

# Estudio de Mercado Apps Móviles



Buscando una App rentable en las  
tiendas Google Play y App Store

Antonio Jiménez Adalia

## **Supuesto: Lanzar una App al Mercado**

Debemos encontrar un mercado rentable para lanzar nuestra App

1

**Introducción**

## **Análisis de los mercados Occidentales**

Análisis de los mercados que son interesantes para nuestro estudio

2

**Mercados**

## **App Store y Google Play Store**

Obtención, limpieza e interpretación de los datos

3

**Exploración de Datos**

## **Resultados del estudio**

Conclusiones finales y una propuesta de negocio para la empresa

4

**Conclusiones**



# 1. Introducción - Supuesto

## Somos Analistas de Datos

Una start-up nos contrata, porque quiere lanzar al mercado una App para dispositivos móviles

La App debe cumplir unos requisitos que nos detalla la empresa

Debemos encontrar un hueco en el mercado para lanzar la App



# 1. Introducción - Supuesto

## *Requisitos de la App*

- Gratuita
- Barata de desarrollar y mantener
- En Inglés y Castellano
- Que admita publicidad

# 1. Introducción - Supuesto

## *Procedimiento*

- Estudio de los mercados mundiales
- Estudio de los distintos S.O.
- Valorar viabilidad
- Recabar datos y analizarlos

## 2. Mercados - Análisis

### Objetivos:

- Identificar nuestros clientes potenciales
- Conocer los S.O. más utilizados por regiones
- Determinar la plataforma para la App



## 2. Mercados - Análisis

*Identificando a nuestros clientes potenciales*

- Debe hablar castellano o inglés
- Descartamos mercados orientales
- Análisis de mercados occidentales
- Datos obtenidos de *statcounter*

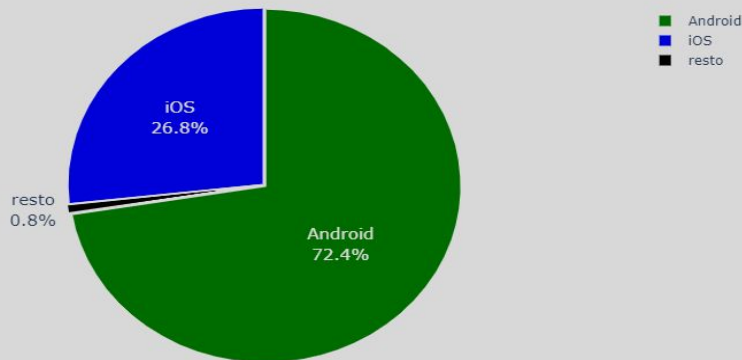
## 2. Mercados - Análisis



### *Sistemas Operativos: usuarios a nivel global*

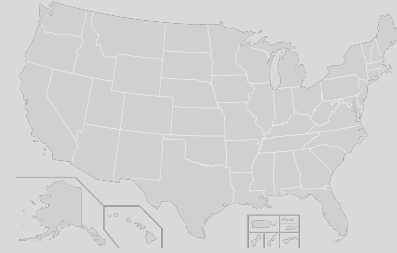
- *A fecha de hoy, el 72,4% de los usuarios a nivel mundial utiliza el S.O. Android, mientras que iOS ocupa el 26,8% del mercado*
- *El resto de S.O. son residuales y no nos interesan para nuestro estudio*

Porcentaje mundial de usuarios por Sistema Operativo





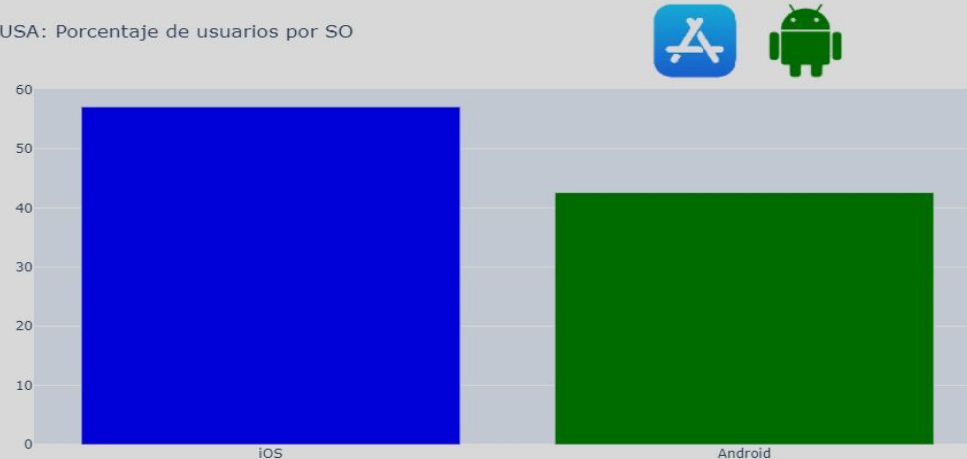
## 2. Mercados - Análisis



### *Estados Unidos de América*

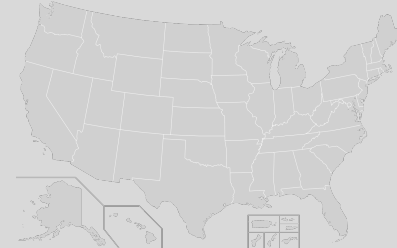
- *En septiembre de 2021, el 57,08% de los usuarios de EE.UU. utiliza iOS*
- *Android, pese a contar con un 42,59% de usuarios, crece un 2,5% respecto a septiembre de 2020*

USA: Porcentaje de usuarios por SO



## 2. Mercados - Análisis

### Estados Unidos de América



- *iOS sigue siendo el S.O. móvil preferido por los estadounidenses*
- *Pese a ello, la tendencia es un equilibrio de fuerzas en el futuro*

Evolución del mercado de SO móviles en USA: últimos 12 meses

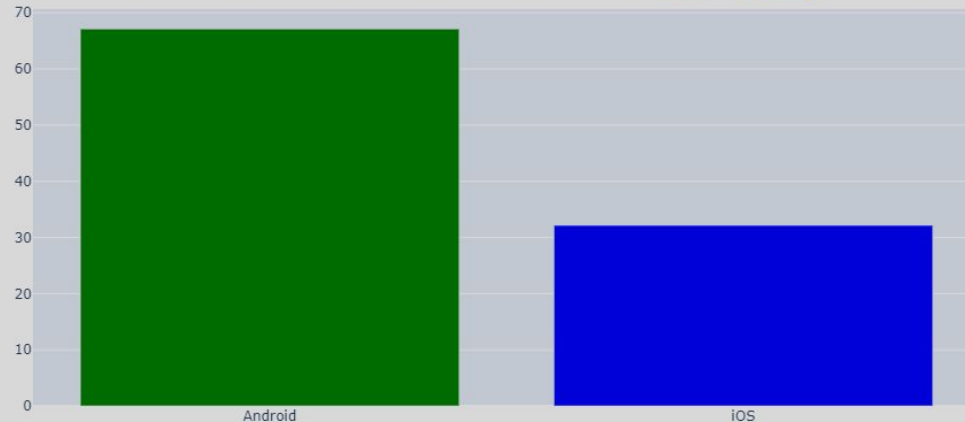


## 2. Mercados - Análisis

### Europa

- *El 67,3% de los usuarios europeos utilizan Android*
- *iOS se queda en un 32,16% de usuarios*

