.3.2 Constructor

Para poder ingresar al constructor se debe iniciar previamente sesión, el inicio se realiza de forma rápida si se cuenta con una cuenta Gmail de Google.

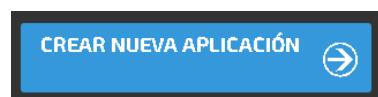


Al iniciar sesión se podrán visualizar todas las aplicaciones creadas a través de una listView. En el caso que se haya iniciado por primera vez, se encontrará vacía.

Además del listado, se pueden apreciar en la página principal dos menús, uno situado en la zona superior y otro en la zona izquierda, menús que ofrecen diversas funciones y configuración del constructor.



Para comenzar la creación de una aplicación, sólo hay que hacer clic a un botón de color azul, situado en la zona superior derecha del listado.



Cuando se comienza la creación, el sistema nos dirige a una página con un gran abanico de plantillas divididas por categorías que se podrán personalizar si se desea.

SELECCIONA PLANTILLA

ELEGIR CATEGORÍA

- Todos**
- Agencia
- Arte y Cultura
- Deportes
- Editor
- Educación
- Eventos
- Finca raíz
- Hoteles
- Moda y Accesorios
- Música

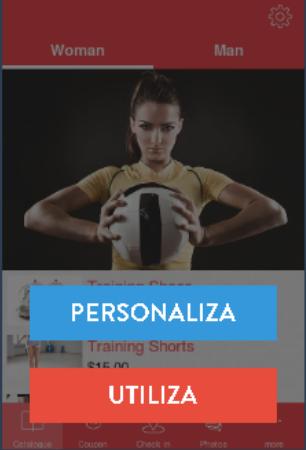
CENTRO COMERCIAL



Shops
Events
Offers

News
Contact Us
Book

TIENDA DE DEPORTES



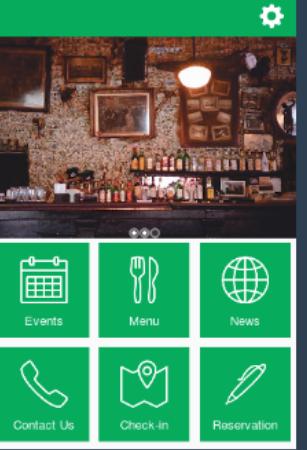
Woman
Man

PERSONALIZA

UTILIZA

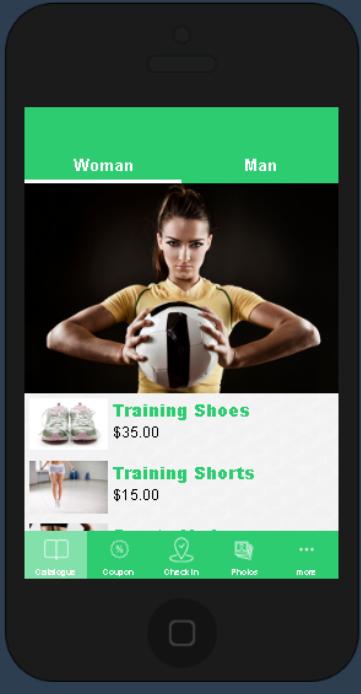
Catálogo
Coupons
Check in
Photos
more

PUB



Events
Menu
News

Contact Us
Check-in
Reservation



TIENDA DE DEPORTES

CATEGORÍA: MODA Y ACCESORIOS

Crea ofertas especiales limitadas y envía cupones especiales a tus clientes.

FUNCIONES RECOMENDADAS (PUEDES CAMBIARLAS O AÑADIR LAS QUE DESEES)

CATÁLOGO - CUPONES - CHECK IN - GALERÍA - SOBRE NOSOTROS - CONTÁCTENOS

DISPOSICIONES DISPONIBLES



COLORES DISPONIBLES



UTILIZA ESTA PLANTILLA

Al seleccionar la opción de personalización, se da la posibilidad al creador de cambiar el color y la disposición de los elementos.

Además, nos da información de la plantilla tales como, tipo de categoría y funciones recomendadas.

La plataforma guiará a los creadores de una forma sencilla con una secuencia de pasos que se encuentran visibles en la parte superior.

Actualizar ahora
Contenido
Look & Feel
Configuraciones
Gestión de usuarios
Promover
VISTA PREVIA
en tu smartphone
GUARDAR APP
y postar

Aunque los pasos a seguir tienen un orden en concreto, no es necesariamente obligatorio seguirlo.

Contenido

En esta zona podremos distribuir los elementos añadiendo y eliminando, elementos que se proporcionan a través de un menú con pestañas desplegables, además de funciones.

The screenshot displays several expandable menus:

- Contenido general**: Includes Multimedia, Social, Contacto, Formularios, and Widgets.
- Contenido general**: Submenu with icons for Platos, Carrito de compras, and Libros.
- Multimedia**: Submenu with icons for Foto, Vídeo, and Podcasting.
- Contacto**: Submenu with icons for WhatsApp, Mensaje de texto, and Llámanos.
- Formularios**: Submenu with an icon for Formulario.
- Widgets**: Submenu with icons for Calculadora, Calculadora de propina, and Calculadora de ...
- Social**: Submenu with icons for Facebook, Twitter, and Google+.

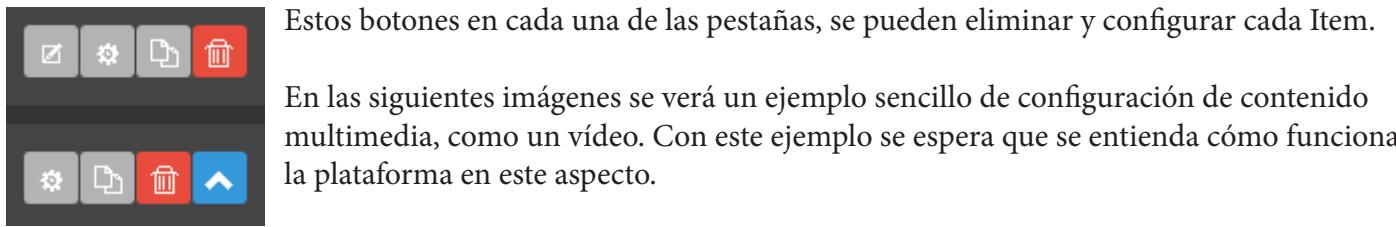
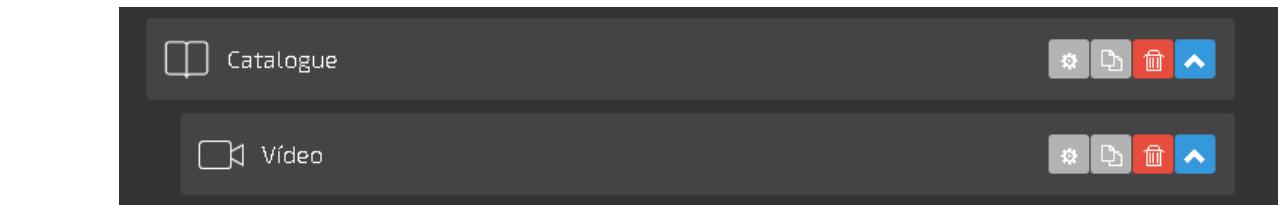
Desde el menú se pueden añadir arrastrando a la zona de páginas, en donde se da la posibilidad de reorganizar según su prioridad dada por su posicionamiento, muy similar a los contenedores de Android Studio.

Desde la zona de páginas, se podrán modificar tanto la configuración y el aspecto de cada elemento.

The screenshot shows the 'TUS PÁGINAS' section with the following items:

- Catalogue
- Vídeo
- Vídeo
- Vídeo
- Código
- Woman

Each item has a set of icons for configuration and deletion.



Ejemplo de configuración de elementos:



Con el primer botón de la izquierda se podrá dar en contenido, en este caso se dió como referencia diez vídeos de la plataforma de Youtube a través del id de usuario.

Agrega contenido

Opciones

Youtube

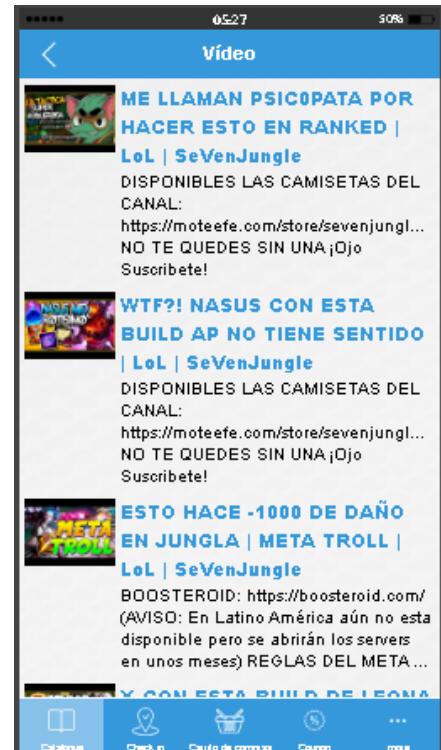
Escribe la cuenta YouTube de la que quieres ir contenido.

ID:
UCiMRXuxr-1wdimyv82y0DvQ

Tipo de contenido:
videos

Número de elementos:
10

Atrás



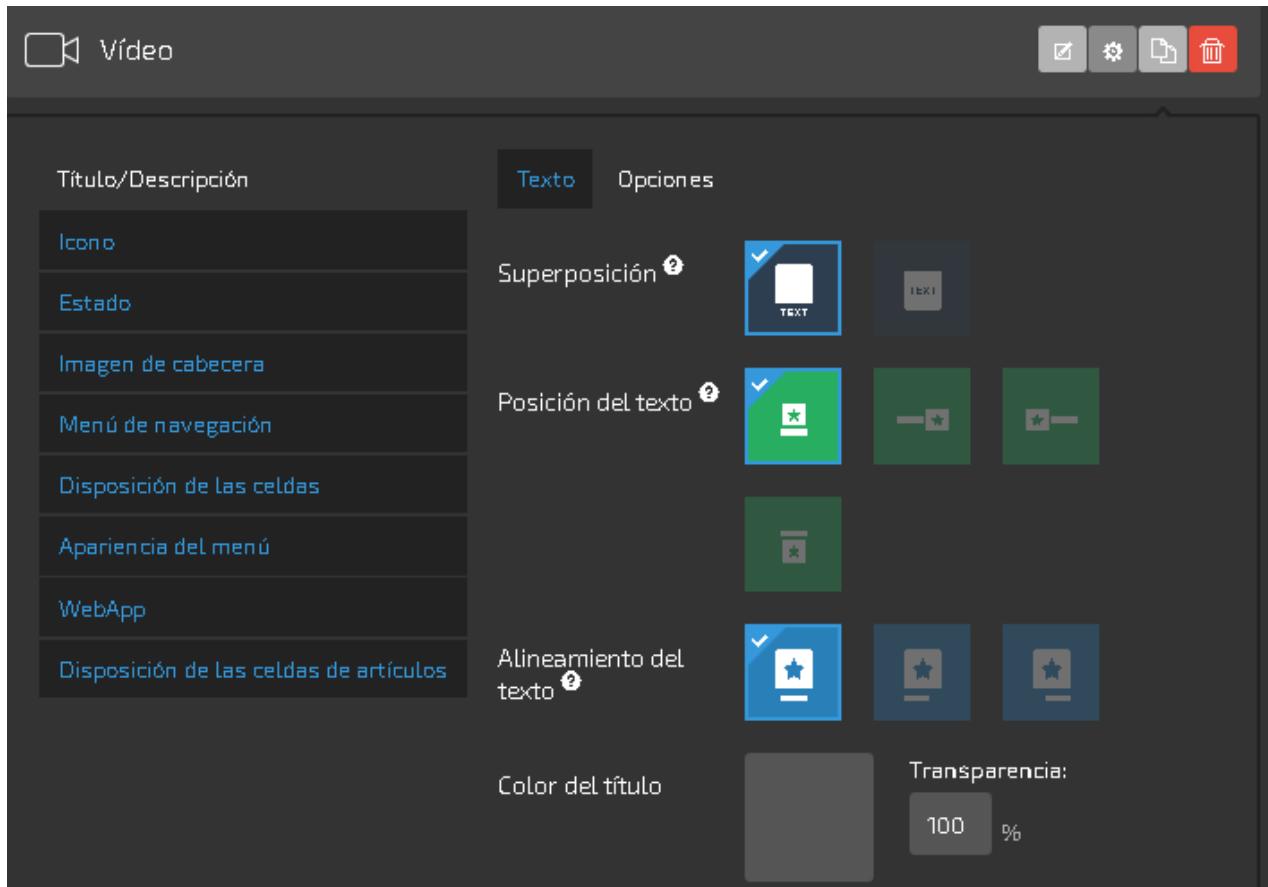
Título/Descripción
Icono
Estado
Imagen de cabecera
Menú de navegación
Disposición de las celdas
Apariencia del menú
WebApp
Disposición de las celdas de artículos

Cada uno de los elementos tiene una forma distinta de darle contenido.

Una vez que el contenido es dado, con el botón de opciones con el icono de un engranaje se da el aspecto deseado. Este botón nos llevará a un submenú.

El menú ofrece una vasta cantidad de formas de configurar el elemento. En éstos se encuentran la disposición, agregación de icono, superposición, color, etc.

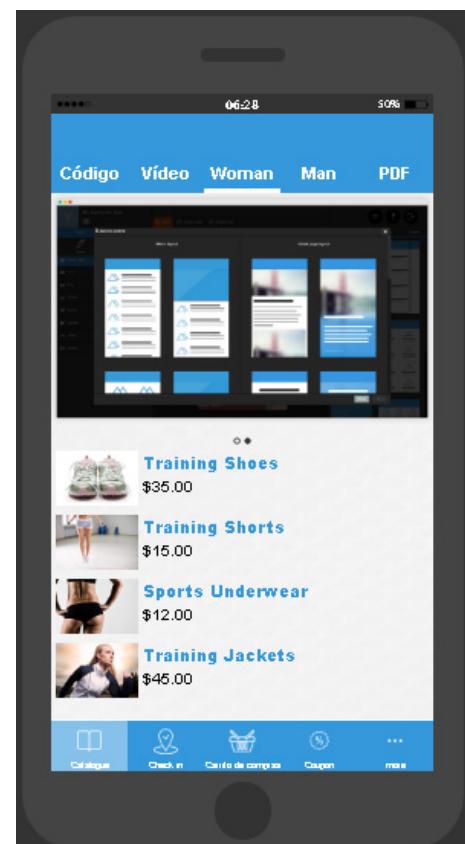
Esta forma de configuración hace que el diseño de la aplicación sea muy amplia a la hora de personalizar la App, ya que nos da la posibilidad de customizar cada uno de los ítems arrastrados a la página, dejando de lado la limitación de las plantillas por defecto.



11.3.3 Vista previa

El previsualizador del constructor se sitúa en la parte derecha, visible con ayuda de una pestaña desplegable.

Además de esta forma convencional, la empresa proporciona una aplicación que da la oportunidad de probar la App en dispositivos físicos.



Look and Feel

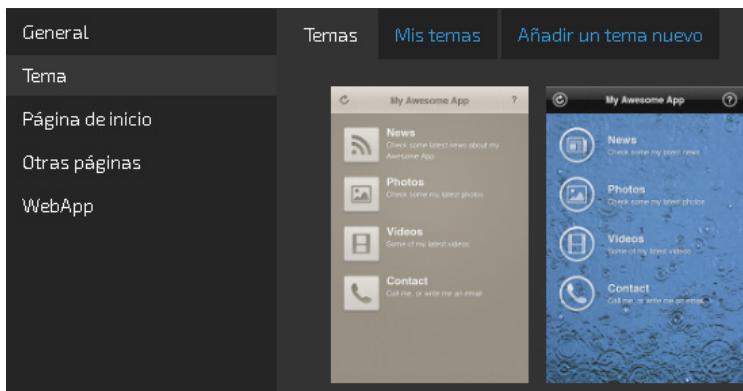
En este apartado se va tratar de una forma global la configuración del aspecto y diseño de la aplicación.

Al hacer clic en esta zona, se deja ver un menú con cada uno de los aspectos a configurar. Cada uno de éstos, a su vez se dividen en diversas pestañas, dando mayor nivel de configuración a cada uno.

El menú se divide en cinco partes:

-General

Con la que se modifican elementos, como el ícono, tipo de letra, botones, imagen de Splash e imágenes por defecto.



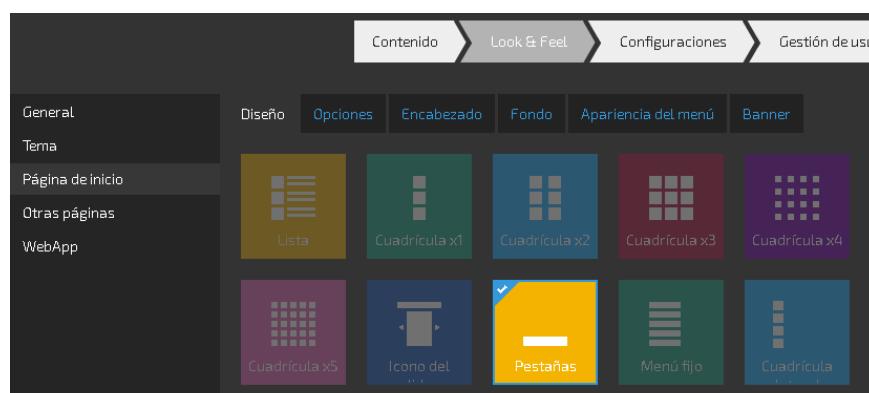
-Tema

Se puede añadir un tema a la aplicación con ayuda de la pestaña llamada Tema en donde se nos da a elegir alguno de los que se nos ofrece por defecto.

También el sistema deja añadir temas externos.

-Página de inicio

Se configura en esta zona tanto el diseño, encabezado, apariencia del menú principal.



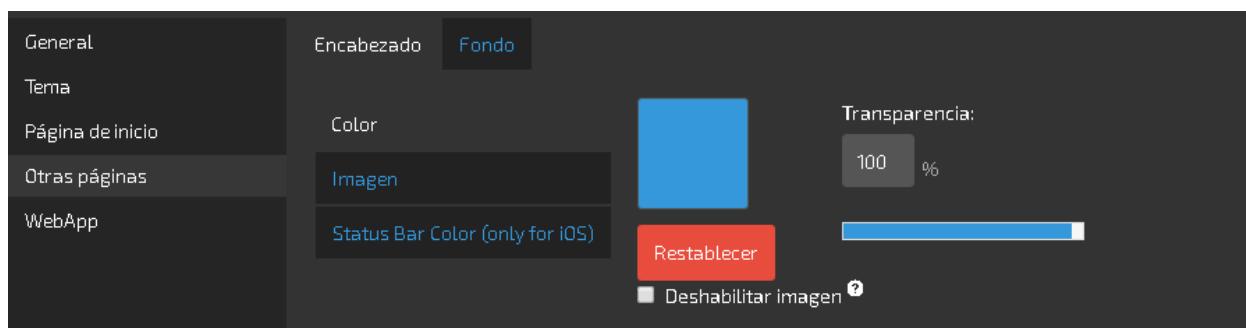
-Otras páginas

Configuración del encabezado y fondo de otras páginas.



-WebApp

En el caso de que se esté construyendo una webapp, este apartado es imprescindible, ya que configuran los layout de inicio como el layout de las páginas secundarias.



Configuración

En este punto se deben configurar una gran variedad de características de la aplicación.

Entre éstas se pueden destacar:

-Información General

Necesaria para poder publicar las aplicaciones en tiendas.

-E-commerce

En dónde se pueden añadir métodos de pago, como por ejemplo Paypal.

-Lista de correos

Este panel permite configurar un mensaje personalizado e invitar a los usuarios a inscribirse en la lista de correo para que puedan recibir información actualizada regularmente sobre las últimas novedades.

-Monetización

Para ganar dinero con banners.

-Rotación

En dónde se bloquea y habilita la pantalla vertical.

-Copia de Seguridad/Restauración

Con la que se podrá crear una copia de seguridad en caso de que se necesite una restauración.