Europa: Porcentaje de usuarios por SO



## 2. Mercados - Análisis

### Europa

- *iOS gana un 5,5% del mercado en 12 meses, un resultado espectacular*
- *Posible equilibrio en el mercado a futuro, al igual que en EE.UU.*

Evolución del mercado de SO móviles en Europa: últimos 12 meses



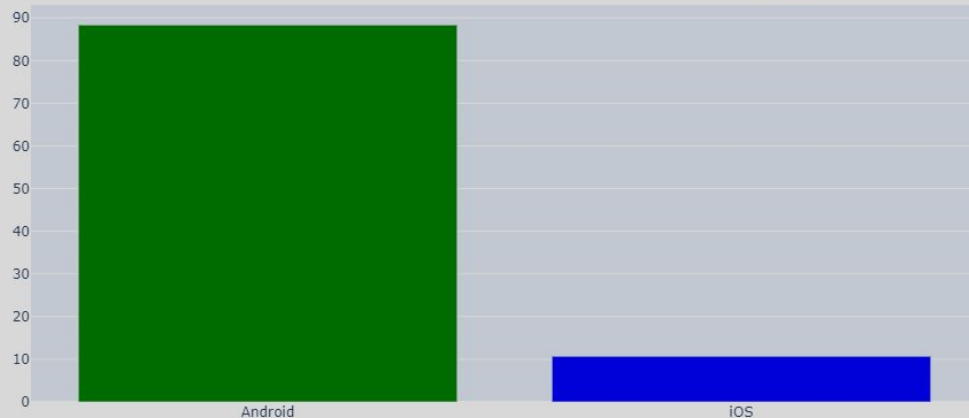
## 2. Mercados - Análisis



### Sudamérica

- ***Dominación total del mercado por parte de Android: 88,38% de usuarios***
- ***Los datos no cambian en el último año para ninguno de los dos S.O.***

Sudamérica: Porcentaje de usuarios por SO



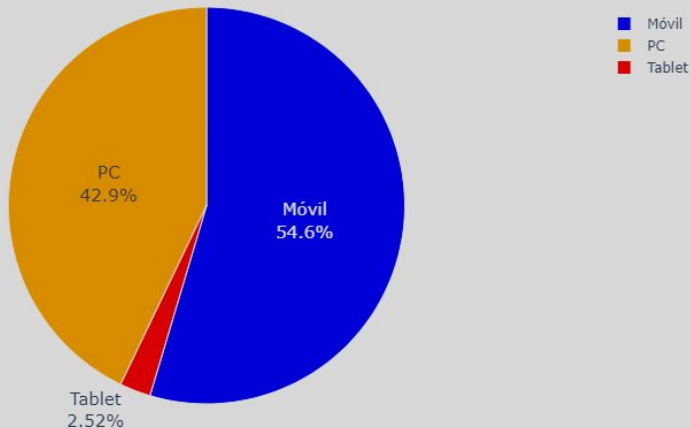
## 2. Mercados - Análisis



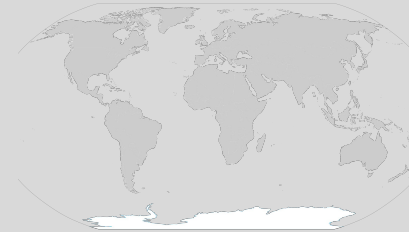
### *Los dispositivos móviles siguen al alza*

- *El uso de móviles crece un 4,4% en los últimos doce meses*
- *Los S.O. móviles son los más utilizados del mundo*

Porcentaje mundial de usuarios por tipo de dispositivo



## 2. Mercados - Análisis



### Conclusiones

- *Los tres mercados nos ofrecen posibilidades de negocio.*
- *Estados Unidos es uno de los mercados más fuertes del mundo, y nuestros idiomas encajan perfectamente con la cultura del país: el inglés es el idioma oficial, y existen más de 57 Millones de hispanohablantes.*
- *En Europa, el 51% habla inglés, o bien de forma nativa o bien de manera fluida. Además, una parte importante del continente habla o inglés o castellano.*
- *En Sudamérica, existen 400 millones de smartphones, y el 82% de los hispanohablantes nativos del mundo se concentran allí.*
- *Ambas tiendas (App Store y Google Play) son importantes para nosotros. Aunque Apple está por detrás de Google en número de usuarios, ha experimentado un crecimiento importante en Europa, y sigue siendo la plataforma favorita de los norteamericanos.*

# 3. Exploración de Datos

## Objetivos:

- Obtener datos de las tiendas Google Play y App Store
- Encontrar un mercado rentable para nuestra App
- Estudiar el comportamiento de las Apps en el mercado





### 3. Exploración de Datos

## Datos de Apps disponibles

- 2.3 Millones de Apps de Google Play
- 760.000 Apps de App Store
- Más de 70 Millones de datos brutos
- Datos obtenidos de Kaggle

[illegible]

### 3. Exploración de Datos

#### *Volumen de datos limpios*

- 265.000 Apps de Google Play
- 114.000 Apps de App Store
- Todas las Apps en castellano o inglés
- Todas las Apps gratuitas

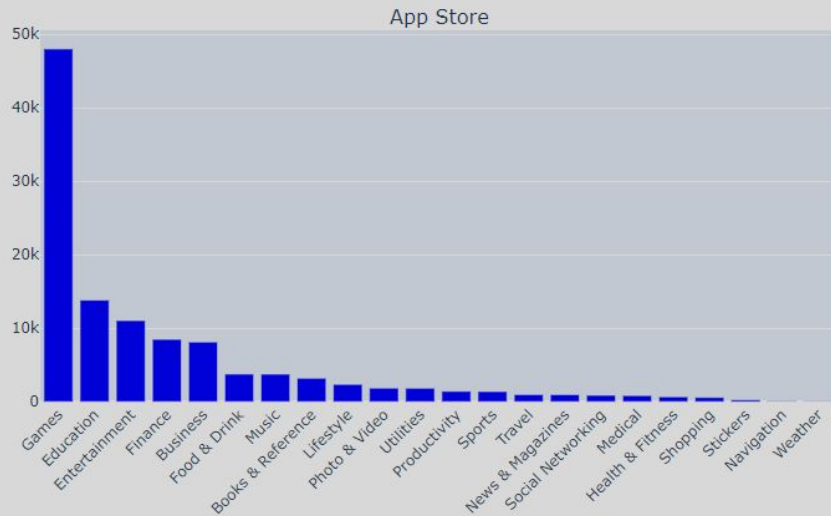
	Area	Area	Area	Item	Item	Element	Unit	latitude	longitude	...	Y2004	Y2005	Y2006	Y2007	
	Administrative	Code	Code	Code	Code	Code	Code								
0	AF	2	Afghanistan	2011	Wheat and products	0140	Food	1000 tonnes	33.94	67.71	...	3048.0	3448.0	4184.0	4184.0
1	AF	2	Afghanistan	2005	Rice (irradiated)	0140	Food	1000 tonnes	33.94	67.71	...	419.0	440.0	450.0	450.0
2	AF	2	Afghanistan	2013	Barley and products	0021	Feed	1000 tonnes	33.94	67.71	...	58.0	230.0	393.0	393.0
3	AF	2	Afghanistan	2013	Barley and products	0140	Food	1000 tonnes	33.94	67.71	...	185.0	40.0	44.0	44.0
4	AF	2	Afghanistan	2014	Wheat and products	0021	Feed	1000 tonnes	33.94	67.71	...	130.0	208.0	230.0	230.0
5	AF	2	Afghanistan	2014	Maise and products	0140	Food	1000 tonnes	33.94	67.71	...	231.0	67.0	83.0	83.0
6	AF	2	Afghanistan	2017	Wheat and products	0140	Food	1000 tonnes	33.94	67.71	...	15.0	21.0	11.0	11.0
7	AF	2	Afghanistan	2020	Corn, Other	0140	Food	1000 tonnes	33.94	67.71	...	0.0	1.0	1.0	1.0
8	AF	2	Afghanistan	2021	Pistones and products	0140	Food	1000 tonnes	33.94	67.71	...	376.0	294.0	294.0	294.0
9	AF	2	Afghanistan	2006	Sugar cane	0021	Feed	1000 tonnes	33.94	67.71	...	50.0	20.0	81.0	81.0
10	AF	2	Afghanistan	2007	Sugar beet	0021	Feed	1000 tonnes	33.94	67.71	...	0.0	0.0	0.0	0.0