Además hay otros aspectos de configuración como los de acceso al panel del control, beacons, deeplink y Google Maps

Contenido > Look & Feel > Configuraciones > Gestión de usuarios > Promover

- Información general
- Palabras clave
- Soporte URL
- Soporte correo electrónico
- Teléfono
- URL de confidencialidad

Guardar cambios

Gestión de Usuarios

Esta pestaña va relacionada a todo lo que concierne a los usuarios que utilizan la App, como pueden ser el envío de notificaciones push, estadísticas, ventas e-commerce, formularios personalizados para recopilar información de los usuarios y demás, todo centrado a los usuarios.

Contenido > Look & Feel > Configuraciones > Gestión de usuarios > Promover

- Notificación "push"
- Estadísticas
- Ventana emergente promocional
- Carritos de compras e-commerce
- Lista de correo
- Formulario de estadísticas
- Beacon statistics
- Muro de chat
- Gestión del acceso a la aplicación

Estás usando tu cuenta de prueba. Para seguir usando esta función una vez terminado el período de prueba, tendrás que: PREMIUM.

Notificaciones "push" restantes del mes en curso: **∞**

¿Qué es una notificación "push"?

Las notificaciones "push" permiten a una aplicación saber si se están recibiendo mensajes desde el servidor. Así que, ¿qué importancia tienen? ¿por qué nos interesan? El iPhone no nos permite ejecutar varias aplicaciones al mismo tiempo, pero gracias a las notificaciones "push" nuestras Apps pueden utilizarse incluso cuando no están en ejecución. Esto es parecido a lo que ocurre con la aplicación de correo que viene en el iPhone. Puede recibir correos y avisarte que hay correo nuevo, aunque estés ocupado jugando Tap Tap Revenge o el iPhone esté standby.

Promover

Como último paso, está el de promover la app y publicarla. Para esto, la plataforma deja promocionar en las redes sociales, con ayuda de códigos QR, entre otras formas. En el caso de la publicación, el sistema tiene establecido una serie de pasos a seguir con ciertas diferencias dependiendo de la tienda.

Hacen falta los iconos o las imágenes de bienvenida. Revise la configuración de su aplicación. Enlace

Página de aterrizaje

Códigos QR

Redes sociales

Redireccionar a móvil

Publica en las tiendas

Apple App Store Google Play Chrome Web Store

Crea tu cuenta de desarrollador Apple

Crea los certificados para tu app

Prueba en un dispositivo.

Para poder disfrutar de la aplicación en un dispositivo móvil, hay que seleccionar una de las tres opciones que se muestran al pulsar el botón de VISTA PREVIA.

En el siguiente ejemplo se ha utilizado un dispositivo Android.

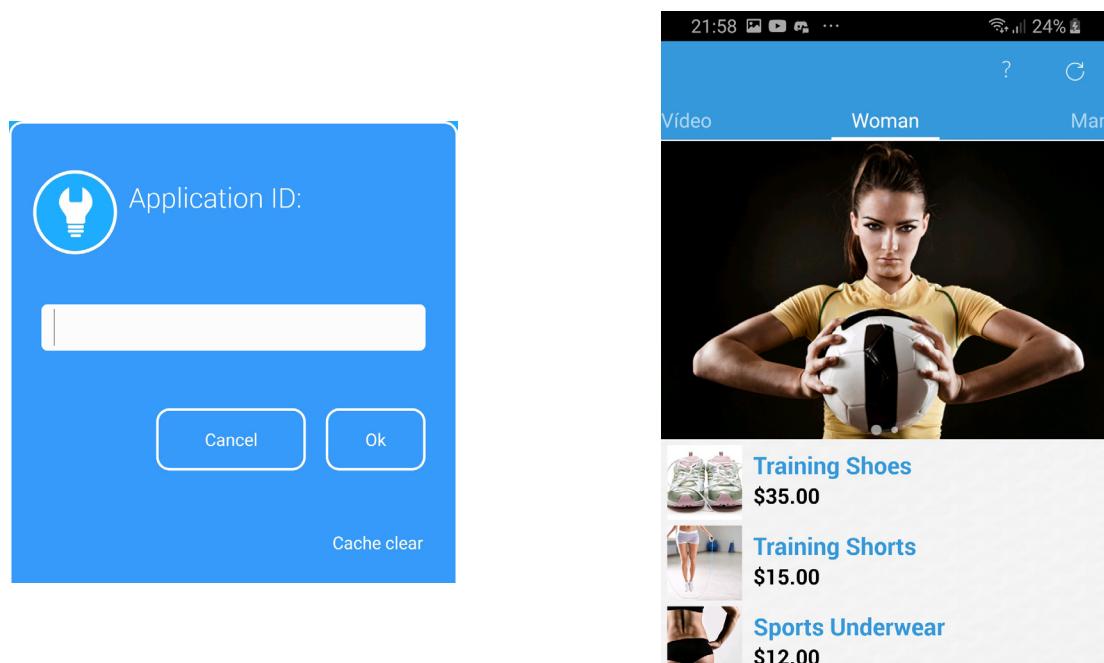
Se requiere la instalación en el dispositivo de prueba, la aplicación llamada AppsBuilder Preview App que nos proporciona la empresa.



Para poder continuar, se necesita de un código ID APP que es visible al hacer clic en el botón de vista previa y seleccionar una de las opciones.



El ID APP se introduce en la aplicación, con esto se podrá visualizar la aplicación.

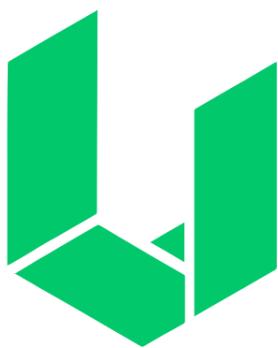


11.3.4 Precios

Se puede usar el Creador de aplicaciones con un plan gratuito durante 14 días para desarrollar y probar la aplicación para uso personal y no comercial. No se necesita tarjeta de crédito ni suscripción.

PLANES DE CONSUMO			PLANES DE ETIQUETA BLANCA	
BRONCE	PLATA	ORO	REVENDORES	PERSONALIZADO
€9€€/mes mes	€24€€/ mes	€ 39€/mes	€49€€/ mes	¿NECESITAS CREAR MÁS APPLICACIONES?
€14€€/ mes	€29€€/ mes	€ 49€/mes	€59€€/ mes	¿NECESITAS CREAR MÁS APPLICACIONES?
COMIENCE SU PRUEBA GRATIS HOY			CONTÁCTENOS	
CARACTERÍSTICAS				
Aplicación Web	iOS, Android y aplicación web	iOS, Android y aplicación web	Plan de oro +	Opciones adicionales
Vista previa de la aplicación AppsBuilder	Vista previa de la aplicación AppsBuilder	Vista previa de la aplicación AppsBuilder	Tablero de Whitelabel 2 usuarios	Vista previa de la aplicación Whitelabel
Analítica	Analítica	Analítica	DNS personalizado	Más usuarios
Página de inicio de la aplicación	Página de inicio de la aplicación	Página de inicio de la aplicación		Gestión de permisos
Código QR	Código QR	Código QR		Nube Dedicada
		Crear lista de correo		
		Pop-up promocional		
		Monetización		
		Notificaciones push		
SOPORTE AL CLIENTE				
Centro de Apoyo	Centro de Apoyo	Centro de Apoyo Soporte de correo electrónico	Centro de Apoyo Soporte de correo electrónico	Centro de Apoyo Soporte de correo electrónico

Para publicar una aplicación en las principales tiendas, se debe activar la propia cuenta de desarrollador personal. La tarifa asciende a 99 \$ / año para Apple App Store y 25 \$ (tarifa única) para Google Play. La aprobación de las tiendas generalmente toma 15 días hábiles para la App Store y 24-48 horas para Google Play.



upplication

by fibonad

11.4 Upplication - www.upplication.com

Asesora antes, durante y después de la creación de aplicaciones móviles. Ofrecen a cada uno de sus clientes una ayuda personalizada al considerarse unos expertos en la creación y desarrollo de aplicaciones móviles. Intentan ser muy cercanos y dan mucha importancia a la opinión sobre sus servicios, para mejorar sus producto y conseguir que la experiencia se convierta en algo rentable para las empresas.



Aumenta tus ventas



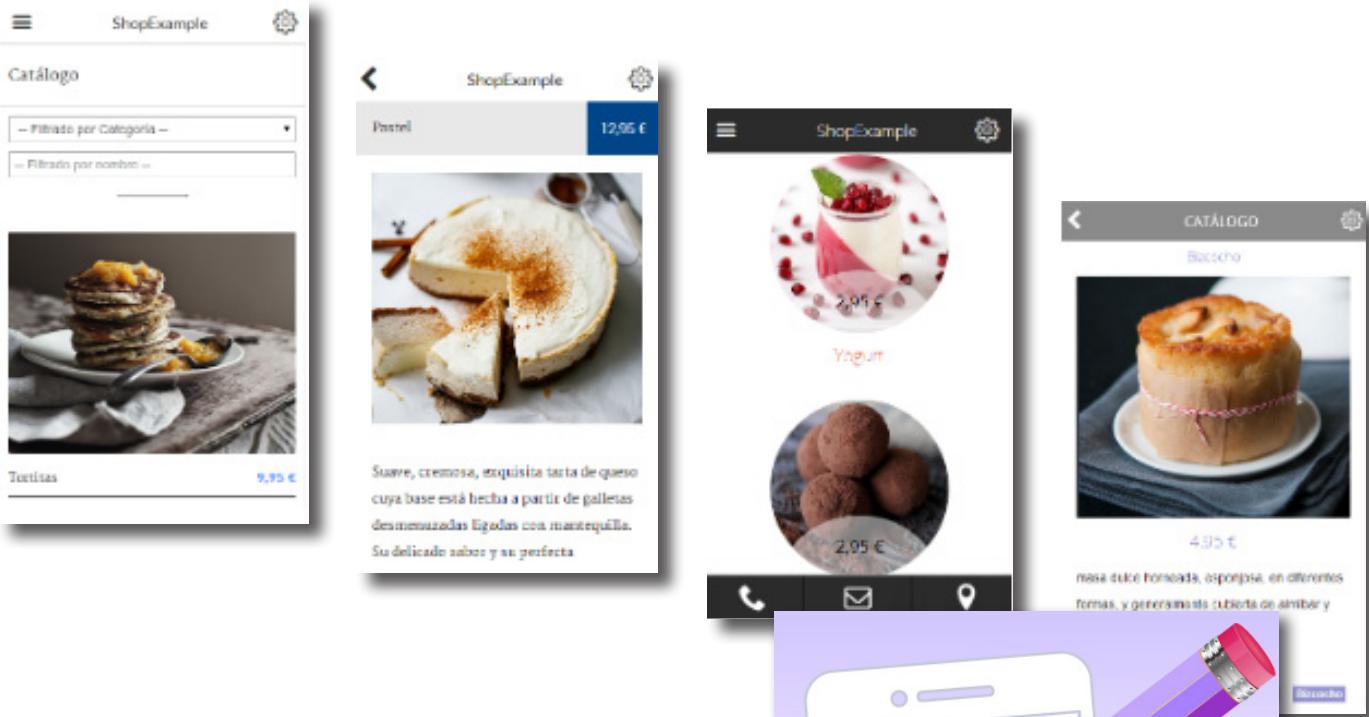
Fideliza a tus clientes



Diferéntiate de la competencia

Cuentan con clientes en 78 países de todo el mundo y liderando el crecimiento de proyectos a través de acciones conjuntas de Marketing y Comunicación. También ofrecen formación continua con contenido en su blog, cursos, eBooks, talleres, etc.



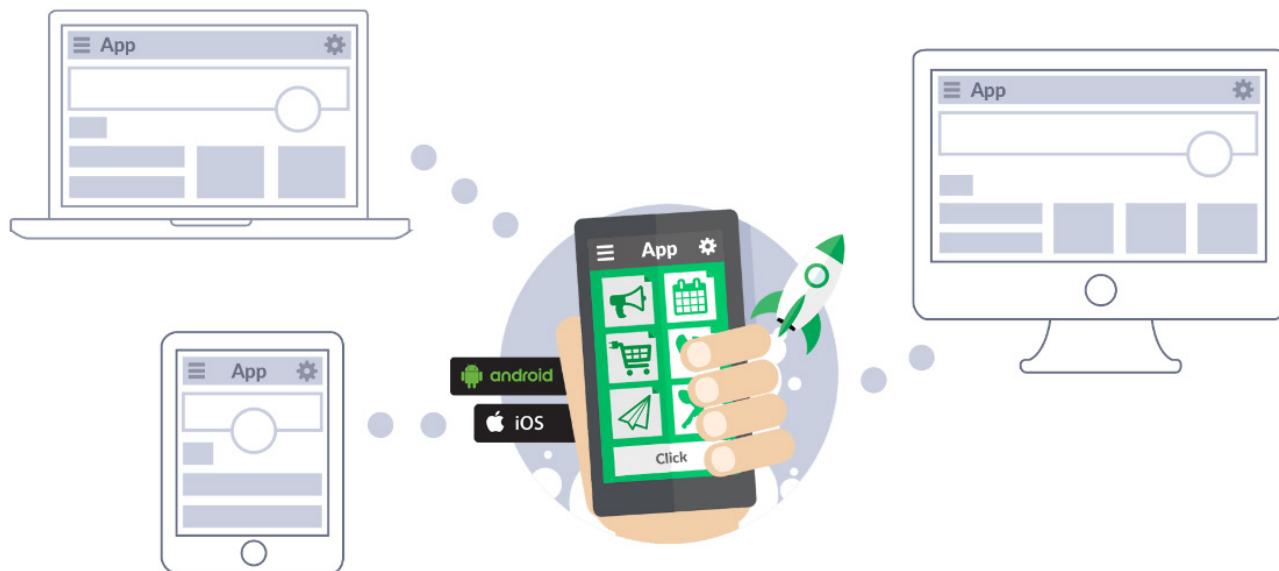


11.4.1 Creación de aplicaciones con App Builder de Uppllication(DashBoard)

Uppllication es la plataforma de creación de aplicaciones móviles sencilla para ayudar a pymes, emprendedores, startups y negocios locales a crear un nuevo canal de comunicación, aportándoles soluciones, ideas y herramientas con las que puedan conseguir fidelizar a la mayor cantidad de clientes posible, incrementar ventas y diferenciarse de la competencia.



Dispone de un tutor personal que guiará, al que lo solicite, en la creación de la app, totalmente gratuito. Compatible con iOS y Android.



11.4.2 Constructor

Al igual que la mayoría de las plataformas de este tipo, se requiere del registro previo. Al realizarlo comienza el período de prueba de 15 días.

REGÍSTRATE GRATIS Y PRUEBA 15 DÍAS

Nombre de tu aplicación

Email

Contraseña

He leído y acepto los [términos y condiciones](#) incluyendo la [política de privacidad](#).

[✓ PRUEBA GRATIS](#)

En el momento del registro, la plataforma requiere el nombre de la App a crear. Cuando comienza la prueba, la plataforma dirige a los usuarios a otra página en donde da comienzo el OnBoarding.

“El ‘OnBoarding’ la integración laboral completa. Cuando un nuevo talento llega a nuestra empresa se puede hacer algo más que sólo someterlo a un proceso de inducción, el OnBoarding implica integrarlo por completo a nuestra organización. ... El OnBoarding no es un programa de capacitación, sino un proceso de integración.”

 Prueba_Klever 

¡BIENVENIDO A NUESTRO ONBOARDING!

Crear la app de tu negocio te llevará sólo unos minutos.



1. Elige tipo de negocio
2. Elige módulos para añadir contenido
3. Puedes importar contenido externo



[¿Comenzamos?](#)

Al inicio de la creación, Upplication describe de una forma gráfica y general, los pasos a seguir del desarrollo de aplicaciones, que cuenta de tres pasos sencillos.

En la siguiente página, como dato opcional, se solicita una URL de Facebook, por si se desea vincular la aplicación con la red social.

The screenshot shows the Uppllication app creation interface. At the top, it says "uppllication Paso 2: Facebook". To the right, there's a circular icon labeled "Prueba_Klever" with a smartphone icon inside. Below the header, the question "¿Cuál es tu URL de Facebook?" is displayed. A text input field contains the placeholder "Ej.: www.facebook.com/Upplication". To the right of the input field are two buttons: "Continuar sin Facebook" and a blue "Siguiente" button. On the far right, there are three small colored dots (green, light green, and light blue) arranged vertically.

Ademas de la URL, es necesario seleccionar el tipo de negocio que la App tomará como base para la creación de la misma. Entre los tipos, podemos ver Bar o Restaurante, Tienda, Servicios, entre otros.

¿Qué tipo de negocio eres?



Al seleccionar el tipo de negocio, llega el momento de elegir los módulos que el sistema recomienda según el tipo de negocio elegido en el paso anterior, en este caso se ha seleccionado módulos relacionados a una tienda.

Elige los módulos que necesites en tu App



A continuación, la plataforma proporciona un resumen de toda la información seleccionada en los pasos anteriores, por si se requiere de algún cambio antes de entrar al constructor.

Resumen de tu App:

1 Nombre de tu App

Prueba_Klever

2 ¿Qué tipo de negocio eres?



Bar o Restaurante



Tienda



Servicios



Salud y/o belleza



Otros...

3 Elige los módulos que necesites en tu App



Inicio



Catálogo



Venta Online



Contacto



Ofertas



Tarjeta de fidelización



Opiniones TripAdvisor



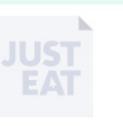
Reservas



Servicios



Notificaciones push



Importar de Just-Eat



Reservas de El Tenedor



Menú del día



Promociones

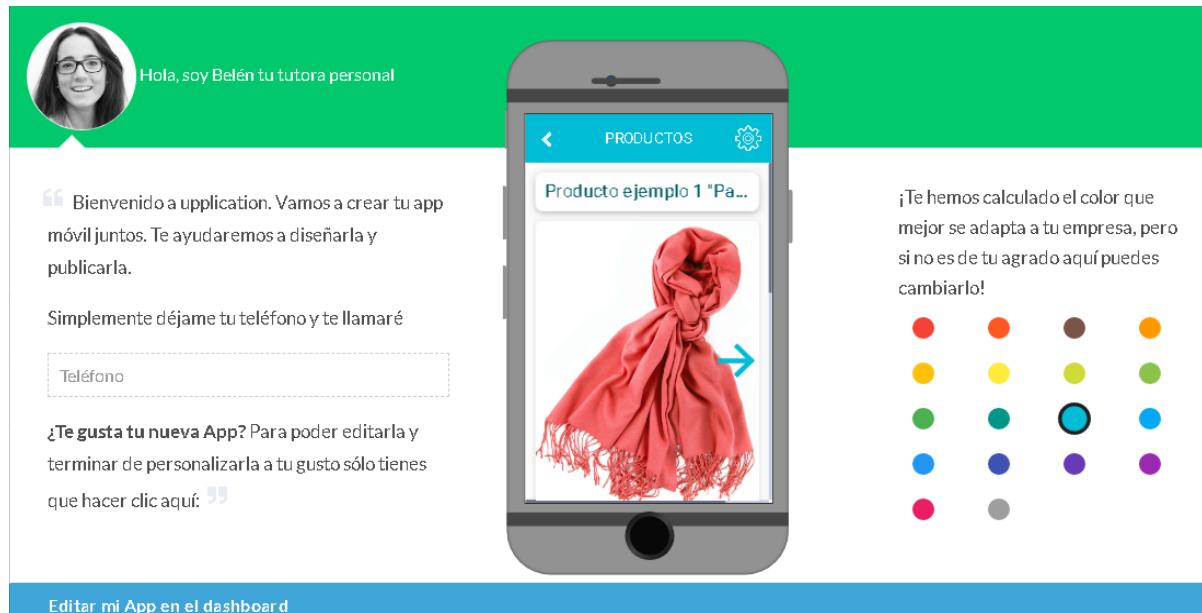
Al estar conforme con las características de la aplicación, da comienzo la creación. Este proceso tardará unos minutos.

Después del proceso ,se podrán trabajar más a fondo cada uno de los aspectos de la App, tanto su estética como configuración de los módulos.