# 3. Exploración de Datos

*Apps totales divididas por Categoría*

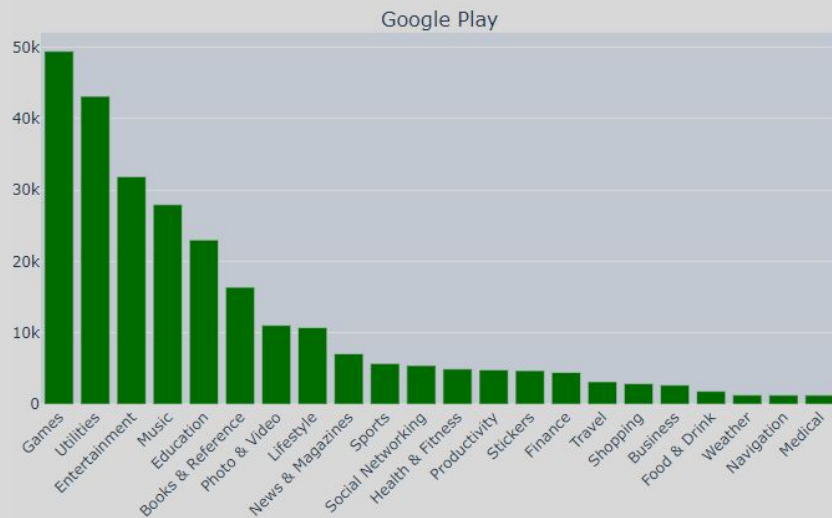
## APP STORE

- 48.000 Juegos
- 13.800 Apps de Educación
- 11.000 Apps de Entretenimiento



## GOOGLE PLAY

- 49.500 Juegos
- 43.100 Apps de Utilidades
- 31.800 Apps de Entretenimiento



# 3. Exploración de Datos

*Valoración Media por Categoría (ratings sobre 5, más es mejor)*

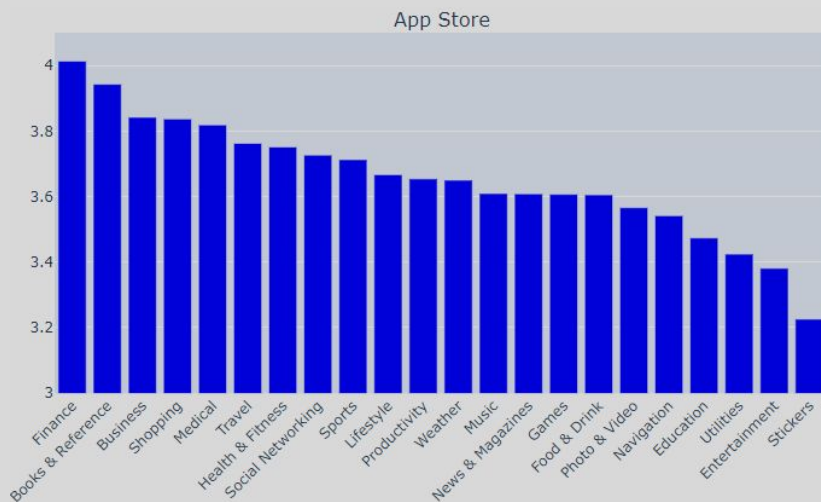
## APP STORE

Mejor valoradas:

- Finance: 4,01
- Books: 3,94
- Business: 3,84

Peor valoradas:

- Utilities: 3,42
- Entertainment: 3,38
- Stickers: 3,22



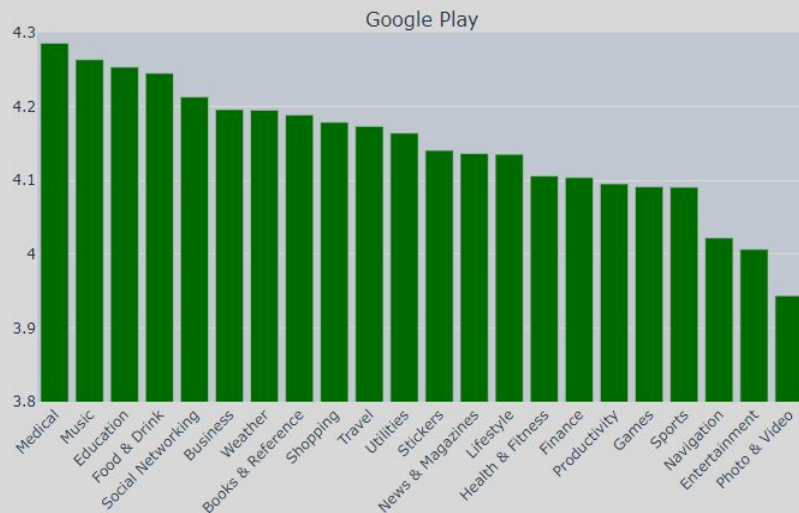
## GOOGLE PLAY

Mejor valoradas:

- Medical: 4,28
- Music: 4,26
- Education: 4,25

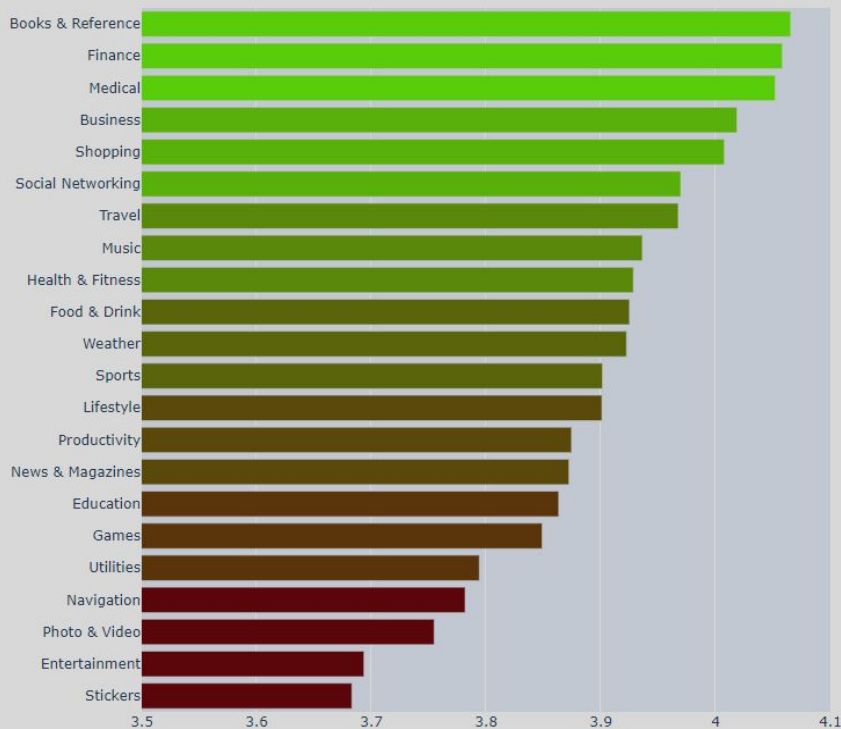
Peor valoradas:

- Navigation: 4,02
- Entertainment: 4,00
- Photo & Video: 3,98



# 3. Exploración de Datos

*Valoración Media por Categoría - Ambas Tiendas (ratings sobre 5, más es mejor)*



## Mejores Categorías - Ambas Tiendas

- Books & Reference: 4,06
- Finance: 4,05
- Medical: 4,05

## Peores Categorías - Ambas Tiendas

- Stickers: 3,68
- Entertainment: 3,69
- Photo & Video: 3,75

### 3. Exploración de Datos

*Apps mejor Valoradas - 4,5 de rating o más*

- 50.997 Apps de App Store
- 90.399 Apps de Google Play

# 3. Exploración de Datos

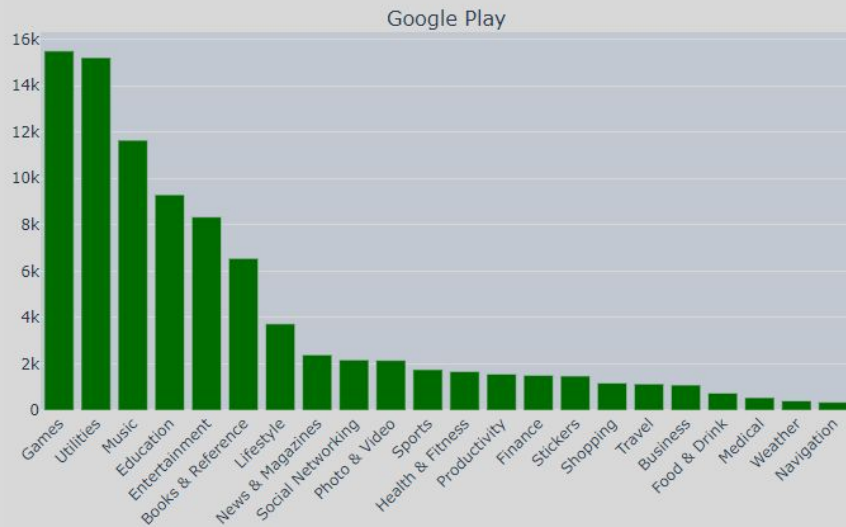
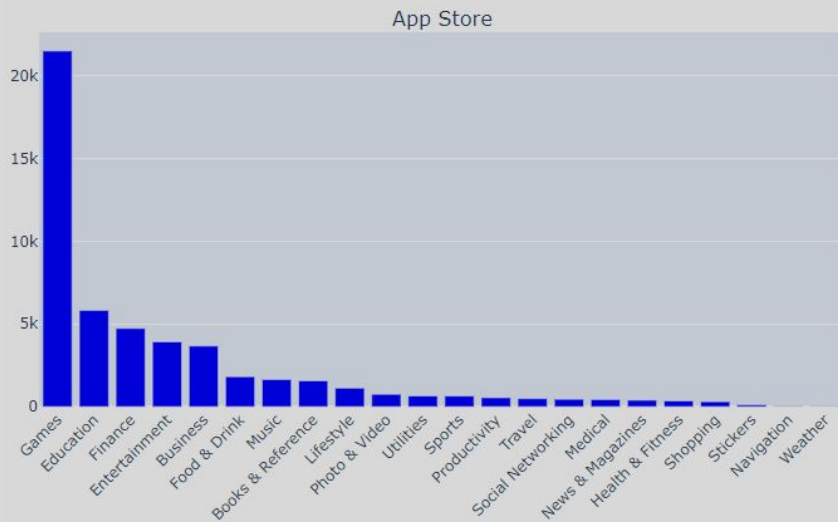
*Apps mejor Valoradas - 4,5 de rating o más*

## APP STORE - Categorías con más Apps

- 21.500 Juegos
- 5.800 Apps de Educación
- 4.700 Apps de Finanzas

## GOOGLE PLAY - Categorías con más Apps

- 15.500 Juegos
- 15.200 Apps de Utilidades
- 11.600 Apps de Música



### 3. Exploración de Datos

#### *Esperanza Matemática o Valor Esperado*

- En vez de calcular el total de Apps, calculamos el porcentaje respecto de la esperanza matemática
- Estos porcentajes nos van a ayudar a comprender mejor qué Categorías tienen unos mayores ratings



# 3. Exploración de Datos

*Apps mejor Valoradas - Esperanza Matemática (más es mejor)*

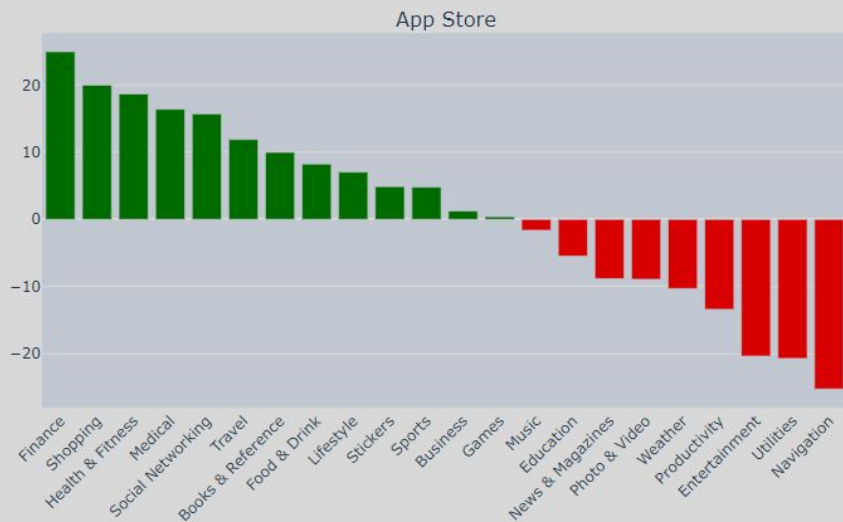
## APP STORE

Mejores Categorías:

- Finance: +24,95%
- Shopping: +19,98%
- Health & Fit: +18,67%

Peores Categorías::