The screenshot shows the 'Resumen de tu App' (App Summary) section of the uppllication platform. At the top, it displays the app name 'Prueba_Klever'. Below this, there's a large green circular progress bar with a smaller green circle inside, indicating the status of app creation. The text 'Estamos preparando tu "eShop"' (We are preparing your "eShop") is displayed next to the progress bar. The summary includes the following sections:

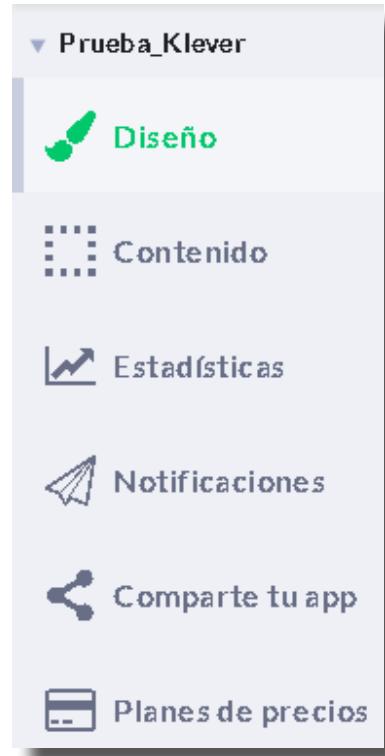
- 1 Nombre de tu App:** Prueba_Klever
- 2 ¿Qué tipo de negocio eres?** (Icons for Bar or Restaurant, Store, Services, Health and Beauty, and Others)

Un dato a resaltar al terminar el proceso es que la plataforma te proporciona un tutor personal, que ayudará antes, durante y después de la publicación de la App. Tutor que guiará a los usuarios tanto en la idea como en la creación de la aplicación, a través de su chat, email, y teléfono. El usuario, elige la forma de comunicación y el color de la aplicación, acorde a la imagen corporativa de la empresa.



Ya en el constructor, se puede visualizar, en la parte izquierda, una sucesión de pestañas con el nombre de las aplicaciones creadas o en creación.

The screenshot shows the dashboard of the application creation platform. On the left is a sidebar with the following tabs: "Prueba_Klever" (selected), "Diseño" (highlighted in green), "Contenido", "Estadísticas", "Notificaciones", "Comparte tu app", and "Planes de precios". The main area has a header "Cambia la apariencia de tu app" and a sub-section "1 Diseño y colores generales de tu app". It displays several screenshots of different app designs, including a catalog of t-shirts, a food delivery app, and a bakery app. Below these are color swatches for selection. At the top right, there are buttons for "Nueva app", "Tutor personal", and "Mi cuenta". A notification bar at the top says "Prueba_Klever te quedan 15 días de prueba". On the right side, there's a large image of a smartphone showing the final look of the app, and a "Vista previa" (Preview) button with "Guardar cambios" (Save changes) and "Cancelar" (Cancel) options.



Al realizar clic en uno de los nombres, el sistema deja ver cada uno de los aspectos de la aplicación que pueden ser configurados.

Con ayuda de este submenú, se podrán modificar características como:

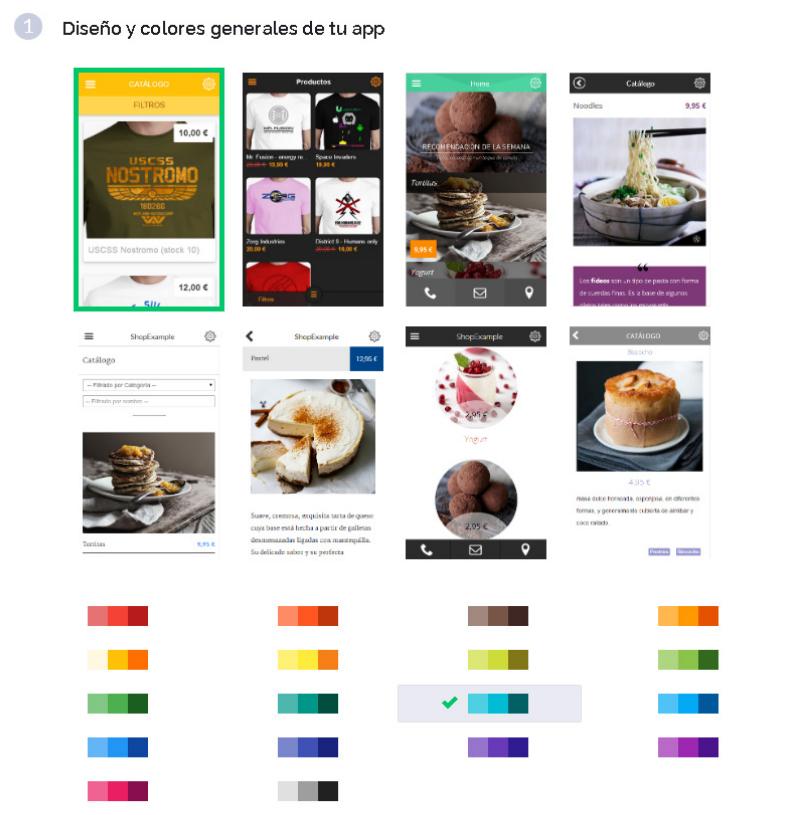
Diseño

Este apartado se divide en cuatro zonas:

-Diseño y colores generales de la App.

En donde se tiene que seleccionar el aspecto global de la aplicación, así como la gama de colores acorde con la misma.

Dependiendo de la selección, la siguiente zona a modificar se encontrará habilitada.



-Tipo color de letra

En la siguiente zona se selecciona el tipo de fuente de la letra y su color.

2 Tipo y color de letra (fuente)

Roboto	Merienda	Montserrat	Arvo
Hanllee	Lato	Share Tech Mono	BARRIO
Ubuntu	PT Serif	Loya Ya Like A Sis...	Gebauer Type
Droid Sans	Nova Mono	Comfortaa	Righteous
BANGERS	Special Elite	Bubblegum Sans	FATJOLE
Fredericka the Q...	Foodforer Swa...	Black Ops One	BUNGEE INLINE
Vast Shad...	CREEPERSTER	Mystery Quest	<i>Sanina</i>
Chango	Pacífico	ROCKSTAR	Crafty Girls
Sriracha			

Rojo Rosa Púrpura Morado Índigo Azul Azul Claro Clán Verde Azulado Verde Verde Claro Lima Amarillo Ambar Naranja Naranja Oscuro Marrón Gris Blanco/Negro

Principal Secundario Auxiliar

✓ Por favor, selecciona con mucho cuidado el color de la fuente para no provocar sangrado de ojos o migrañas en tus clientes.

-Barra de navegación inferior

En este paso se da la opción de habilitar o deshabilitar la barra de navegación inferior.

-Logotipo y fondo general de la app.

En caso de que se requiera una imagen como fondo y la inserción de un logotipo, para que se muestre en la app.

3 Barra de navegación inferior

Barra de navegación inferior desactivada

4 Logotipo y fondo general de tu app

Logo de tu negocio

Cambiar imagen

Imagen de fondo para tu app

Subir imagen

* Tamaño recomendado: 800x800

* Tamaño recomendado: 800x1200

Contenido

En contenido, el sistema deja a sus usuarios configurar cada uno de los módulos seleccionados en los primeros pasos.

En el interior de cada módulo hay diferentes aspectos de la misma a modificar.

Además de modificar, se puede eliminar o simplemente deshabilitar su visibilidad.

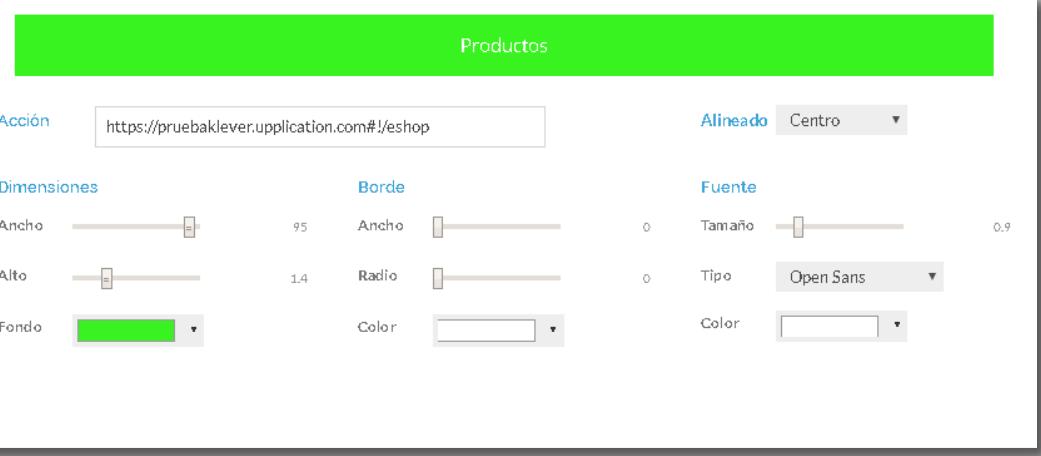
The screenshot displays the 'Configura tu aplicación' (Configure your application) interface. At the top, there's a header with the title and a 'Cambiar nombre app' (Change app name) button. Below the header, a section titled '1 Crear y configurar módulos' (1 Create and configure modules) shows a list of modules. Each module is represented by a card with an icon, a name, and three action buttons: a trash can for deletion, an eye icon for visibility, and a pencil icon for editing. A message at the bottom of the 'Venta Online' card indicates that this module currently has no content and provides a link to edit it.

Para comenzar la edición, hay que pinchar en el icono del “lápiz”.

Entre los diferentes módulos a modificar se encuentran:

-Inicio

Este es común para todas las Apps, con él se modifica el aspecto inicial de la pantalla principal de la aplicación. Además, nos da más opciones para modificar el aspecto de los botones que conducen a los módulos.



-Contactos

Proporciona datos como los de contactos, condiciones legales, localización, redes sociales entre otros.

- Contacto
- Condiciones legales
- Localización
- Redes sociales
- Quiénes somos

-Formulario de registro

Con ayuda de este módulo, se podrá establecer la información que se requiere para el registro de usuarios.

1 Configurar campos

Campos fijos: estos datos son obligatorios en el formulario de registro. No puedes editarlos ni borrarlos.

Email de acceso
Contraseña de acceso
Nombre
Apellidos

Campos personalizables: añade los campos que deseas solicitar a tus clientes para registrarse en tu app.

+ Añadir un campo

-Pedir citas

No es un módulo a destacar, con el que se puede crear calendarios de citas para los usuarios de la App.

-Productos

Modo imprescindible para ecommerce desde una app, con ayuda de él, se pueden añadir productos además de crear categorías de productos como subcategorías. Muy parecido a sistemas de gestión de inventario, para tener un orden claro.

1 Crea tus Productos y sus Categorías

Elige o crea una categoría Añade impuestos, tipos de moneda...

Todas las Categorías Propiedades Avanzadas

Todas las Categorías

Categoría ejemplo 1 "Complementos"

Categoría ejemplo 2 "Tops"

 Producto ejemplo ... Borrar Editar

 Producto ejemplo ... Borrar Editar

 Producto ejemplo ... Borrar Editar

Además de la orden de los productos se debe establecer el IVA y la moneda del catálogo.

1 Tipo de IVA

Tipo de IVA Elige la moneda de tu catálogo.

IVA Añadir Euro Guardar

21% Valor principal ✓ Borrar

2 Crear nueva Categoría

Introduce el nombre de la Categoría Crear Categoría

Categoría ejemplo 1 "Complementos" + Crear subcategoría Borrar Editar

Categoría ejemplo 2 "Tops" + Crear subcategoría Borrar Editar

-Venta Online

Módulo simple para configurar los principales métodos de pago. Dependiendo de la selección, el sistema pedirá los datos correspondientes.

1 Elige tus sistemas de cobro

En mano o contra reembolso

Redsys Tarjeta de crédito

PayPal

Transferencia bancaria ✓

Por favor, rellena estos datos para la sección Transferencia bancaria. Recuerda que es muy importante que lo hagas para que tus clientes puedan usar este método de pago.

Introduce tu "Número de cuenta bancaria" Introduce tu "email"

e.j.: ES09 9999 9999 99 99999999 e.j.: trvilanova@gmail.com

-Ofertas especiales

Con este módulo, se podrán añadir ofertas a productos que se encuentran en productos. Para esto sólo hay que seleccionar cada uno de ellos.

1 Crea tus Productos y sus Categorías

+ Añadir nuevo producto

Grid pequeño



Producto ejemplo...

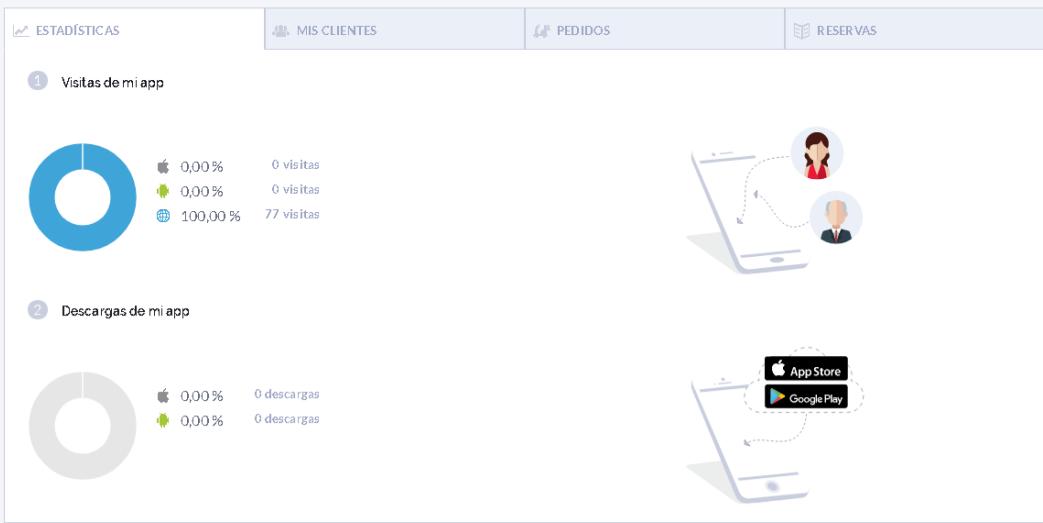


✓ No hay más productos que mostrar. Todos los productos disponibles están ya cargados.

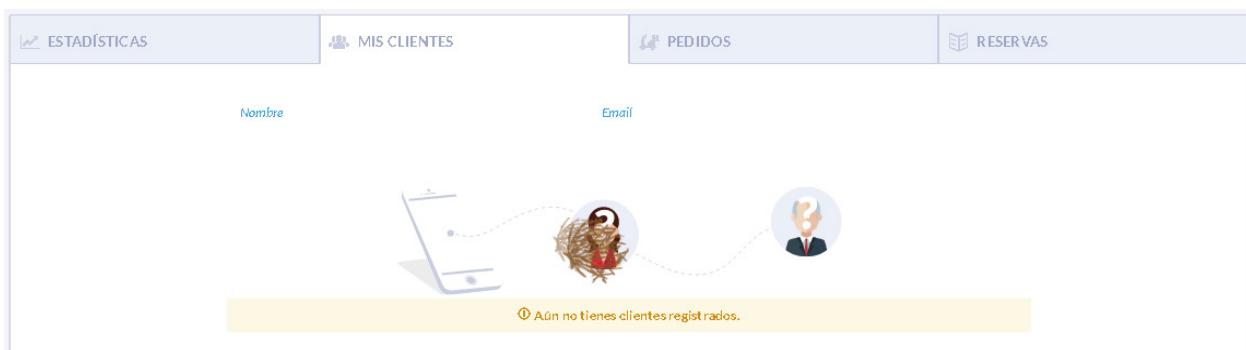
Estadísticas

Al igual que plataformas que ofrecen este tipo de servicios de creación de Apps sin código , Upication ofrece a sus clientes la posibilidad de hacer seguimiento, mediante estadísticas, aspectos como el número de usuarios o el número de descargar de la aplicación.

Analiza tu negocio

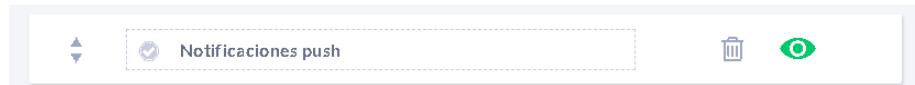


Además de proporcionar información relacionada con clientes, pedidos y reservas.



Notificaciones

Para poder utilizar las notificaciones, y poder así enviar mensajes a clientes, se tiene que tener entre los diferentes módulos de la aplicación a crear, el módulo de notificaciones push, además de tener activado uno de los planes de contrato.



Este módulo no requiere ninguna configuración.

Envía mensajes a tus clientes

⚠ Lo sentimos pero tu plan contratado no incluye notificaciones push. Puedes conseguirlas cambiando de plan aquí.



Comparte la App

En esta zona se debe establecer dónde debe estar disponible la aplicación. Hay que resaltar que la plataforma no recomienda Apps nativa para tiendas, todas las que crean son PWA (Progressive Web App), ya que la empresa considera que la tendencia aumentará en este tipo de aplicaciones, por sus numerosos puntos fuertes, como la de no depender de los markets de Apple ni de Google, ahorrando así las esperas de revisión y publicación de la app, entre otros.

Sin embargo, si se solicita, te ofrecen la posibilidad de crearlo para dispositivos Apple y Android. Para ello, se tiene que contar con algún plan de pago.

Publica y comparte tu App

1 Tú app disponible en:

- App Descarga Directa (PWA)

👉 Publicar PWA
✓ Ya puedes publicar tu App
- App Android

- App iOS


⚠ Mientras estés en el periodo de prueba no podrás disfrutar de las ventajas de tener una app Android o iOS.
Para ver qué plan te conviene haz clic aquí.

⚠ Mientras estés en el periodo de prueba no podrás disfrutar de las ventajas de tener una app Android o iOS.
Para ver qué plan te conviene haz clic aquí.

2 Comparte tu App



- Compartir en Twitter
- Compartir en Facebook
- Compartir en LinkedIn
- Descargar QR

Ver Webapp: <https://pruebaklever.uppllication.com>
Enlaces a los markets: <https://share.uppllication.com/89500>

Desde la página oficial de la plataforma, se ofrecen los pasos a seguir para poder probar la aplicación desde un dispositivo Android o Iphone.

Los pasos extraídos en modo de recorte desde la página web son los siguientes:

Las Progressive Web Apps se pueden instalar de forma instantánea en las pantallas de inicio de los dispositivos móviles, sin necesidad de visitar los markets (*Apple Store* y *Google Play*):

- 1. Abrir la PWA en el navegador. La URL siempre estará formada por: nombre de la app + application.com (cafedelrey.application.com)**
- 2. Pulsar el botón 'Añadir a página de inicio' cuando aparezca la ventana emergente.**
- 3. Buscar el ícono en el móvil y acceder a la app.**



Para que la labor sea mucho más sencilla, la plataforma proporciona un código QR, que se tendrá que escanear.

The image consists of three screenshots of a mobile browser displaying a Progressive Web App (PWA) interface. The first screenshot shows the main menu with options like 'Productos', 'Ofertas especiales', 'Tarjeta de sellos', and 'Contacto'. The second screenshot shows a context menu with options such as 'Nueva pestaña', 'Marcadores', 'Historial', 'Descargas', 'Traducir...', 'Compartir...', 'Buscar en la página', 'Añadir a pantalla de inicio' (which is highlighted in green), 'Versión para ordenador', and 'Configuración'. The third screenshot shows a product listing page for 'Productos' with items like a red pashmina and a striped belt.