- Navigation: -25,25%
- Utilities: -20,7%
- Entertainment: -20%



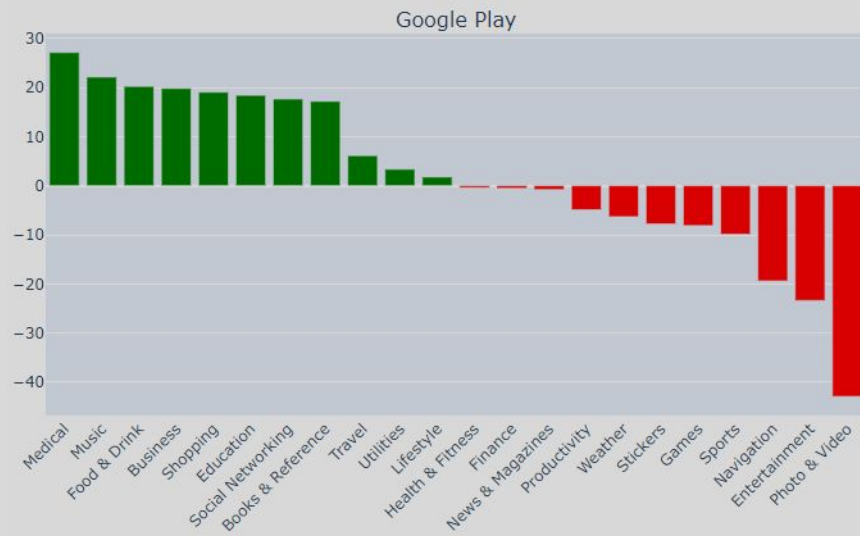
## GOOGLE PLAY

Mejores Categorías:

- Medical: +27,1%
- Music: +22,12%
- Food & Drink: +20,2%

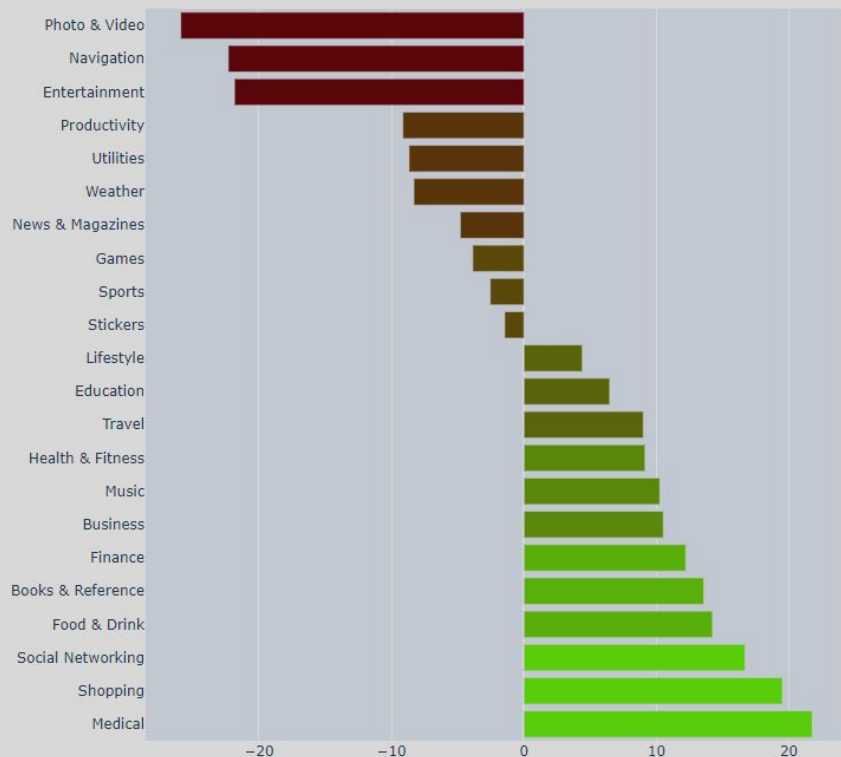
Peores Categorías:

- Photo & Video: -42,9%
- Entertainment: -23,3%
- Navigation: -19,39%



# 3. Exploración de Datos

*Apps mejor Valoradas Ambas Tiendas - Esperanza Matemática (más es mejor)*



## Mejores Categorías - Ambas Tiendas (Esp. Matemática)

- Medical: +21,75%
- Shopping: +19,5%
- Social Networking: +16,68%

## Peores Categorías - Ambas Tiendas (Esp. Matemática)

- Photo & Video: -25,91%
- Navigation: -22,32%
- Entertainment: -21,85%

# 3. Exploración de Datos

*Apps peor Valoradas - Esperanza Matemática (menos es mejor)*

## APP STORE

Mejores Categorías:

- Books: -47,25%
- Finance: -37,13%
- Medical: -18,67%

Peores Categorías:

- Stickers: +74,27%
- Entertainment: +32%
- Utilities: +30,9%



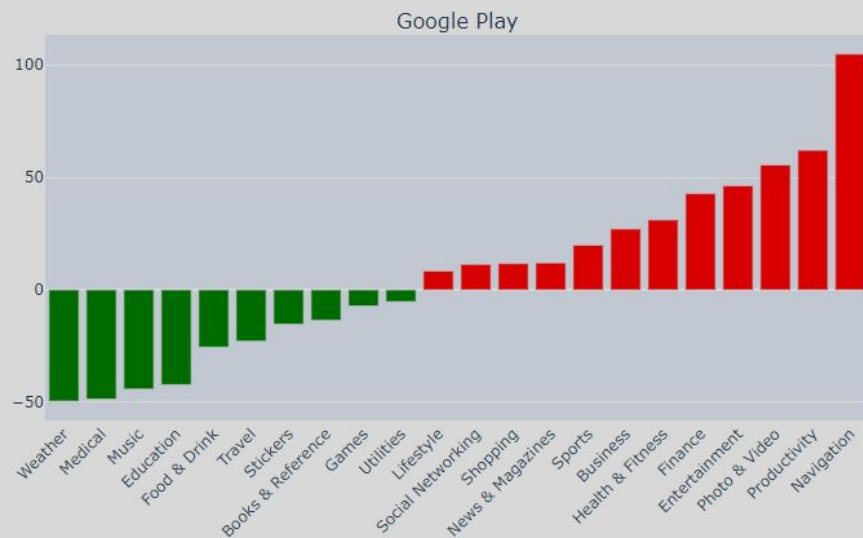
## GOOGLE PLAY

Mejores Categorías:

- Weather: -49,5%
- Medical: -48,5%
- Music: -44,12%

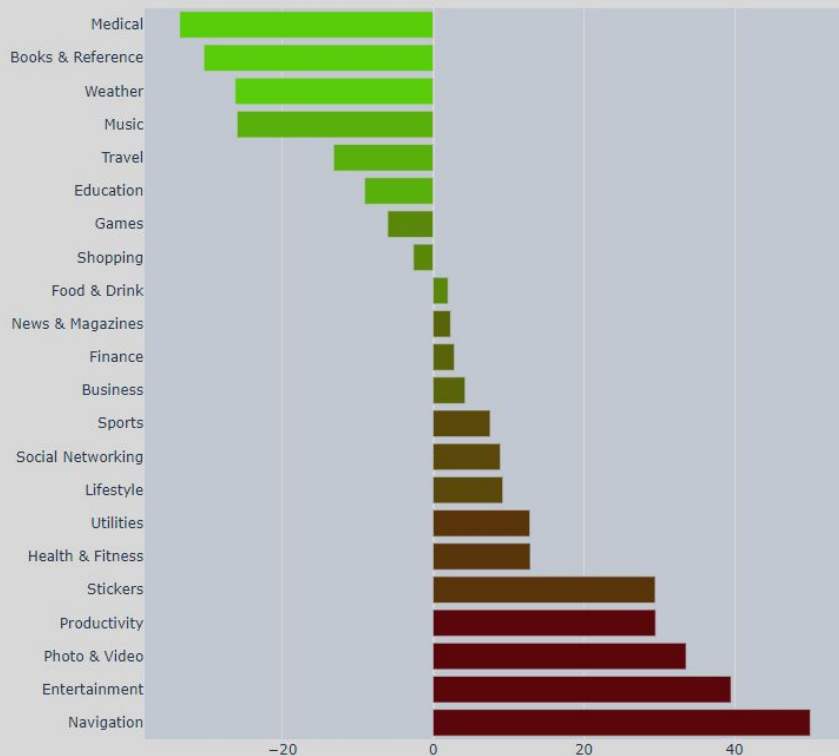
Peores Categorías:

- Navigation: +104,87%
- Productivity: +62,11%
- Photo & Video: +55,5%



### 3. Exploración de Datos

*Apps peor Valoradas Ambas Tiendas - Esperanza Matemática (menos es mejor)*



#### Mejores Categorías - Ambas Tiendas (Esp. Matemática)

- Medical: -33,62%
- Books & Reference: -30,41%
- Weather: -26,26%

#### Peores Categorías - Ambas Tiendas (Esp. Matemática)

- Navigation: +50,05%
- Entertainment: +39,53%
- Photo & Video: +33,57%

### 3. Exploración de Datos

#### *Ratings por Categorías - Resumen*

Mejor Valoración Media (Ambas Tiendas)	Más presencia entre las mejor valoradas	Menos presencia entre las peor valoradas
<ul style="list-style-type: none"><li>• Libros</li><li>• Finanzas</li><li>• Médico</li><li>• Negocios</li><li>• Shopping</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Médico</li><li>• Shopping</li><li>• Redes Sociales</li><li>• Comida y Bebida</li><li>• Libros</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Médico</li><li>• Libros</li><li>• El Tiempo</li><li>• Música</li><li>• Viajes</li></ul>

### 3. Exploración de Datos

#### *Mejores y Peores Categorías*



##### MEJORES CATEGORÍAS

- Médico
- Libros
- Shopping



##### PEORES CATEGORÍAS

- Entretenimiento
- Foto y Vídeo
- Navegación

### 3. Exploración de Datos

#### *Feedback de los Usuarios*

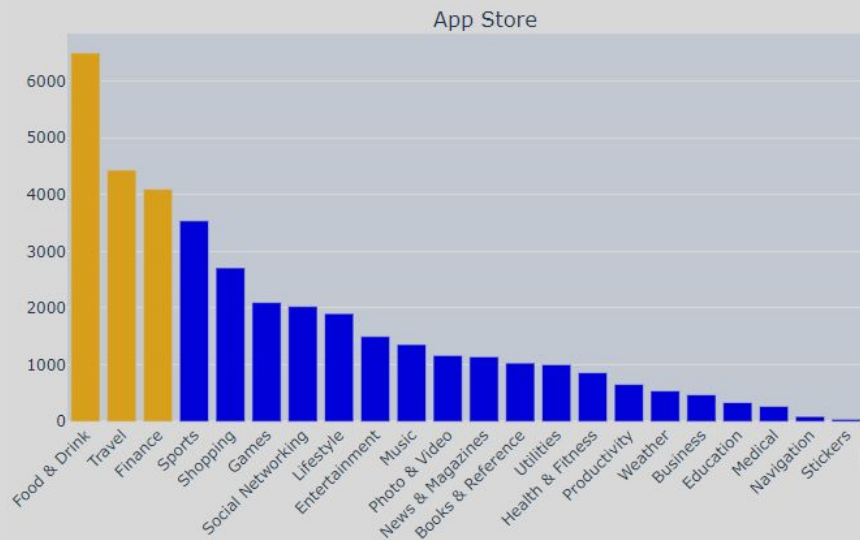
- Número de Reseñas recibidas por Categorías
- Los resultados no tienen por qué ser concluyentes porque muchos usuarios no escriben reseñas

# 3. Exploración de Datos

## Media de Reseñas de Usuarios por Categoría

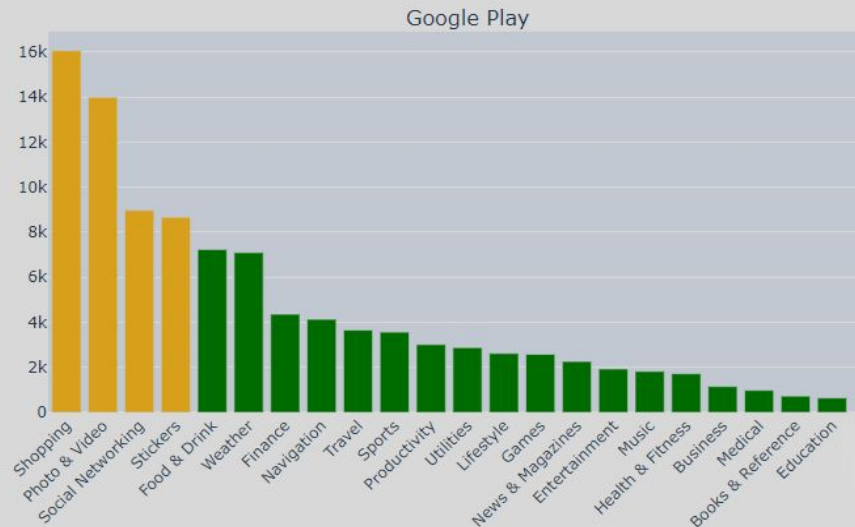
### APP STORE - Categorías con más Reseñas

- Food & Drink: 6.499
- Travel: 4.434
- Finance: 4096



### GOOGLE PLAY - Categorías con más Reseñas

- Shopping: 16.055
- Foto & Vídeo: 13.980
- Social Networking: 8.969





# 3. Exploración de Datos

## Esperanza Matemática - Reseñas de Usuarios de las Mejores Categorías

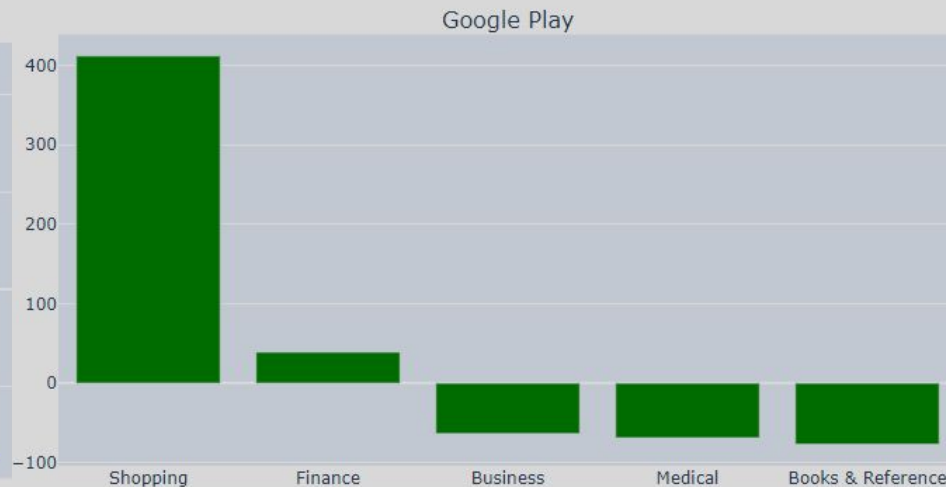
### APP STORE - Más reseñas

- Finance: +115%
- Shopping: +42%
- Books & Reference: -45%



### GOOGLE PLAY - Más Reseñas

- Shopping: +411%
- Finance: +39%
- Business: -63%



### 3. Exploración de Datos

#### *Mejores Apps - Rating y Reseñas*

- No podemos entrar en el mercado de Shopping ni de Finance por falta de presupuesto
- Entre las mejores Categorías, la que más se ajusta a nuestros propósitos es Libros (Apps baratas y de fácil desarrollo y mantenimiento)