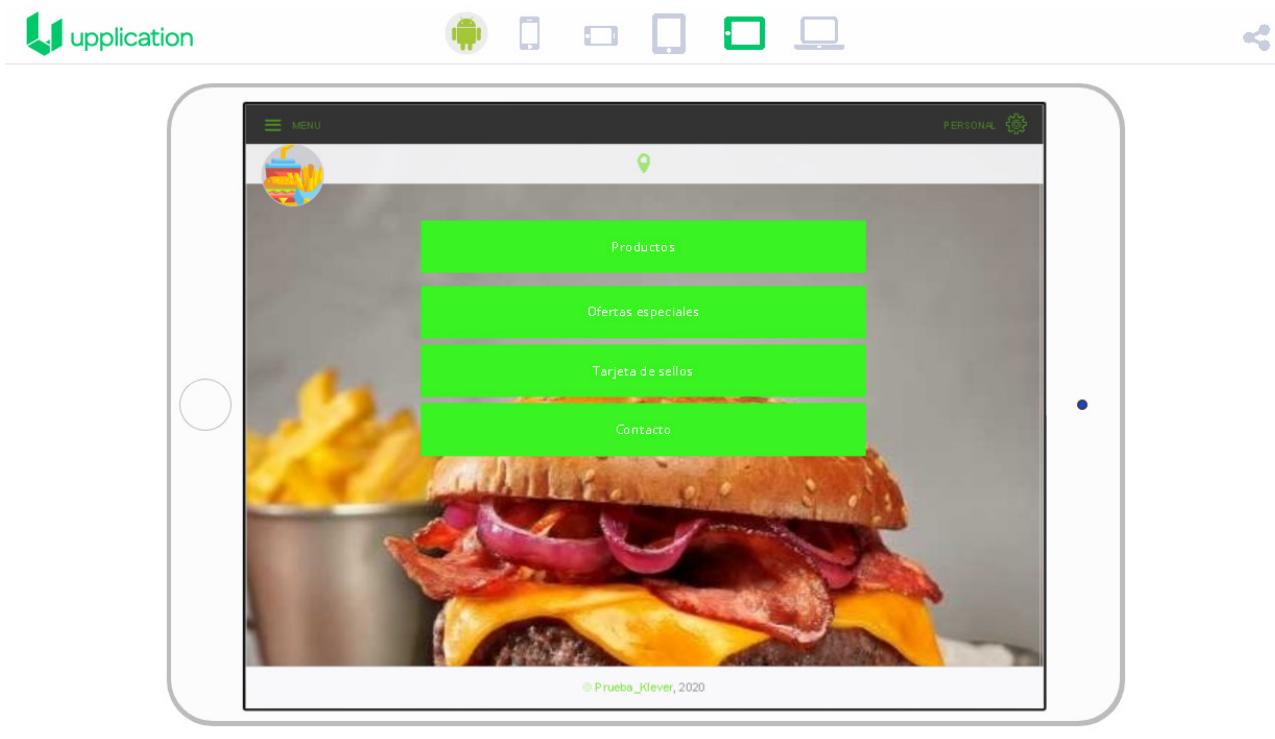
11.4.3 Vista previa

El previsualizador del constructor se sitúa en la parte derecha, este siempre se encuentra visible mientras se esté configurando la pestaña de diseño y contenido de la app.

No es automático, hay que estar constantemente guardando para que los cambios realizados se hagan visibles.



Además, con ayuda del botón azul situado debajo, la plataforma da la posibilidad de realizar un preview con diferentes opciones de dispositivos y orientación de pantalla.



11.4.5 Precios

Se puede usar el Creador de aplicaciones con un plan gratuito durante 15 días para desarrollar y probar la aplicación para uso personal y no comercial. No se necesita tarjeta de crédito ni suscripción.

BÁSICO	PROFESIONAL	PREMIUM
Plan para recién llegados	Plan para que tu empresa despegue	Plan para poner tu negocio en órbita**
		
99,50 € / año *	299,50 € / año *	599,50 € / año *
		
9,95 € / mes *	29,95 € / mes *	59,95 € / mes *
    Web / Android / iOS **	    Web / Android / iOS **	    Web / Android / iOS **
 Estadísticas de tu app	 Estadísticas de tu app	 Plan Profesional y además:
 Publicidad Application	 Sin publicidad Application	 eBook gratis de Marketing Apps
 Firma en las plantillas	 Sin firma en las plantillas	 Tutor personal
 Sin notificaciones push	 30 notificaciones push / mes	 Push ilimitadas, segmentadas y programadas
PROBAR GRATIS	PROBAR GRATIS	PROBAR GRATIS

Todos los planes incluyen:



Atención al cliente por teléfono y chat.



Subida automática a los markets, nosotros subimos tu app.



Web responsive multidispositivo.



Tutor personalizado.



Panel de gestión de tu app.

Todos los precios incluyen IVA.

Para publicar una aplicación en las principales tiendas, se debe activar la propia cuenta de desarrollador personal. La tarifa asciende a 99 \$ / año para Apple App Store y 25 \$ (tarifa única) para Google Play. La aprobación de las tiendas generalmente toma 15 días hábiles para la App Store y 24-48 horas para Google Play.

GoodBarber

11.5 GoodBarber - es.goodbarber.com

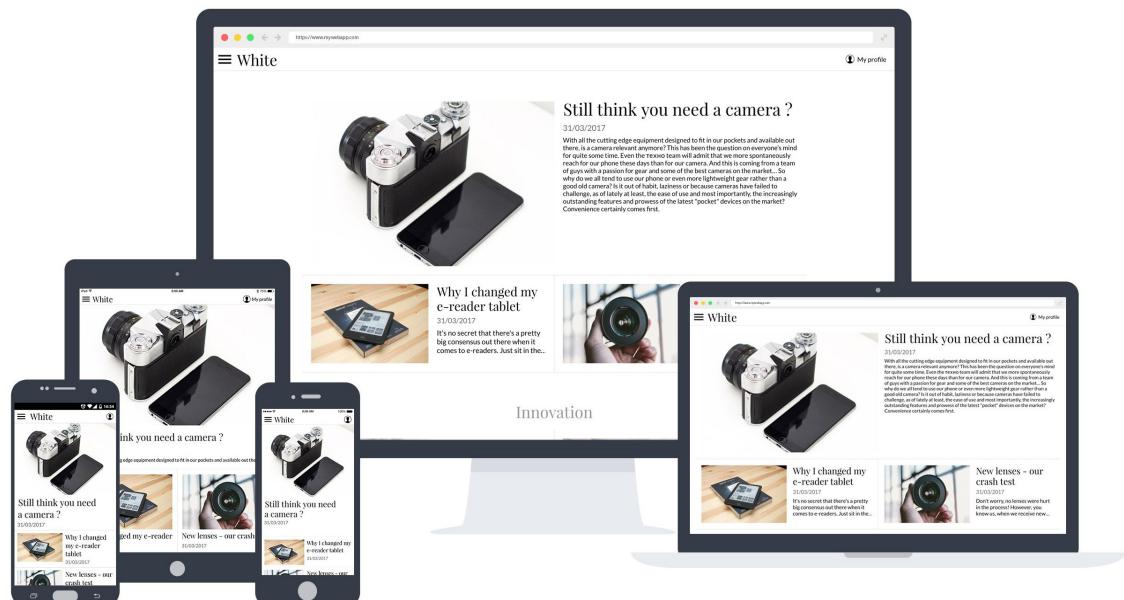
GoodBarber fue fundada en 2011, originalmente comenzando como un servicio de desarrollo de aplicaciones a medida. La empresa evolucionó gradualmente hasta convertirse en una compañía SaaS que ofrece a los usuarios una solución mucho más barata y simplificada para crear aplicaciones móviles.

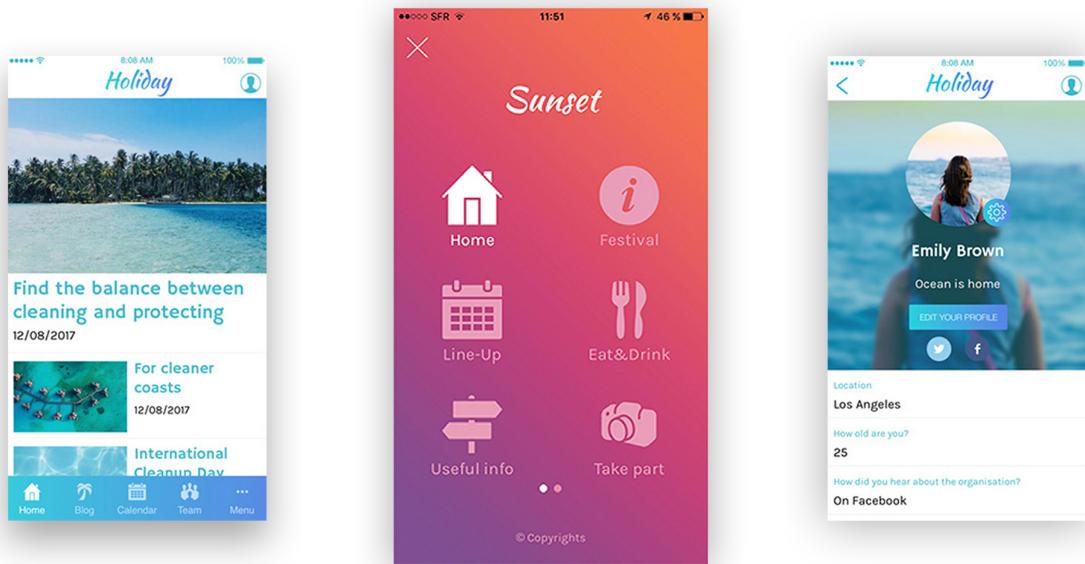
En abril de 2017, GoodBarber lanzó la versión 4 de su plataforma, permitiendo a los usuarios crear aplicaciones web progresivas.



GoodBarber tiene dos tipos de ofertas: una que permite a los dueños de negocios u otras personas crear una sola aplicación para su proyecto, y otra que permite a las agencias digitales crear y revender aplicaciones a través de un programa de marca blanca.

Se han publicado más de 30,000 aplicaciones utilizando la plataforma GoodBarber.



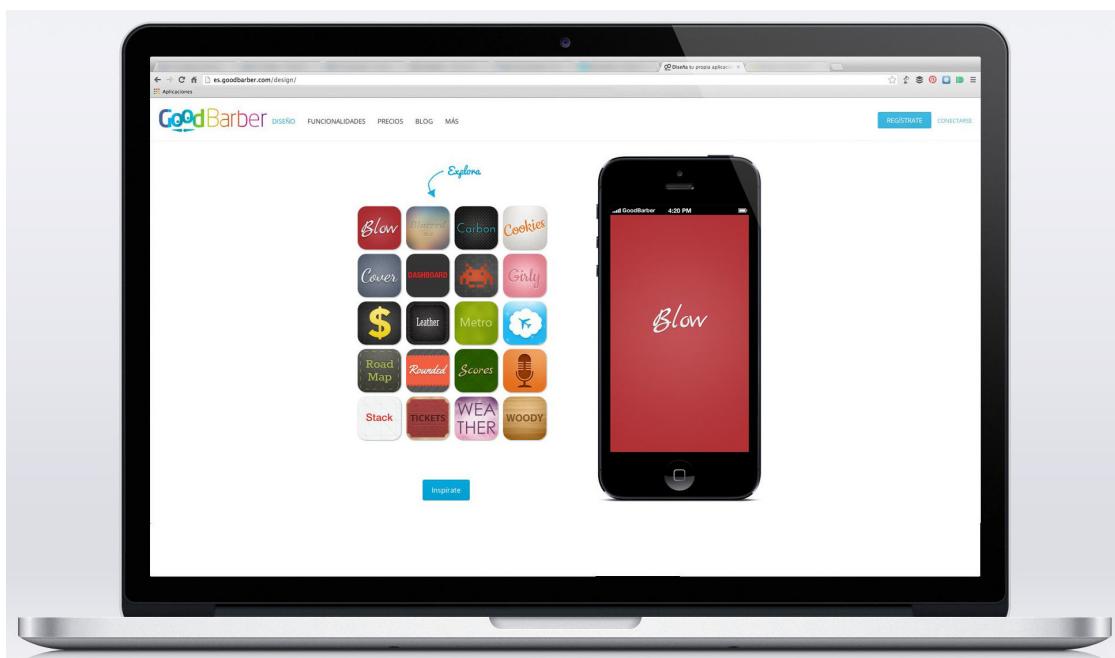
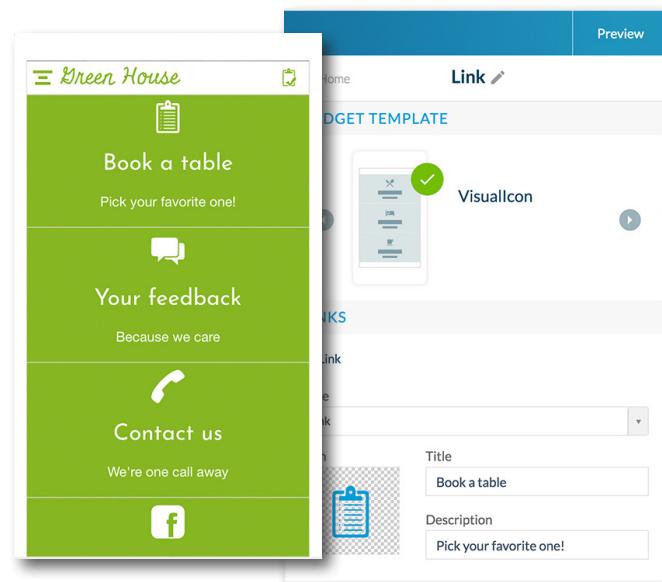


11.5.1 Creación de aplicaciones con App Builder de GoodBarber

GoodBarber permite a los usuarios ingresar contenido manualmente en su aplicación a través del CMS o que el contenido se extraiga automáticamente de uno de los muchos conectores con plataformas de terceros.

Las funcionalidades interactivas incluyen características tales como autenticación de usuario, chat en la aplicación, cupones, tarjetas de fidelización, opciones de geolocalización, transmisión en vivo y capacidades de contenido generado por el usuario. Se tiene la opción de agregar complementos personalizados (codificados en CSS, JS, HTML) que están disponibles para otras necesidades de personalización.

Su panel de edición y configuración minimalista hacen que el trabajo sea muchísimo más sencillo. Además tiene un banco de imágenes propio que se pueden utilizar dentro de los proyectos, multitud de plantillas e iconos.



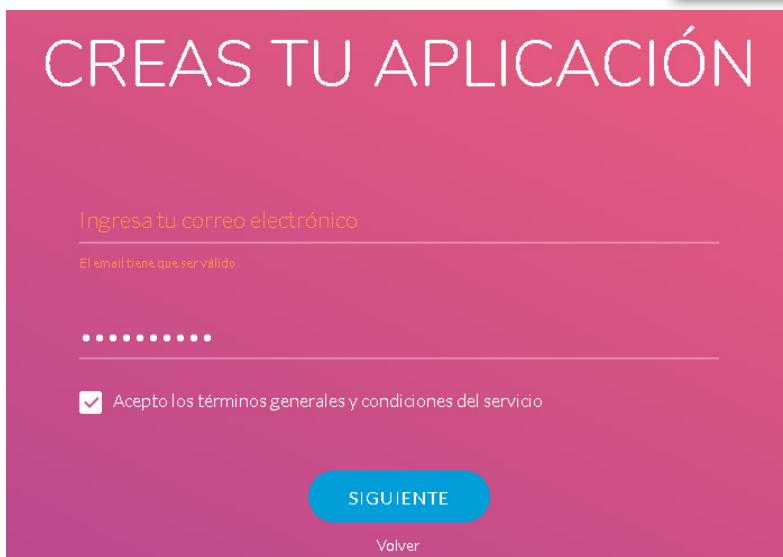
11.5.2 Constructor

Para comenzar la creación de una aplicación sin un registro previo, hay que hacer clic, en el botón azul situado en la zona derecha superior de la página de inicio la plataforma.



The screenshot shows the top navigation bar of the GoodBarber website. On the left is the logo 'GoodBarber'. To its right are several menu items: 'PRODUCTOS', 'RESELLER', 'PRECIOS', 'BLOG', 'LOGIN', and a blue button labeled 'CREA UNA APP'.

Al realizar clic, la plataforma redirecciona a sus usuarios a otra página, en donde se debe seleccionar una de las dos opciones que se ofrecen, sobre el tipo de App que se va a crear.

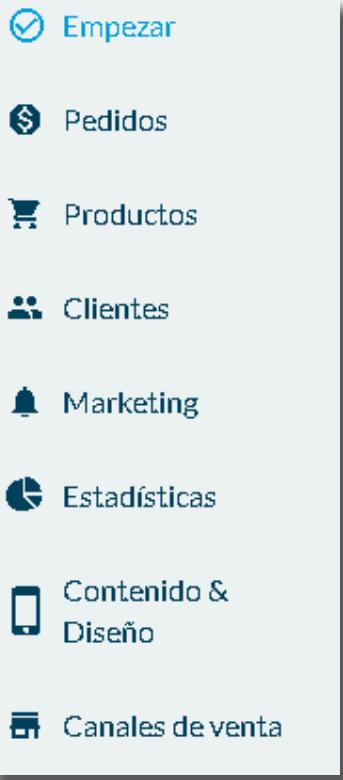


This screenshot shows a sign-up form for creating an application. It includes fields for 'Ingresá tu correo electrónico' (Email address) and a password, both with validation messages. There is also a checkbox for accepting terms and conditions, which is checked. At the bottom are 'SIGUIENTE' (Next) and 'Volver' (Back) buttons.

Una vez que se selecciona el tipo, se solicita un correo electrónico, contraseña y aceptar los términos generales y condiciones del servicio.

Como último paso antes de entrar en el constructor, el sistema pide el nombre de aplicación.





Al entrar en el constructor, se podrá visualizar un listado con un cierto número de pasos que los usuarios deben seguir para la finalización del proyecto.

La lista corresponde a la pestaña superior llamada “Empezar” del menú, éste se encuentra en la zona derecha del constructor.

En conjunto con la lista de configuración, en la página principal del constructor, la plataforma ofrece en el menú varias pestañas relacionadas con aspectos que se deben tener en cuenta después de la publicación de la App.

Empezar

En la lista a configurar que se encuentra en “Empezar” del menú, se pueden apreciar aspectos como el diseño y contenido de la aplicación, además ajustes relacionados con negocios en línea, en el caso que se haya optado por una aplicación relacionada con el ecommerce.

Una vez que la lista esté completa, la aplicación estará lista para ser publicada.

En el caso que se quiera configurar la cuenta de usuario, hay que situarse en la zona inferior del listado.

La lista se divide en tres partes como:

-Ajustes de diseño y contenido

En este apartado se deben configurar las características relacionadas con el aspecto de la aplicación.

Mi App: Ajustes de diseño & contenido

	2/8	Cerrar
<input checked="" type="checkbox"/> Nombre de mi app: Prueba_klever	Modificar	
<input checked="" type="checkbox"/> Tema: Easy	Modificar	
<input type="checkbox"/> Logo de mi app	Añadir	
<input type="checkbox"/> Estilo Global	Personalizar diseño	
<input type="checkbox"/> Icono de mi app	Añadir	
<input type="checkbox"/> Pantalla de lanzamiento	Añadir	
<input type="checkbox"/> Colecciones	Agregar una colección	
<input type="checkbox"/> Productos	Agregar un producto	

Entre los aspectos de diseño y contenido se encuentran:

-Nombre de la App

De simple uso y con una única labor, dar nombre a la aplicación o poder modificarlo.

Para poder modificarlo, solo hay que realizar clic en modificar.

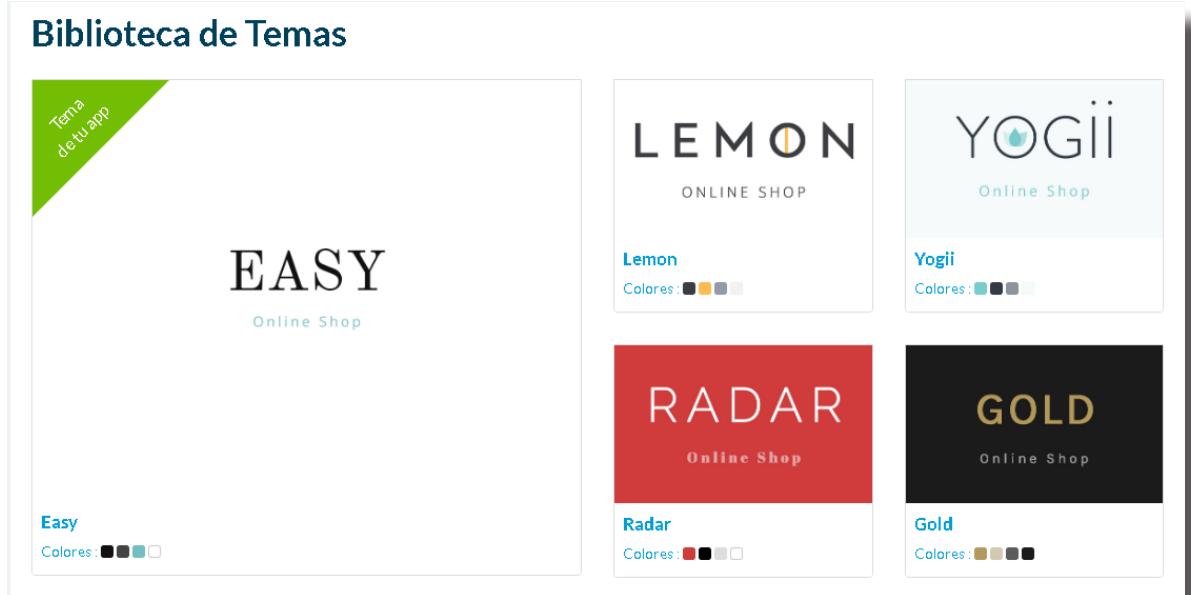
Mi App: Ajustes de diseño & contenido



-Tema

La selección del tema de diseño de la aplicación es muy determinante a la hora de agradar a los usuarios; para ello, la plataforma ofrece una gran variedad de temas que pueden ser previsualizados con anterioridad antes de ser aplicado.

Biblioteca de Temas



-Logo de la aplicación.

Con ayuda del botón de añadir, se podrá dar un logo a la aplicación con alguno de los archivos que se encuentre en el ordenador de usuario.



-Estilo global

Donde se puede customizar el aspecto de la aplicación como:

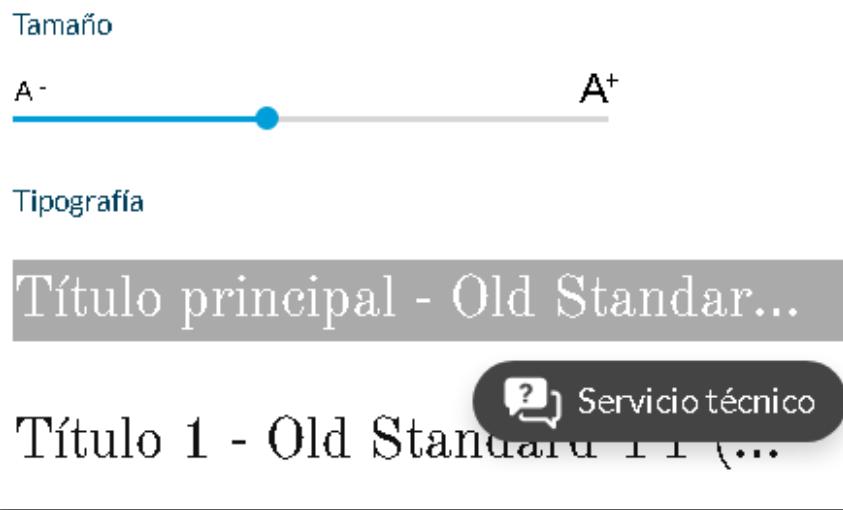
-Tema de colores

Aunque el tema seleccionado tiene una gama de colores preestablecida por defecto, es posible modificar este aspecto.



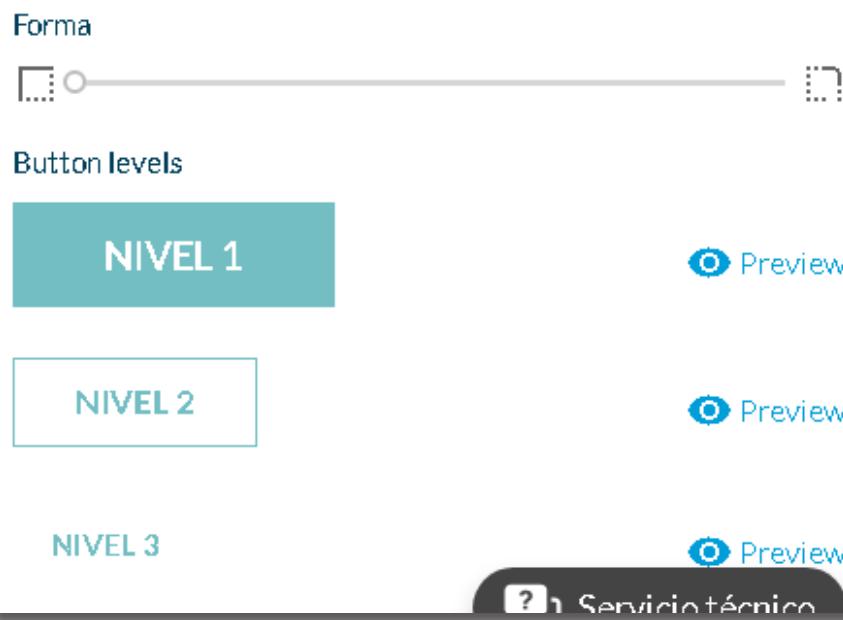
-Tipografía

Aquí se debe configurar la tipografía de las letras de la app, tamaño, tipo y estilo.



-Botones

En el caso de dar un cambio en el aspecto de los botones, correspondiente a los bordes de éstos.



-Efectos de paso Elevado

Permite seleccionar algún tipo de efecto que se activará en las imágenes y el los textos con el movimiento que la pantalla recibe.

Este tipo de detalles dan personalidad a la App.

Sin efecto



Zoom in



Zoom out



Opaco



Efectos en el texto con el movimiento del ratón

Sin efecto

Subrayado

Ligero

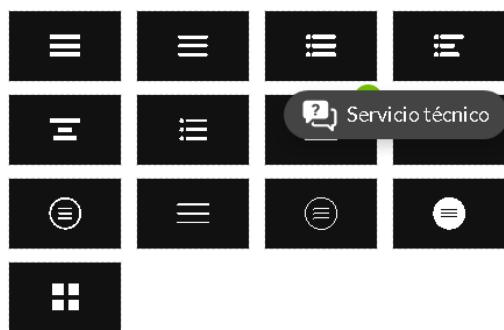


Oscuro

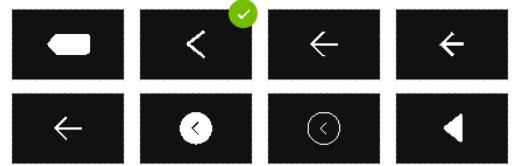
-Elementos adicionales

Como última configuración del estilo global se encuentra elementos del ícono del menú y regreso.

Icono Menú

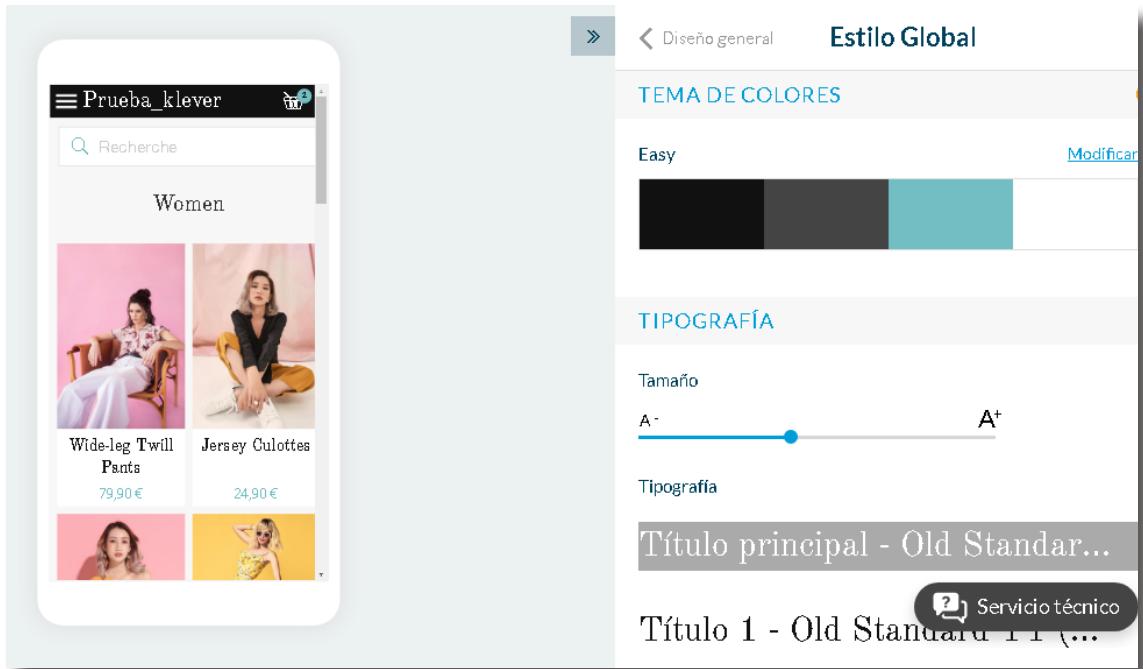


Icono Regreso

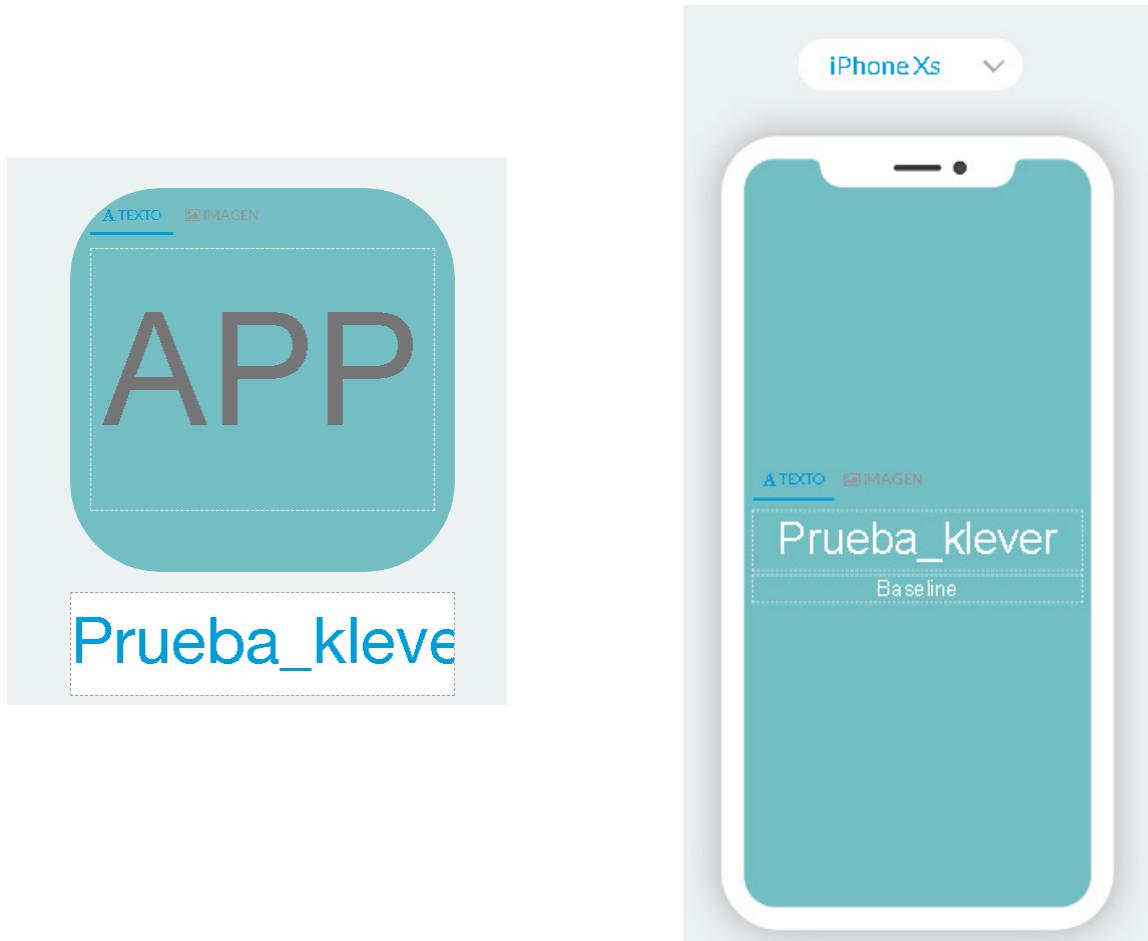


Preview

Para que el proceso de configuración del “Estilo global” sea llevadero, el sistema activa la previsualización en el momento que se ingresa en la zona, quedando la emulación en el centro de la plataforma.



El previsualizador cambia dependiendo del tipo de configuración que se realice, por ejemplo, al modificar el icono de la App o configurar la pantalla de inicio que se explicarán en las siguientes páginas, el previsualizador tendrá otro aspecto.



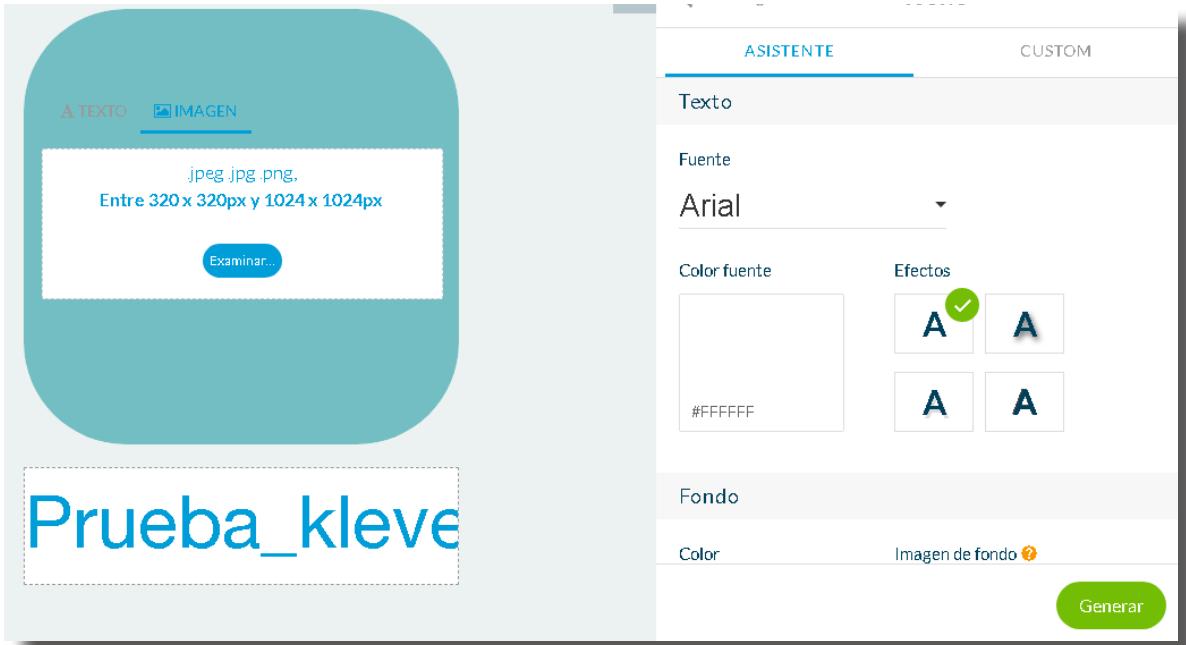
-Icono de la App

Con él se añade y configura el ícono de la aplicación mientras el sistema ofrece una preview, en el momento.

La plataforma ofrece dos maneras de realizar esta acción:

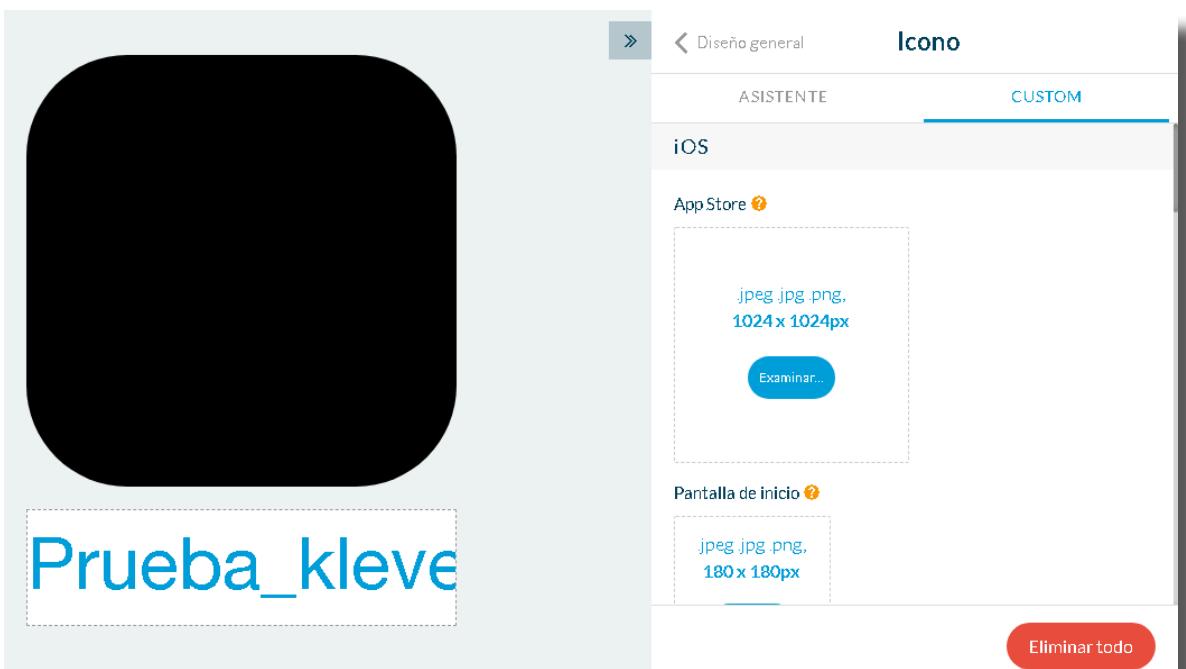
-Asistente

Simple y muy intuitiva, se puede seleccionar alguna imagen que se puede encontrar en la biblioteca de imágenes de la plataforma.



-Custom

Si se desea trabajar el Icono con algún tipo de software externo, esta es la opción indicada, lo único que hay que hacer es subir a la plataforma los archivos de las imágenes que se solicitan con el tamaño que se pide.



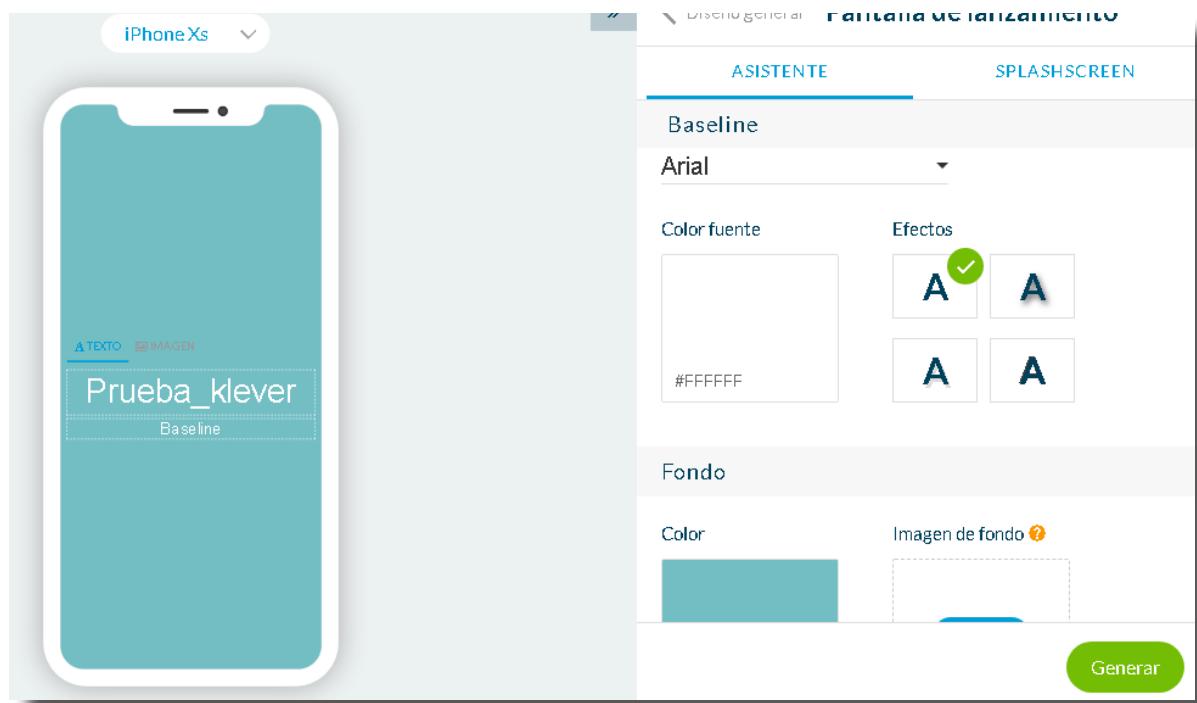
-Pantalla de lanzamiento

Además del ícono, se puede configurar la ventana de Splash(pantalla de carga).