### 3. Exploración de Datos

#### *Desarrolladores de Apps*

- Buscamos los mejores desarrolladores de Apps
- Mostramos los 25 mejor valorados por los usuarios, que tengan 5 o mas Apps en el mercado y un mínimo de 500 reseñas medias por App

# 3. Exploración de Datos

## App Store - Desarrolladores mejor Valorados y Categorías



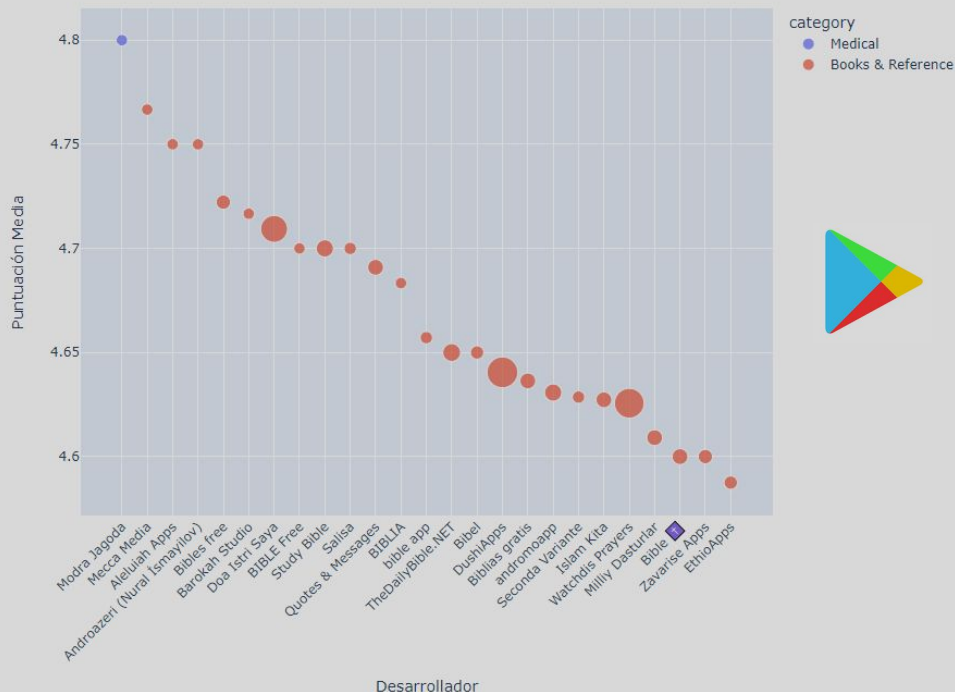
### Categorías con más desarrolladores y Apps

- **Books & Reference:** 163 Apps, 8 desarrolladores
- **Finance:** 73 Apps, 10 desarrolladores
- **Business / Medical:** 99 Apps, 3 desarrolladores

- *Los tamaños de los puntos indican el número de Apps de cada desarrollador*
- *Medical tiene la mejor media, pero **Books** mantiene una nota media muy elevada con 163 Apps y con 8 desarrolladores*

# 3. Exploración de Datos

## App Store - Desarrolladores mejor Valorados y Categorías



### Categorías con más desarrolladores y Apps

- **Books & Reference:** 299 Apps, 24 desarrolladores
- **Medical:** 6 Apps, 1 desarrollador



- Los tamaños de los puntos indican el número de Apps de cada desarrollador
- Los desarrolladores de Libros acaparan los mejores ratings, con una nota media de 4,67 y con el 98% de las Apps

### 3. Exploración de Datos

#### *Mejores desarrolladores de Apps*

Nombres de los mejores desarrolladores  
por rating:

- Mecca Media
- Aleluiah Apps
- Bibles Free
- BIBLE Free
- Study Bible
- bible app
- TheDailyBible.NET