La plataforma ofrece dos maneras de realizar esta acción:

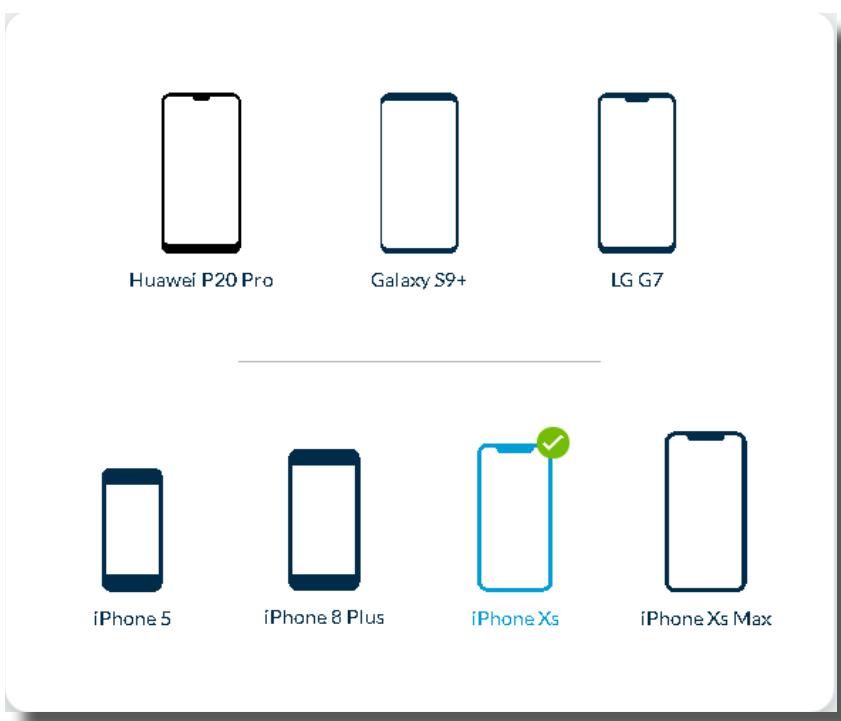
-Asistente

Simple y muy intuitiva, se puede seleccionar alguna imagen que se puede encontrar en la biblioteca de imágenes de la plataforma, muy similar a la modificación del ícono.



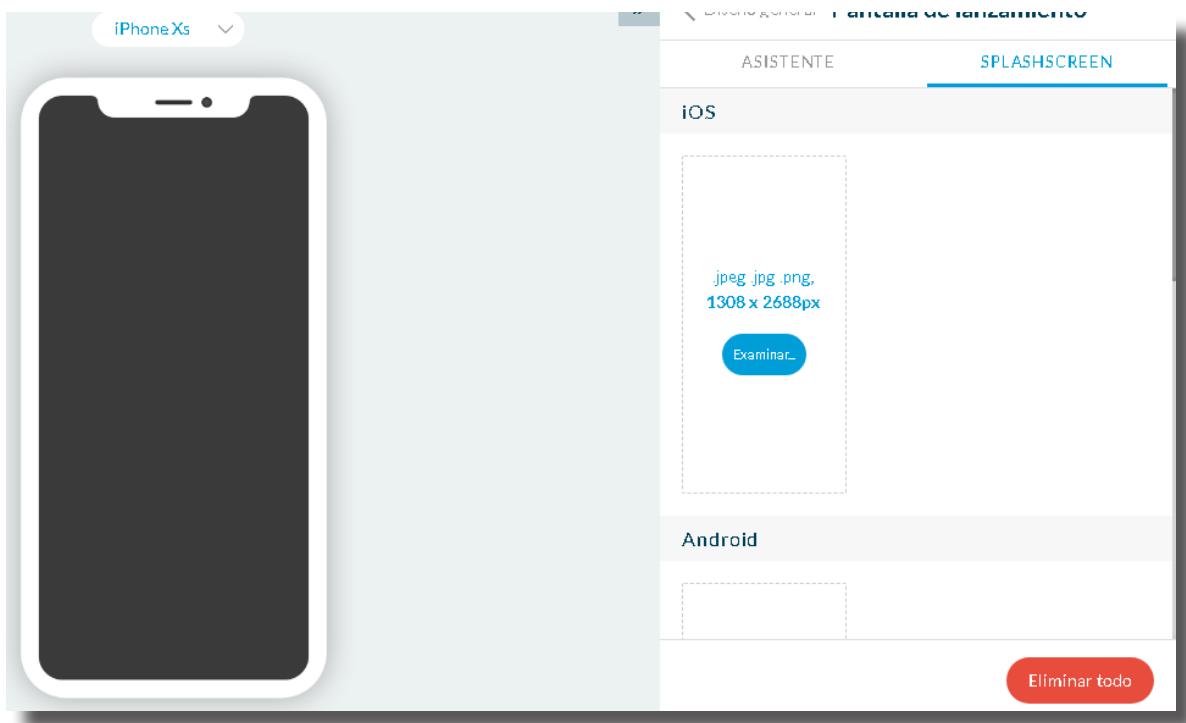
En esta zona, el previsualizador deja realizar preview en otro tipo de dispositivos, para ello hay que hacer clic en el desplegable que se encuentra en la parte superior de esta.

Al realizar clic se abre un menú con distintos dispositivos.



-SplashScreem

Lo que se requiere hacer es subir a la plataforma los archivos de las imágenes que se solicitan con el tamaño que se pide.



-Colecciones

En él se podrá llevar un orden a los productos.

Para crear una colección solo hay que proporcionar un nombre, y si se desea una imagen.

Una vez que se haya agregado productos a la colección, hay diferentes formas de ordenarlos. A cada colección se le puede asignar un orden de clasificación diferente.

Colección "verano"

-Productos

En esta pestaña se podrán añadir los diferentes productos de las diferentes colecciones. Para esto se tendrá que proporcionar:

- Nombre del producto
- Descripción
- Imágenes
- Precio
- Peso
- Stock
- Colección

Además se puede llenar otro tipo de datos relacionados al SEO para el posicionamiento en buscadores, así como la forma en la que visualizarán los productos.

Título de producto

Descripción corta

Imagenes

Subir archivos desde el ordenador

Vista previaPublicarAñadir variante

Precios y variantes

Precio	Stock	Peso ?	SKU ?
0,00 €	∞	0 kg	--

Más info

Añadir un elemento

Formato

Fuente HTML

Añadir un elemento

Vista previaPublicar

Nuevo producto

INFORMACIÓNSEO

Colección :
 Women
 Men
 verano

Etiquetas

Mostrar en la lista

Classic

Highlight

INFORMACIÓNSEO

Colección :
 Women
 Men
 verano

Etiquetas

Mostrar en la lista

Classic

Highlight

-Shop settings (Ajustes generales de la tienda)

Esta zona está relacionada con los datos para que el negocio en línea pueda llevarse a cabo.

Se divide en las siguientes secciones:

-Información de la Tienda

Hay que completar la información de la tienda (nombre, correo electrónico, dirección, etc.). Una vez que se haya ingresado esta información, se tendrá acceso a la configuración de cada sección.

Dirección de la tienda	Formatos y estándares
Correo de clientes *	Unidad de peso
<input type="text"/>	Kilogramo
<small>Correos transaccionales se enviarán desde esta dirección</small>	
Nombre legal *	Moneda
<input type="text"/>	EUR - Euro
Móvil *	<input checked="" type="checkbox"/> Formato avanzado de precios
<input type="text"/>	
Calle * 	Logo de tienda
<input type="text"/>	<input type="button" value="Examinar..."/>
Apt, suite, etc.	Color primario
<input type="text"/>	 Transparent
	<small>Este logo se visualizará en tus correos transaccionales y facturas</small>
	Social media
	<small>Este color se utilizará para tus correos transaccionales</small>

-Proveedores de pago

Permite que los proveedores de pago acepten tarjetas de crédito, PayPal u otro método de pago como Apple Pay durante el pago.

stripe Para tarjetas de crédito y Apple Pay 	
<small>Stripe es un proveedor de pagos con una estructura de tarifas simple y sin costos ocultos. Configura la conexión entre Stripe y tu aplicación para recibir pagos. Al usar Stripe, acepta sus Términos de uso.</small>	
PayPal 	
<small>Activa PayPal y recibe tus pagos más rápido. Configura la conexión entre PayPal y tu aplicación para recibir pagos. Al usar PayPal, acepta su Términos de uso.</small>	
mercado pago	
<small>Activa Mercado Pago y recibe tus pagos más rápido. Configura la conexión entre Mercado Pago y tu aplicación para cobrar pagos. Al usar Mercado Pago, aceptas sus terms of use.</small>	
QUICK TESTING GATEWAY Probar pasarela de pago	
<small>Al configurar la Prueba rápida, podrás probar todo el proceso de pedido de tu tienda antes de publicar tu aplicación.</small>	

-Zonas de Envío

Donde se configura el envío de los productos.

Una zona de envío es un área geográfica donde se ofrecen varios métodos de envío. La app hará coincidir un cliente con una zona según su dirección de envío y presentará métodos de envío para esa zona.

Además permite que los clientes recojan sus productos en la tienda, después de comprarlos en línea desde la aplicación



-Impuestos

Al vender productos a través de una tienda, se estará sujeto a los impuestos sobre las ventas que se le facturarán a los clientes y luego se devolverán al Gobierno.

GoodBarber ofrece dos opciones para administrar los impuestos:

-Automáticamente: las directivas sobre impuestos de ventas son complejas y en constante evolución. GoodBarber utiliza TaxJar para administrar y actualizar automáticamente el cálculo de los impuestos sobre las ventas en función de las zonas geográficas de los usuarios.

- Manualmente: puedes decidir administrar los impuestos manualmente para todas las situaciones o definir situaciones fiscales particulares.

GoodBarber no calcula, cobra ni devuelve ningún impuesto a los usuarios. Los usuarios son los únicos responsables de los impuestos de ventas.

Ajustes de impuestos

El impuesto se calcula automáticamente según el origen y el destino de la entrega por TaxJar. A continuación puedes modificar la forma en que se calculan los impuestos para tu tienda.

Todos los precios incluyen impuestos

Si se activa, los precios que se muestran a los clientes incluirán impuestos. Si se desactiva, los precios de los productos excluyen impuestos y los impuestos solo se incluyen en el resumen de pagos.

Ajustes avanzados

Administrar tipo de producto

Para refinar el cálculo automático de sus impuestos, a continuación puede elegir el tipo de mercancía que ofrece en su tienda

Candy



Tasa de impuesto

Aquí está la lista de todas las tasas de impuestos para los países en los que realiza el envío. Para agregar un país a esta lista, ve a [zonas de envío](#) y haz clic Añadir un país.

 Ningún país definido en la configuración de envío.

-Proceso de compra

En este apartado se configura el proceso de compra, en donde se puede permitir o no el acceso al proceso de compra dependiendo si el cliente dispone o no de una cuenta. Esta zona también permite establecer los términos y condiciones, políticas de privacidad y política de reembolso.

Cuentas de clientes

Elija si desea que su cliente cree una cuenta cuando realice el pago.

Cuenta opcional

Clientes podrá hacer su compra con una cuenta de cliente o como un invitado

Cuenta requerida

Clientes solo podrán hacer su compra si tienen una cuenta de cliente.

Términos y condiciones

Estas instrucciones aparecen en la parte inferior de la página de pedido, también podrá crear enlaces a estas páginas

Términos y Condiciones

Política de privacidad

Política de reembolso

-Cuenta

En la zona inferior de la pestaña de “Empezar”, se encuentra la configuración de la cuenta de usuario, en donde se podrá modificar el correo, la contraseña, datos de usuario, además de activar la suscripción a la plataforma.

Mi cuenta

	Correo de ingreso: klipsmf42@gmail.com
	Contraseña
	Mi perfil
	Tienes 29 días de prueba gratuita en el plan Advanced para crear tu app

-Perfil

Hay que completar la información del perfil (nombre, correo electrónico, dirección, etc.).

Correo (Nombre de usuario (Login)): klipsmf42@gmail.com

Idioma (gestión) Formato de fecha

Español Config. predeterminada

Foto :

Nombre * :

Apellido * :

Correo alternativo :

Empresa :

Dirección :

Código Postal : Ciudad :

Teléfono :

País * : Spain

Zona horaria : (UTC +02:00) Europe/Madrid

Fax :

Móvil :

Sitio web :

Pedidos

Con ayuda de esta pestaña del menú se llevará un control de pedidos de productos activos en la App, desde los pendientes, cancelados y cerrados.

Mis pedidos ?

PENDIENTE CERRADO CANCELADO

Pedido	Colocado en	Clie
#		
#		
#		
#		



No hay pedidos

Total	<input type="checkbox"/>
0,00 €	<input type="checkbox"/>

Productos

Los productos al ser uno de los apartados más importantes a la hora de realizar una tienda tienen su propia pestaña, con la que se pueden añadir más productos, listar por colección y eliminarlos.



TODOS LOS PRODUCTOS ▾

+ CREAR UN PRODUCTO

Buscar productos

Imagen	Título	Stock ?	Precio ?	Estado ?	
	Wide-leg Twill Pants Women	Stock ilimitada 5 variantes	Desde 79,90 €	Demo Vista previa	<input checked="" type="checkbox"/>
	Jersey Culottes Women	Stock ilimitada 5 variantes	Desde 24,90 €	Demo Vista previa	<input checked="" type="checkbox"/>
	One Shoulder Body Women	Stock ilimitada 5 variantes	Desde 29,90 €	Demo Vista previa	<input checked="" type="checkbox"/>

Clientes

Con esta pestaña se pueden visualizar en forma de lista todos los clientes que utilizan la aplicación, con datos como el DNI, correo electrónico, etc, además del total que estos gastan en la tienda.

Mis clientes ?

CLIENTES LEADS

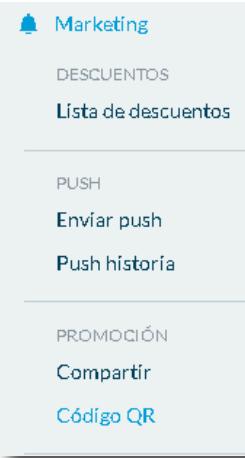
DNI/NIF/NIE/Nombre & Email

#	Imagen	Total gastado
#		0,00 €
#		0,00 €
#		0,00 €
#		0,00 €

Ningún cliente

Fuente: #

0,00 €



Marketing

Se divide en tres partes, descuentos, push y promoción.

-Descuentos

En donde se pueden listar todos los descuentos creados con ayuda de un formulario. En este punto se tienen que proporcionar datos como, fecha de validez, porcentaje a descontar, límites de uso, términos y condiciones.

Mis descuentos

Código [Generar un código](#) **Nombre** (Solo visible para ti)

Tipo de descuento

Cantidad fija Porcentaje

€

Aplicar para

Pedido total

Fecha de validad

Válido a partir del Expira el hora local

Límites de uso

Todos Clientes y Leads Clientes y Leads específicos

Número máximo de uso del descuento.

Ilimitado

Términos de uso

Ninguno Monto de pedido Cantidad mínima de productos

-Push

En donde se pueden enviar mensajes push programados y personalizados a uno o todos los clientes. Además de llevar un registro de todos los que se envían.

Te quedan 2.000.000 push. 2000k gratis [+ Añade notificaciones](#)

Tus 2.000.000 push gratuitas se renovarán el 01/07/2020.

Audiencia

¿Quién debería recibir esta notificación?

Todos mis usuarios
Todos mis clientes y leads

Unos de mis usuarios
Escoger entre mis usuarios y leads

-Promoción

Subsección que ayuda a difundir la aplicación por medio de las redes sociales, entre otras maneras de dar a conocer la App.

Compartir ?

IOS

ANDROID

PWA PWA



Facebook

Comparte tu app en Facebook. Tus Amigos recibirán un enlace para descargar la aplicación



Twitter

Comparte tu app en Twitter. Tus suscriptores recibirán un enlace para descargar la aplicación



Tumblr

Comparte tu app en Tumblr. Tus suscriptores recibirán un enlace para descargar la aplicación

Como en plataformas similares a creadores de aplicaciones, GoodBarber genera un código QR con el que se puede difundir con un simple escaneo.

Código QR ?

TODOS

IOS

ANDROID

PWA PWA

Configuración

Seleccionar tamaño

Pequeño Medio Grande

PWA URL de la versión Web App

<https://pruebaklever.goodbarber.app>

Vista previa



Copia y pega el código que aparece aquí arriba en tu web

```

```

[Descargar](#)

Estadísticas

Información muy interesante, para ver la productividad de la aplicación.

Entre las distintas estadísticas que se ofrece la plataforma podemos destacar la estadística de Actividad.

-Actividad: estadística que da información sobre las ventas totales, número total de pedidos, entre otros.

Estadísticas

Actividad

Tráfico

Analítica externa

Ventas totales Sin datos

Carrito promedio Sin datos

Pedidos Sin datos

VENTAS

0,00 €



CARRITO PROMEDIO

0,00 €



PEDIDOS PAGADOS

0



-Tráfico: con la que se puede visualizar de una forma fácil el flujo de tráfico de usuarios que hay en cada punto de acceso posible.

Las estadísticas podrán ser visibles una vez que se publique la App.



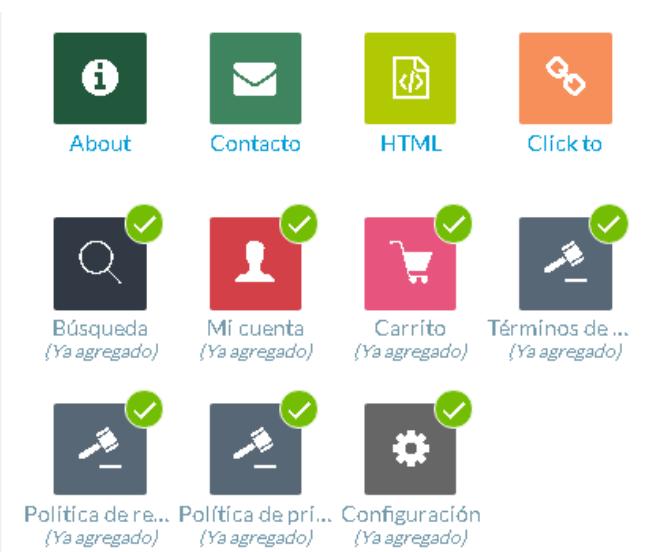
-Analítica externa: Además de análisis proporcionado por la plataforma, se ofrece la posibilidad de recopilar información de Google Analytics.

The screenshot shows the 'Google Analytics for Firebase' setup screen. It features the GA logo and the text 'for Firebase'. Below it, a note says 'Aquí está la información necesaria mientras registras tu app iOS en el panel de Firebase:' (Here is the information needed while registering your iOS app in the Firebase panel:). It lists the 'iOS Bundle ID: com.goodbarber.pruebaklever'. Below this, instructions for enabling Google Analytics via Firebase are provided: 1/ Ve a tu [panel Firebase](#), 2/ Selecciona el proyecto Firebase asociada con tu app iOS (más información para identificar este proyecto esta disponible en esta [ayuda en línea](#)), 3/ Descarga el archivo `GoogleServices-Info.plist`, 4/ Envianos el archivo `GoogleServices-Info.plist` que haz descargado. A 'Examinar...' button is at the bottom.

Contenido y diseño

Con esta pestaña se configura de una forma más detallada aspectos como el contenido y diseño de la aplicación.