**Los mejores  
desarrolladores se  
dedican a hacer  
Apps bíblicas**

### 3. Exploración de Datos

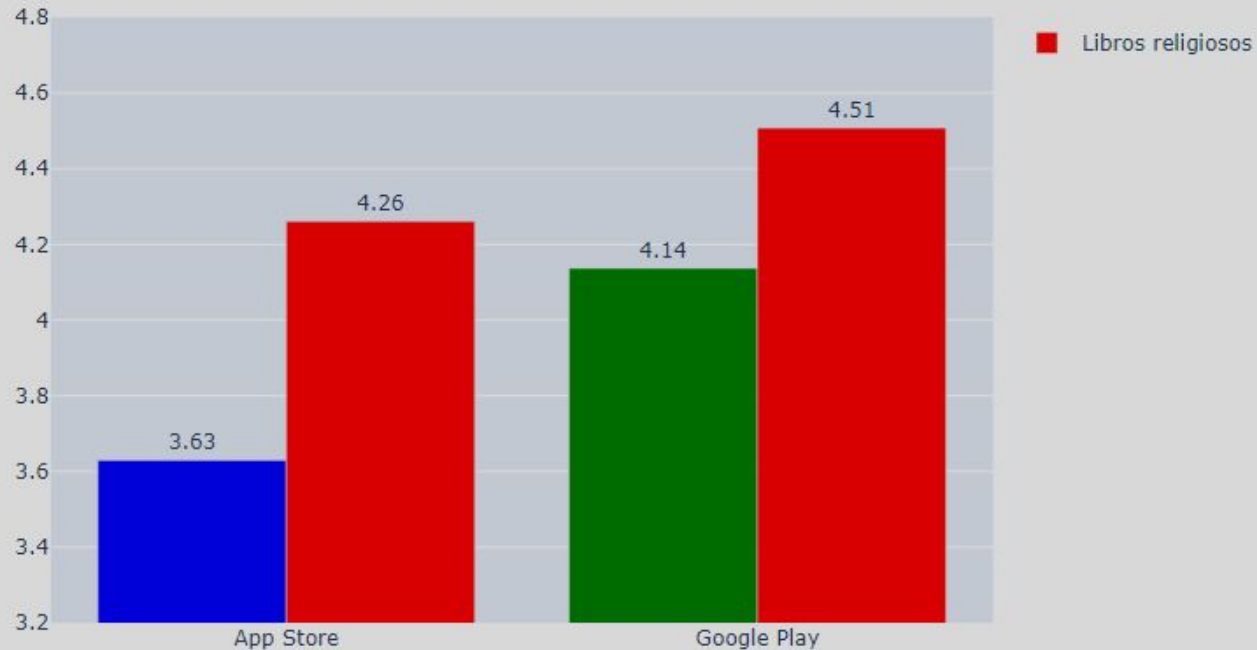
#### *Apps de contenido religioso*

- App barata
- Multilenguaje
- De bajo coste

**Vamos a comparar las Apps religiosas contra el resto de Apps del mercado**

### 3. Exploración de Datos

*Apps de contenido bíblico vs. Resto de Apps - Ratings Medios*





### 3. Exploración de Datos

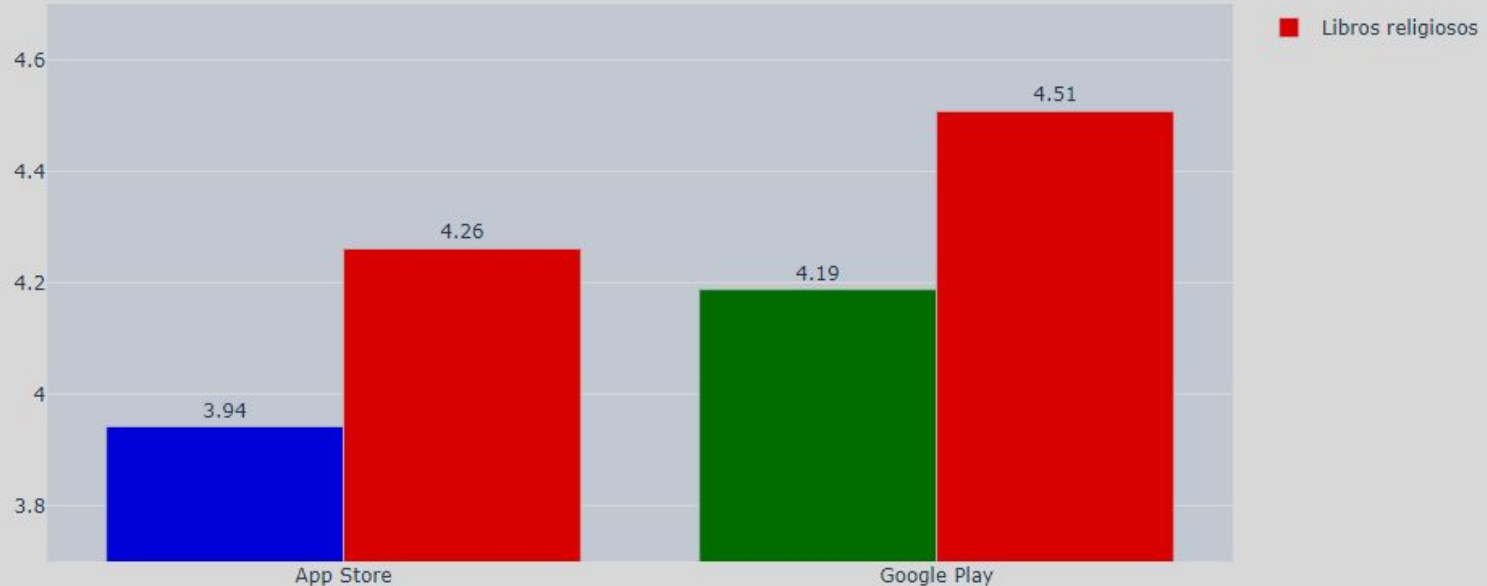
#### *Apps de contenido religioso vs. Resto de Categorías*

- Notas medias muy elevadas respecto de las demás Categorías
- Llama la atención la tienda de Apple, donde las notas medias son bajas

**Vamos a compararlas contra las Mejores Categorías...**

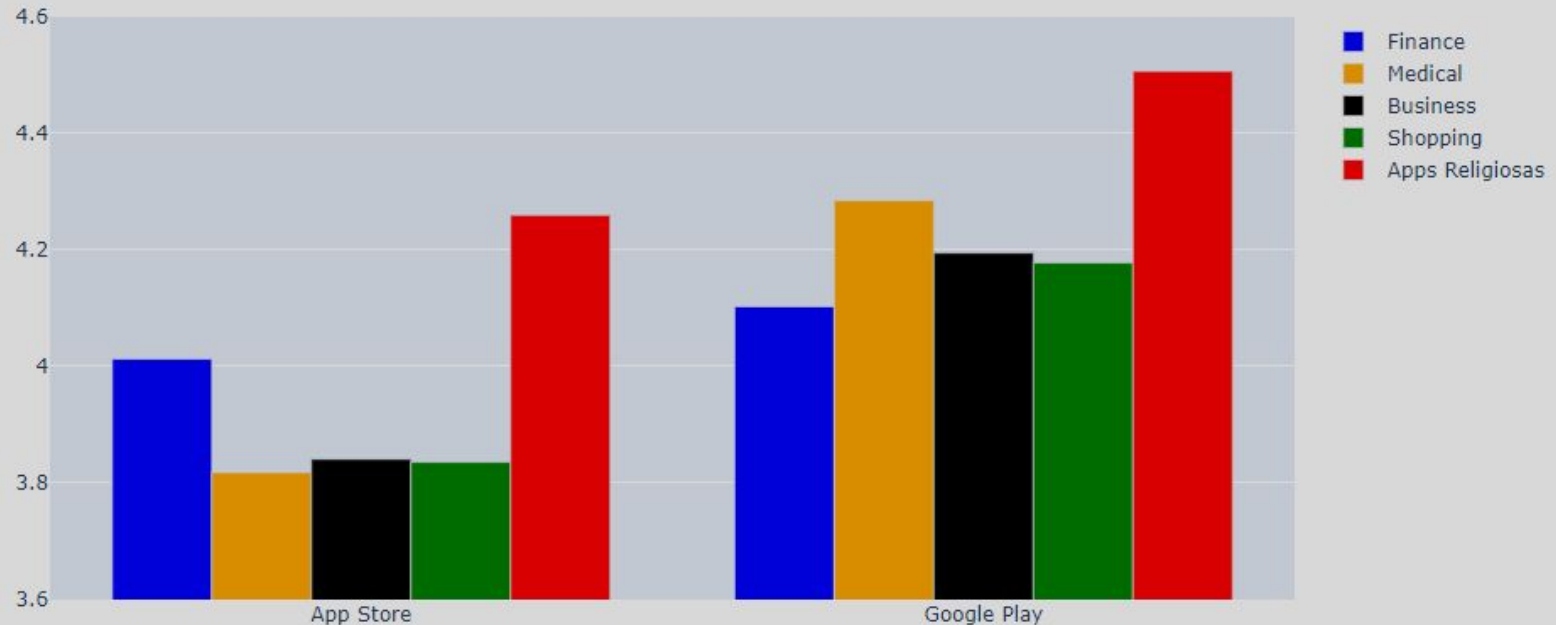
### 3. Exploración de Datos

*Apps de contenido bíblico vs. Mejores Categorías - Ratings Medios*



### 3. Exploración de Datos

*Apps de contenido bíblico vs. Mejores Categorías - Ratings Medios*



### 3. Exploración de Datos

Ya tenemos nuestro nicho de mercado, vamos a ver cuantas Apps de contenido religioso existen en cada tienda para comprobar la viabilidad

*Apps que han recibido actualizaciones en los últimos 12 meses*

APP STORE: 162 Apps

GOOGLE PLAY: 850 Apps

## 4. Conclusiones

### Resultados:

- Una App de contenido religioso (libros religiosos) se adapta a lo que nos pedía la empresa
- Los desarrolladores mejor valorados, en su mayoría desarrollan Biblias
- Es un tipo de App muy flexible



## 4. Conclusiones



### *Propuesta para la empresa*

- *Proponemos el desarrollo de un libro bíblico*
- *Se adapta a todos los requisitos que nos impuso la empresa*
- *Flexibilidad de contenido: puede contener texto, audio, vídeo o incluso streaming (actos religiosos importantes, eventos religiosos)*
- *Flexibilidad de mercados: la religión es algo común a todos los mercados y a todas las clases socio-económicas.*
- *Flexibilidad de targets: cualquier persona —desde niños hasta ancianos— pueden consumir contenido religioso.*
- *La religión es atemporal y con proyección alcista según diversos estudios*

**Gracias.**