-Contenido: En este apartado se configuran cada una de las secciones que dan funcionalidad a la aplicación.



Desde secciones, se pueden añadir más bloques si se solicita, además de eliminar los que ya se encuentren establecidos o dejarlos fuera de vista a los usuarios.

 **Descubre nuestros add-ons**
 ¡Añade nuevas funcionalidades en tu app!

Add-Ons



Pago offline

Facilita la experiencia de compra de tus clientes y permiteles pagar fuera de la aplicación para llegar a un público más amplio.

[Más info](#)



Entrega local

Configura tus zonas de entrega por código postal y ofrece una entrega rápida a tu comunidad local

[Más info](#)



Productos importación/Exportación

Administra tu catálogo de productos en tiempo récord

[Más info](#)



Google AMP: páginas móviles aceleradas

Aumenta la visibilidad de tus productos y mejora la experiencia de tus usuarios en tu PWA.

[Más info](#)



Marca blanca 400 € anualmente

Elimina todas las referencias a GoodBarber en tu proyecto

[Más info](#)



Blog

Agrega un blog a tu tienda

[Más info](#)



Compra otra vez

Ofreza a tus clientes que renuevan un pedido existente en 1 clic

[Más info](#)

-Diseño: Esta zona dejará modificar aspectos de diseño que ya se vieron en la lista realizada en la pestaña de “Empezar”

Esta se divide en:

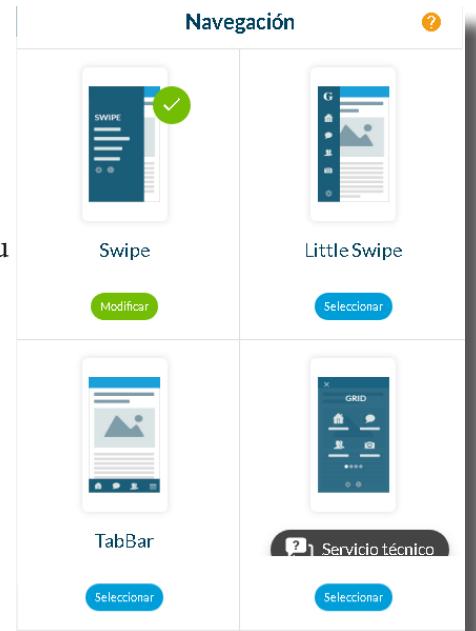
-Diseño General: con la que se puede configurar los Logos y títulos, el Estilo Global, Icono, Pantalla de Lanzamiento y Segundo plano por si se quiere poner algún fondo.



-Menú de navegación: permite personalizar el menú de navegación. Seleccionado uno de los menús pre-diseñados, se da la oportunidad de configurar con mayor detalle.

Entre los diferentes aspectos a configurar están.

-La disposición de las pestañas, así como su nombre e iconos.

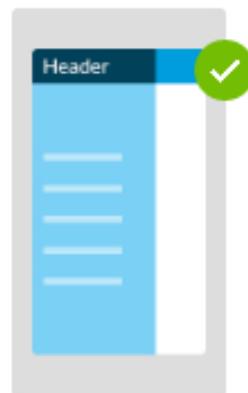


-Ajustes de cabecera, dándole posición, alineación horizontal y un fondo.

Mostrar el título

Posición vertical

Color de fondo



-Navegación Principal, para configurar la forma de visualización del elemento seleccionado del menú.

-Pie de Página, las opciones de ajustes de este apartado son aspectos como el color de fondo, posicionamiento, además de su alineación.

-Inicio: la configuración del inicio de la aplicación es un punto muy importante, ya que puede ser muy decisivo a la hora de agradar a sus usuarios para que lleguen a realizar alguna intención de compra o en el mejor de los casos fidelización.

Entre los diferentes elementos del inicio a modificar se encuentran:



-Recherche(Buscador), se podrán modificar aspectos como su texto por defecto, márgenes, color, etc.



-Ventanas de catálogo

Permite configurar el estilo de visualización de los catálogos de los productos. Se debe seleccionar algún tipo de grip, además de configurar la cabecera, zona de contenido, márgenes globales, etc.



-Promo Banner

Permite configurar el estilo de visualización de los Banner. Por lo que respecta a su configuración, es muy parecido al buscador, dándole un fondo, y márgenes.



-NewsLetter y -Condiciones generales

Al igual que el resto, su configuración solo determina su aspecto delimitado por las opciones que la plataforma proporciona.



La configuración de cada uno de estos elementos no es imprescindible, ya que la plataforma tiene su configuración por defecto, y con esto puede ser posible la creación de una app con un buen diseño, se puede decir lo mismo sobre el siguiente punto llamado “Diseño de sección”.

-Diseño de Sección: con ayuda de esta pestaña se puede configurar aspectos de diseño y modificación de estilo de cada uno de los elementos que da funcionalidad a la aplicación.

The image shows a mobile application interface for 'Prueba_klever'. On the left, there's a sidebar with a search bar labeled 'Recherche' and a 'Women' category section displaying two products: 'Wide-leg Twill Pants' at 79,90 € and 'Jersey Culottes' at 24,90 €. To the right, there are several cards representing different sections: 'Lista de producto' (Product list), 'Pagina de producto' (Product page), 'Mi cuenta' (Account), 'Términos de uso' (Terms of use), 'Búsqueda' (Search), 'Casilla de Registro' (Registration box), 'Carrito' (Cart), and 'Settings'. Each card has a small icon and a brief description.

Canales de venta

Pestaña muy importante con la que se permite publicar en las diferentes tiendas como Play Store o la tienda de Apple.

The screenshot shows the 'Canales de venta' (Sales Channels) section. It includes a sidebar with icons for PWA, App Android, and App iOS, each with a 'Prueba' (Test) button. The main area has sections for 'App Android' and 'App iOS', each with 'Prueba', 'Publicar', 'Certificados', and 'URL de la Tienda' buttons.

PWA PWA

- Actualizar
- Prueba
- Publicar
- Referencia
- Nombre del dominio
- Certificado SSL
- Certificados de Push

App Android

Prueba
Publicar
Certificados
URL de la Tienda

App iOS

Prueba
Publicar
Certificados
URL de la Tienda

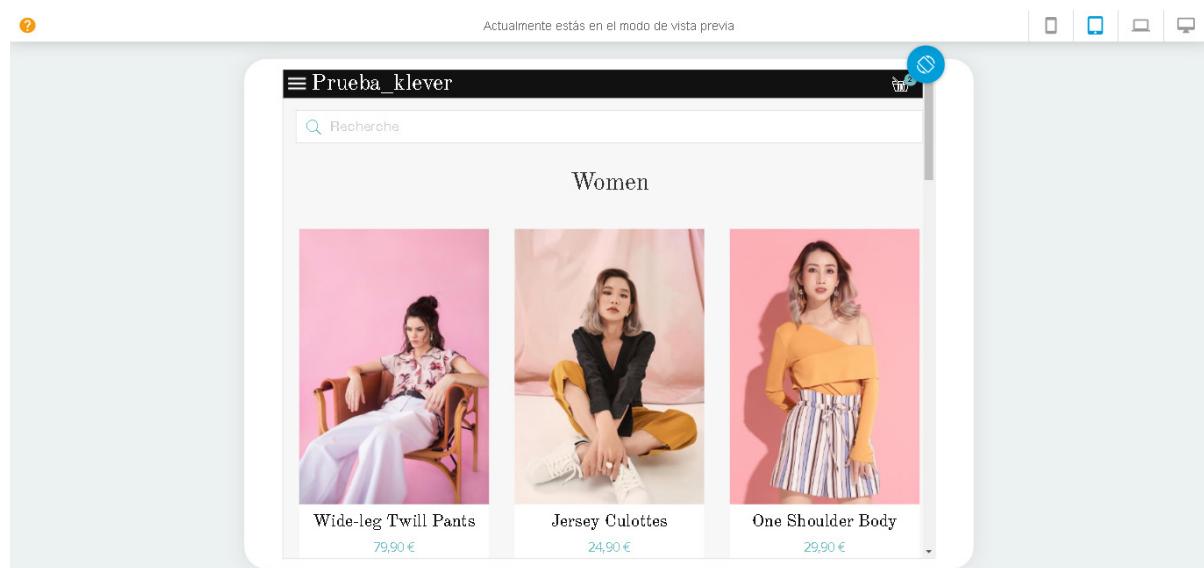
Dependiendo de la plataforma de publicación, el constructor requerirá de cierta información.

El sistema te guiará paso a paso para que la publicación se realice de forma exitosa

1. TIPO DE DOMINIO 2. TU DOMINIO 3. TU DOMINIO EN NUESTROS SERVIDORES 4. FINALIZAR

11.5.3 Vista Previa

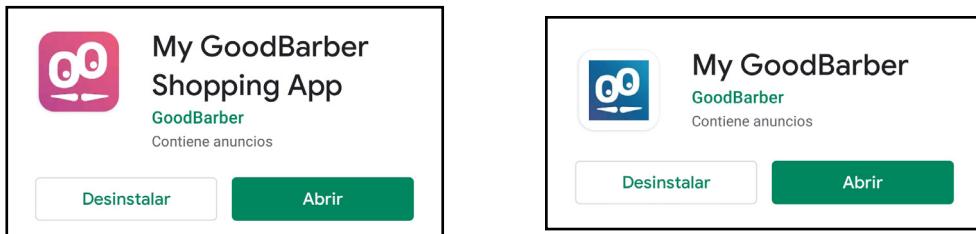
Aunque la vista previa siempre se encuentra visible a la hora de realizar cualquier modificación en el aspecto de la misma, existe la opción de realizar preview con distintas opciones de visualizado, con ayuda del botón superior llamado Vista previa.



Prueba en un Dispositivo

Además de realizar una vista general por medio del constructor, la empresa ha proporcionado una forma de poder probar las aplicaciones generadas con ayuda de una aplicación proporcionada por ellos, esta puede ser adquirida por la Play Store de Google o la App Store de Apple

GoodBarber ofrece dos aplicaciones, dependiendo de la selección del tipo de App que se realiza en la parte inicial de la creación, habrá que utilizar una u otra.



En este caso se trata de una Aplicación destinada a una tienda.

Al entrar en la aplicación solo basta con iniciar sesión, seleccionar la aplicación a probar, seleccionar la opción de Test y dar en el botón de Preview Nativa.

La aplicación de GoodBarber además de realizar Tests, permite ver estadísticas de la aplicación y enviar mensaje push a los clientes.

11.5.4 Precios

Good Barber deja probar su constructor de aplicaciones de forma gratuita durante un período de 30 días.

Dependiendo del tipo de aplicación el precio varía, siendo ligeramente más costosas las destinadas al comercio electrónico.

Además de esta distinción los precios cambian dependiendo del tipo de plan. Entre las formas de pago se encuentra la forma mensual y anual.

Planes para Ecommerce

STANDARD	FULL	PREMIUM	PLATINUM
€ 35 /mes Facturación anual	€ 62 /mes Facturación anual	€ 125 /mes Facturación anual	Contáctanos
<ul style="list-style-type: none">✓ 1 aplicación web progresiva para dispositivos móviles, tabletas, computadoras de escritorio✓ Notificaciones Push✓ 30 temas hermosos✓ Ilimitado Cuentas de administrador✓ descuento Cupones✓ Stripe pasarela de pago✓ PayPal pasarela de pago✓ Apple Pay , monedero digital✓ Ilimitado tickets de soporte	<ul style="list-style-type: none">✓ 1 aplicación web progresiva para dispositivos móviles, tabletas, computadoras de escritorio✓ 1 Android aplicación nativa✓ Notificaciones Push✓ 30 temas hermosos✓ Ilimitado Cuentas de administrador✓ descuento Cupones✓ Stripe pasarela de pago✓ PayPal pasarela de pago✓ Apple Pay , monedero digital✓ Ilimitado tickets de soporte✓ Add-ons avanzados	<ul style="list-style-type: none">✓ 1 aplicación web progresiva para dispositivos móviles, tabletas, computadoras de escritorio✓ 1 Android aplicación nativa✓ 1 aplicación nativa para iPhone (aplicación universal de iOS)✓ 1 aplicación nativa para iPad (aplicación universal de iOS)✓ Notificaciones Push✓ 30 temas hermosos✓ Ilimitado Cuentas de administrador✓ descuento Cupones✓ Stripe pasarela de pago✓ PayPal pasarela de pago✓ Apple Pay , monedero digital✓ Ilimitado tickets de soporte✓ Add-ons avanzados	<ul style="list-style-type: none">✓ 1 aplicación web progresiva para dispositivos móviles, tabletas, computadoras de escritorio✓ 1 Android aplicación nativa✓ 1 aplicación nativa para iPhone (aplicación universal de iOS)✓ 1 aplicación nativa para iPad (aplicación universal de iOS)✓ Notificaciones Push✓ 30 temas hermosos✓ Ilimitado Cuentas de administrador✓ descuento Cupones✓ Stripe pasarela de pago✓ PayPal pasarela de pago✓ Apple Pay , monedero digital✓ Ilimitado tickets de soporte✓ Add-ons avanzados✓ Cuenta dedicada Administrador✓ Dedicado SLA
<i>Volumen de negocios anual: ilimitado</i>	<i>Volumen de negocios anual: ilimitado</i>	Tarifa de revisión de iOS GRATIS <i>Volumen de negocios anual: ilimitado</i>	Tarifa de revisión de iOS <i>Volumen de negocios anual: ilimitado</i>

STANDARD	FULL	PREMIUM	PLATINUM
420€/año	744€/año	1500€/año	Contáctanos

Para enviar solicitudes a la App Store y Google Play, habrá que registrarse como desarrollador directamente a través de Apple (\$9.90 / año o \$29.90 / año para el Programa Apple Developer Enterprise) y Google (\$25 / toda la vida).

Planes para aplicaciones informativas (Clásico)

STANDARD	FULL	PREMIUM
€ 30 /mes	€ 60 /mes	€ 115 /mes
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 1 aplicación web progresiva para dispositivos móviles, tabletas, computadoras de escritorio 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 1 aplicación web progresiva para dispositivos móviles, tabletas, computadoras de escritorio ✓ 1 Android aplicación nativa 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 1 aplicación web progresiva para dispositivos móviles, tabletas, computadoras de escritorio ✓ 1 Android aplicación nativa ✓ 1 aplicación nativa para iPhone (aplicación universal de iOS) ✓ 1 aplicación nativa para iPad (aplicación universal de iOS)
<hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ nombre de dominio asociación ✓ Seguridad SSL incluida ✓ Ancho de banda ilimitado ✓ 200 GB de almacenamiento ✓ Número de páginas ilimitado <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Notificaciones Push <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ SEO optimizado 	<hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ nombre de dominio asociación ✓ Seguridad SSL incluida ✓ Ancho de banda ilimitado ✓ 500 GB de almacenamiento ✓ Número de páginas ilimitado ✓ ilimitadas Descargas <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Notificaciones Push ✓ Autenticación ✓ Add-ons avanzados <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ SEO optimizado ✓ Disponible en Google Play 	<hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ nombre de dominio asociación ✓ Seguridad SSL incluida ✓ Ancho de banda ilimitado ✓ 1 TB de almacenamiento ✓ Número de páginas ilimitado ✓ ilimitadas Descargas <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Notificaciones Push ✓ Autenticación ✓ Add-ons avanzados <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ SEO optimizado ✓ Disponible en Google Play ✓ Disponible en App Store
Tarifa de revisión de iOS 29€ <small>(gratis con suscripción anual)</small>		

STANDARD	FULL	PREMIUM
300€/año	576€/año	1152€/año

Un punto en tener en cuenta, es sobre el límite que ofrecen en relación con las notificaciones push, dejando enviar un total de 2,000.000, si se da el caso de finalizar con el número de mensajes, se puede recurrir a la compra de los mismos.

Se permite comprar notificaciones push adicionales al costo de \$ 0,05 por 1000 push. Las notificaciones push adicionales que se compren, pueden ser transferidas de un mes al siguiente hasta que se agoten.

12 Tabla comparativa de plataformas

En este punto, ya se tiene el conocimiento necesario para dar una valoración de las diferentes plataformas que se han analizado a lo largo del proyecto. Conocimiento que ha dado lugar a una tabla comparativa en las que se expondrán de forma general, diferentes puntos de gran interés a la hora de seleccionar uno u otro.

	Tu-App.Net	Appypie	AppsBuilder	Uppllication	GoodBarber
Registro	No se permite un registro al menos que se pague un Plan	Sencillo por correo Gmail o cuenta en Facebook.	Sencillo por correo Gmail.	De fácil registro, con confirmación por correo	De fácil registro, sin necesidad de confirmación.
Período de prueba	La plataforma no ofrece este servicio.	Ofrece un plan gratuito de 7 días.	Ofrece 14 días gratuitos.	Ofrece 15 días gratuitos.	Ofrece 30 días gratuitos.
Creadores de la plataforma	Maduros	Maduros	Maduros	Jóvenes con gran experiencia	Maduros
Soporte Técnico	Muy bueno	Bueno	Bueno	Excelente	Muy bueno
Acceso a código	Posible, con un plan de pago.	Nulo	Possible, con un plan de pago.	Nulo	Nulo
Costes extras por mensajes push.	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno	La plataforma ofrece unos 2000K
Costes por cuenta desarrollador.	Incluido	No incluido	No incluido	No incluido	No incluido
Creación elementos con HTML, CSS y JS.	Si	Si	Si	Si	Si
Dependencia Proveedor	Continua	Continua	Continua	Continua	Continua
Experiencia con el constructor	Intuitiva, con un buen diseño, de fácil uso.	Por lo general es simple, de fácil uso.	Simple, pero puede ser compleja en ciertas zonas.	Muy simple, distibuido e intuitivo. Excelente.	Buena experiencia, aunque hay ciertas zonas que se repiten.
Calidad de las Apps	Muy buena	Buena	Buena	Muy buena	Excelente
Servicios extras	Analíticas, marketing	Analíticas, monetización, Ect.	Estadísticas, formularios, entre otros.	Estadísticas	Analíticas
Precio	Desde 83€ a 200 € al mes	Desde 18€ a 60€ al mes	Desde 9€ a 59€ al mes	Desde 9,95€ a 59,95€ al mes	Desde 30€ a 125€ al mes

13 Otras plataformas

En el mercado existe un gran número de plataformas que ofrecen este tipo de servicios, éstos tienen características y pequeñas diferencias. Hay plataformas que comparten grandes similitudes a la hora de crear aplicaciones, como se ha visto en anteriores páginas.

Por lo general este tipo de constructores tienen una estructura muy similar, enfocándose en la facilidad de uso para sus usuarios, haciendo que la interfaz sea agradable e intuitiva. En muchas ocasiones es el mismo constructor quien guía a los clientes por medio de un guión o pasos dados.

Cada año nuevas empresas salen al mercado, ofreciendo este tipo de servicios.

Entre el gran abanico de posibilidades podemos destacar a:

Power Apps de Microsoft

Microsoft lanzó las Power Apps en el año 2015 para que usuarios, desarrolladores y empresas pudieran crear aplicaciones nativas, móviles y web totalmente personalizadas y sin necesidad de escribir ni una sola línea de código. Power Apps se ejecuta en la nube Azure de Microsoft y puede conectarse con datos de Office 365 a través de una interfaz de Microsoft Graph.



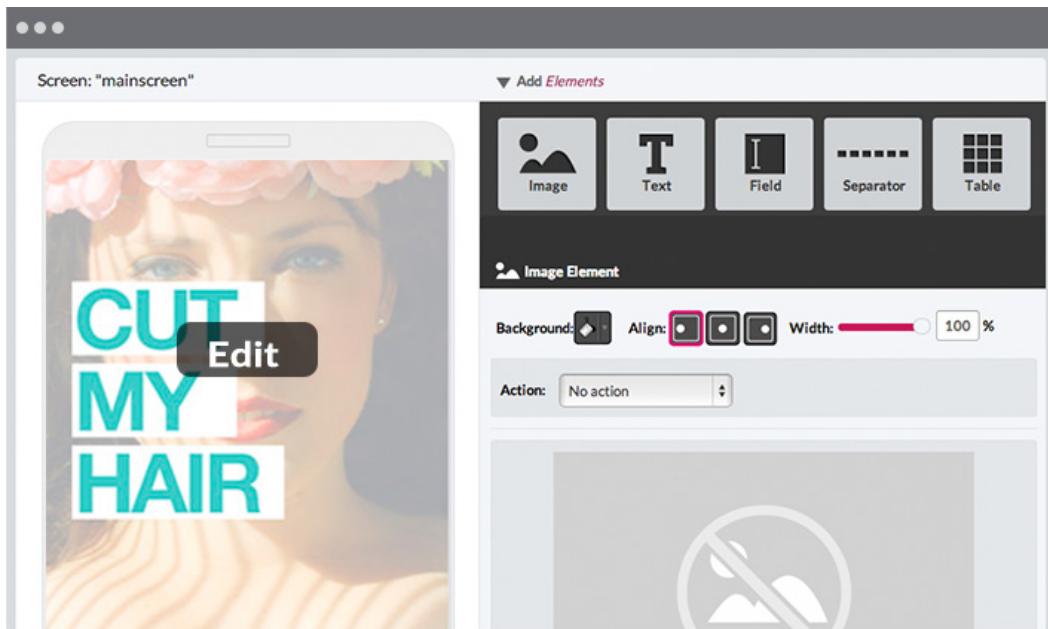
Creapp - creapp.es

Empresa española dedicada al sector de la apps. Te permite crear apps sin necesidad de programar. Increíblemente fácil y con plantillas que podrás personalizar de una manera muy sencilla. Incorpora varios widget con funcionalidades extra como cálculo de hipotecas, calendario de eventos, geolocalización, galería, etc. Compatible con los principales sistemas operativos.



Mobincube - www.mobincube.com

Mobincube, una compañía originada en España, se ofrece como el creador de apps para todo tipo de usuarios. Cualquiera puede, o debería ser capaz de crear una app y además hacer algo de dinero con publicidad usando la plataforma Admob. Si bien es cierto que antes de ganar dinero hay que gastar algo, Mobincube es muy económico. Además del plan gratuito ofrecen el más económico, sin anuncios, por tan sólo 9,99€/\$. Curiosamente todos sus planes te permiten crear apps nativas; por ejemplo, para colocar tu creación en cualquiera de las principales tiendas de apps.



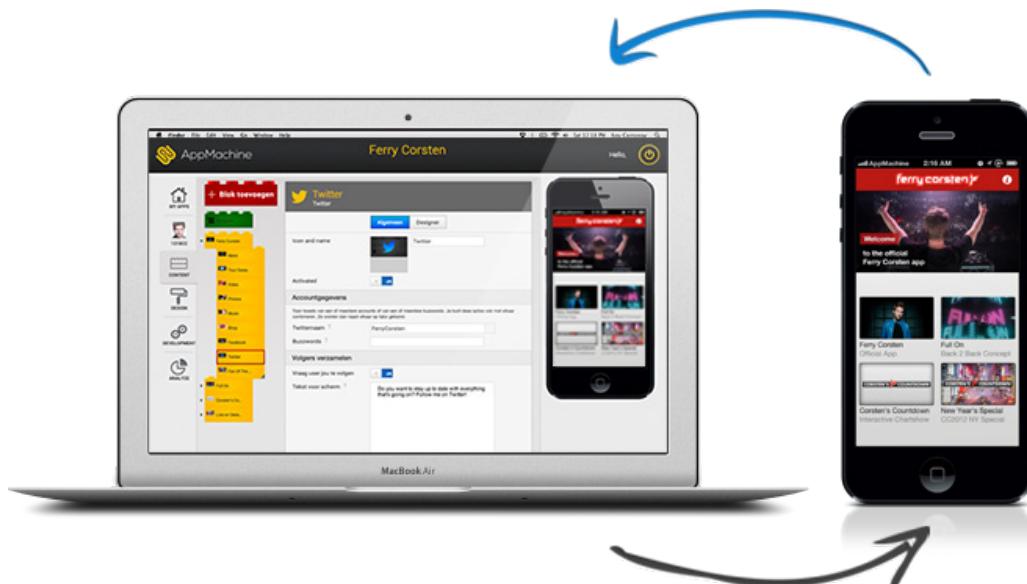
AppMachine - www.appmachine.com

El editor de esta compañía holandesa impresiona visualmente sin resultar exagerado. A sus usuarios les encanta como se usan los bloques de Lego. Al parecer es uno de los mejores creadores de apps. No toda su interfaz es intuitiva, aunque tiene el potencial para convertirse en uno de los principales protagonistas en este mercado.

Excelente software que permite a todos crear increíbles aplicaciones. Su software permite crear aplicaciones nativas para iPhone y Android.

AppMachine hace que la creación de aplicaciones de alta calidad sea fácil y asequible. La tecnología está disponible para todos.

AppMachine fue fundada en 2011 por 18 programadores.

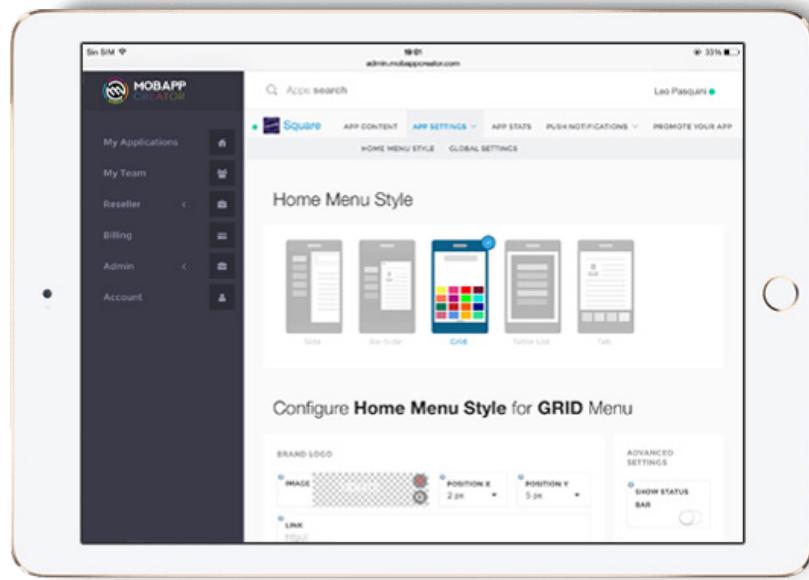


MobAppCreator - www.mobappcreator.com

Esta compañía relativamente nueva llega desde Argentina y se centra en apps nativas. Afirman estar cerca de los 41 millones de aplicaciones y aumentando.

Con MobAppCreator los usuarios no tienen tantas plantillas como con otros creadores; sin embargo, la herramienta de edición es algo más fácil de usar si lo comparamos con Mobincube, presentando los diferentes módulos bien explicados y sin demasiada jerga técnica.

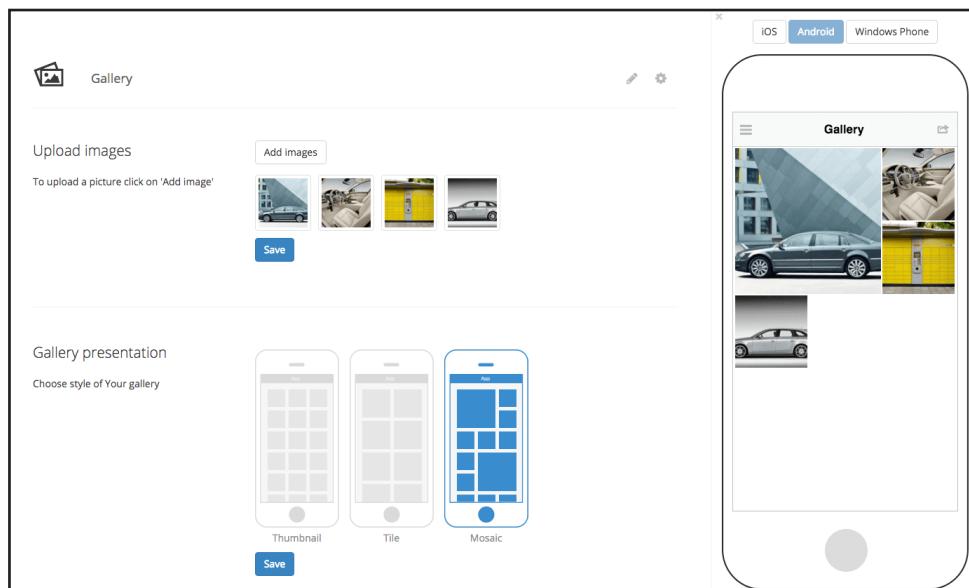
Los precios del MobAppCreator son de los más altos del mercado. Te ofrecen 14 días de prueba con todas las funcionalidades, pero después has de pagar 32,50\$ al mes por la opción más económica.



AppYourself - appyourself.net

Esta compañía alemana iniciada en 2011, permite a sus usuarios crear apps para iOS, Android, Windows Phone y también aplicaciones PWA. El plan Starter (20 €) es para crear apps progresivas (PWA) y tener hasta 200 usuarios. El paquete Business (40 €) tiene las mismas prestaciones pero hasta 2000 usuarios. Y el plan Enterprise (80 €) te da acceso a usuarios ilimitados y apps (nativas) para iOS y Android.

La interfaz está bien estructurado y es de uso muy sencillo. Cuentan con su propio módulo de tienda online y el servicio técnico es muy bueno.



GameSalad - gamesalad.com

GameSalad es la revolucionaria plataforma de desarrollo de juegos que permite a cualquiera crear el juego de sus sueños con una sofisticada interfaz de programación visual. También es la mejor manera de presentar conceptos de programación, diseño de juegos y creación de medios digitales.

Lanzado en 2010, GameSalad ha sido utilizado por más de un millón de desarrolladores de juegos aspirantes y ha impulsado más de 75 juegos que alcanzaron los 100 mejores en la App Store.



Además de estas empresas, existen más plataformas que solo se van a nombrar en la siguiente lista.

13.1 Lista de plataformas

Appery.io - appery.io
BuildFire - buildfire.com
Mobile Roadie - www.mobileroadie.com
ShoutEm - www.shoutem.com
Swiftic - www.swiftic.com
Siberian - www.siberiancms.com
Adiante Apps - www.adianteapps.com
BuildFire - buildfire.com
iBuild App - es.ibuildapp.com
App Institute - appinstitute.com
Shoutem - shoutem.com
Bubble - bubble.io

14 Conclusiones

Crear una app no supone ningún problema en estos días. En ciertos aspectos se ha seguido la tendencia y evolución del mercado de años en donde los ordenadores dominaban, y se solicitaban plataformas de creación web.

En el momento en el que los móviles tienen gran protagonismo, se solicitan plataformas de creación de contenido móvil.

No parece haber escasez de oferta de compañías ofreciendo este servicio. Sin grandes problemas se han encontrado más de 20.

Todas estas plataformas que hemos visto, ayudan a crear una app sin saber programar. Puede ser una buena herramienta en la estrategia de marketing, y una buena idea a la hora de hacer visible un negocio, así como diferenciarse ante la competencia

Es importante analizar a los usuarios y saber qué sistema utilizan, iOS o Android. También se debe establecer un objetivo, para que la creación llegue a buen puerto.

Lo mejor de este tipo de plataformas son sus servicios que no están relacionados con la creación de la App. Servicios como el de promocionar la app, marketing, control de flujo usuarios, estadísticas, establecimiento de métodos de pago, servicio de hosting, soporte técnico y ayuda en la publicación.

Sin embargo, este tipo de aplicaciones están muy limitadas tanto en diseño y funcionalidad por la misma plataforma, haciendo muy difícil crear una aplicación como producto, aunque funcionan muy bien como una herramienta de apoyo a negocios o punto de comunicación e información.

Esto no sucede con aplicaciones realizadas con código, ya que éstas solo se encuentran limitadas por la imaginación de los propios creadores.

“Es muy difícil que una aplicación sin código tenga éxito.” SEO de Platzy

Sin duda este tipo de plataformas van a tener un gran crecimiento y grandes mejoras en el futuro. Seguramente con el tiempo será muy común su utilización tanto para proyectos simples como aquellos que conllevan mayor complejidad.

Hay que destacar que cada una de las plataformas ha invertido mucho tiempo y trabajo en desarrollar sus herramientas. Aunque tienen una visión distinta unas de otras, a la hora de llevar a cabo la creación de Apps, comparten el mismo objetivo, hacer que la creación de aplicaciones sea mucho más fácil.

15 Bibliografía

Mantilla, M. C. G., Ariza, L. L. C., & Delgado, B. M. (2014). Metodología para el desarrollo de aplicaciones móviles. *Tecnura*, 18(40), 20-35. ([Link](#))

Fuentes, J. R. L. (2015). Desarrollo de Software ÁGIL: Extreme Programming y Scrum. IT Campus Academy. ([Link](#))

Dimes, T. (2015). Conceptos Básicos de Scrum: Desarrollo de software Agile y manejo de proyectos Agile. Babelcube Inc.. ([Link](#))

Trigás Gallego, M. (2012). Metodología scrum. ([Link](#))

Cataldi, Z. (2000). Una metodología para el diseño, desarrollo y evaluación de software educativo (Doctoral dissertation, Facultad de Informática). ([Link](#))

Maida, E. G., & Pacienzia, J. (2015). Metodologías de desarrollo de software. ([Link](#))

Rodríguez, R. A., Vera, P. M., Martínez, R., Parra Beltrán, F., Trigueros, A., & Dogliotti, M. (2019, June). Aplicaciones web progresivas impulsadas por el avance de los estándares web. In XXI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2019, Universidad Nacional de San Juan).. ([Link](#))

Lladó, J. (2019). Las PWA funcionan: caso de éxito de RIU República. *Tecnohotel: revista profesional para la hostelería y restauración*, (481), 54-55. ([Link](#))

Díaz Fernández, M. I., Medina, H., & Kataixa, J. (2018). El comercio electrónico. ([Link](#))

Hernández, R. A. G. (2016). M-commerce: Los dispositivos móviles y su influencia en la evolución del comercio electrónico en España. ([Link](#))

Triper, B. (2020). Los centros comerciales diseñan su futuro: El coronavirus ha servido como catalizador de una transformación del sector cuyo origen se encuentra en el comercio electrónico. *Inversión: el semanario líder de bolsa, economía y gestión de patrimonios*, (1186), 32-35. ([Link](#))

Cifuentes-Faura, J. (2020). Crisis del coronavirus: impacto y medidas económicas en Europa y en el mundo. *Espaço e Economia. Revista brasileira de geografia econômica*, (18). ([Link](#))

Pillajo, C. A., Ochoa, J. S., Acosta, F. R., & Olmedo, G. F. (2016). Herramienta multiplataforma para generación automática de aplicaciones interactivas Ginga-NCL basado en plantillas. *Maskay*, 6(1), 8-12. ([Link](#))

De Luca, G. (2017). Evolución de las aplicaciones para móviles. Recuperado de <http://empresarias.camara.es/estaticos/upload/0/007/7438.pdf>. ([Link](#))

Tituaña Maldonado, W. M. (2017). Estudio de la integración de los framework bootstrap y primefaces para el desarrollo de aplicaciones web adaptativas con java server faces Aplicativo: Sistema de control de notas, para la unidad educativa mariano Suarez Veintimilla (Bachelor's thesis). ([Link](#))

Robledo, D. (2016). Desarrollo de aplicaciones para Android I. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. ([Link](#))

Vásquez Reyes, S. P., Quipuzco, C., & Esthefany, V. (2018). Metodología de referencia de UI, UX e IXD para el desarrollo de aplicaciones en smartphones y smartwatches. ([Link](#))

Luna, F. (2016). Desarrollo web para dispositivos móviles: Herramientas para diseñar y programar WebApps. RedUsers. ([Link](#))

Challiol, C., Lliteras, A. B., & Gordillo, S. E. (2017). Diseño de aplicaciones móviles basadas en posicionamiento: un framework conceptual. In Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (Vol. 23). ([Link](#))

Diego, R., José, V., & Salas Nestares, M. I. D. (2017). Factores de éxito en la estrategia de optimización y posicionamiento de las aplicaciones móviles: análisis comparado entre App Store (iOS) y Play Store (Android)/tesis doctoral presentada por Dña. María Puchalt López; dirigida por [la] Dra. Dña. Ma. Isabel de Salas Nestares [y el] Dr. D. Vicente José Ros Diego. ([Link](#))

Rey, J. P. (2016). ¿ Cómo monetizar bien una app?. Interactiva: Revista de la comunicación y el marketing digital, (177), 62-64. ([Link](#))

Peces González, I. (2018). Un nuevo comercio para una sociedad digital. Uso de aplicaciones móviles como nexo entre marca y consumidor.

La comunicación de las marcas en la era digital. ([Link](#))

16 Webgrafía

El comercio electrónico gana terreno al tradicional en España: supone el 20% del gasto. ([Link](#))

Ventajas de las aplicaciones móviles para ecommerce ([Link](#))

Cómo crear una app sin saber programar: 23 Mejores plataformas ([Link](#))

17 Creadores de Apps para crear tu propia App móvil, sin necesidad de programar ([Link](#))

Comercio Electrónico en 2020 España situación actual y evolución ([Link](#))

Los 10 Juegos y Apps Más Descargados en Google Play durante el COVID-19 ([Link](#))

El 'top' de las aplicaciones más descargadas en cuarentena ([Link](#))

Crece el consumo de aplicaciones en cuarentena: las más descargadas y el avance de las web apps ([Link](#))

Zoom no acusa los fallos de privacidad y dispara su crecimiento en pleno confinamiento por el coronavirus ([Link](#))

Los españoles que se forman en comercio electrónico crecen un 58% durante la cuarentena ([Link](#))

COVID-19: Las compras online crecen un 83% durante la cuarentena ([Link](#))

Nike gana un 10% más pese al coronavirus gracias a las ventas por internet ([Link](#))

El gran listado de las mejores ideas de negocios por internet ([Link](#))

Plataformas de desarrollo de aplicaciones móviles ([Link](#))

LOS SISTEMAS OPERATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES Y PARA PC ([Link](#))

Características y tabla comparativa de los sistemas operativos móviles más usados([Link](#))

Android terminó 2018 rozando el 90% de cuota de mercado en España, según Kantar ([Link](#))

La evolución del mercado español de sistemas operativos móviles en dos gráficas ([Link](#))

PCMag Latam | Smartphones | Apps | Sistemas Operativos Móviles | Noticias

El 99.6% del mercado móvil le pertenece a Android y iOS ([Link](#))

Top 5 Metodologías de Desarrollo de Software ([Link](#))

Las mejores metodologías ágiles para la creación de software ([Link](#))

¿Cuánto Cuesta Crear Una App Móvil Y Cómo Se Desarrolla? ([Link](#))

Cómo crear una App?: Desarrollo e infraestructura. ([Link](#))

4 pasos para crear una App ([Link](#))

¿Cuánto tarda en publicarse una app? ([Link](#))

Aspectos a tener en cuenta para crear una App en dispositivos móviles ([Link](#))

ASO: posicionamiento de APPs en menos de 10 pasos ([Link](#))

Técnicas para el posicionamiento ASO ([Link](#))

9 Modelos de Monetización para ganar dinero con tu App ([Link](#))

10 Consejos para realizar un Beta Testing de tu App ([Link](#))

Cómo probar antes que nadie las novedades en apps para iPhone: así puedes instalar aplicaciones beta ([Link](#))

Los mejores programas de diseño gráfico gratis online ([Link](#))

Características de las mejores herramientas de testeo de aplicaciones móviles ([Link](#))

Las mejores herramientas para realizar pruebas de software ([Link](#))

Cómo crear tu primera app | PlatziLive ([Link](#))

17 Anexo

Creación de una aplicación sin código. ([Link](#))

Se ha realizado un vídeo en el que se realiza paso a paso la creación de una aplicación móvil destinada a una tienda, en el se analizan las características que debe tener dicha aplicación, seleccionar la plataforma correcta para la elaboración de la misma, seguido de su construcción y finalizando con la prueba en un dispositivo físico.

https://www.youtube.com/channel/UC83Dvvt35jgITcpl7MpWb8g/videos?view_as=subscriber

Presentación Prezi

<https://prezi.com/view/WD0o21zprLkceM06Yq9J/>