

¡Quiero hacer un app!

Consideraciones a tomar antes de
empezar a codificar

Cosas que les va a pasar en su vida como ingenieros

Que alguien les pregunte: “Mirá vos, y cuánto cuesta hacer un app?”

Que en su amigo les pregunte: “Vos, cuánto me cobras por hacer una página web?”

O que alguien más les pregunte: “Qué tan difícil es hacer un app?”

Son preguntas válidas, pero ...

¡No tienen respuesta inmediata!

Consideración # 1 - ¿Qué va a hacer el app?

Debemos definir qué va a hacer nuestra app.

Preguntémonos: ¿Qué problema resuelve nuestra app? ¿Qué necesidad llena? ¿Qué brinda nuestra aplicación a nuestros usuarios?



Entretenimiento express



Comunicación con
conocidos



Escuchar música, de
cualquier artista, en
donde sea.

Consideración # 2 - ¿A qué audiencia va dirigida nuestra app?

Preguntémonos: ¿Quién será nuestro grupo objetivo? ¿Por qué queremos dirigirnos a ellos? ¿Es posible abarcar a múltiples grupos?



Personas que quieren
aprender/mejorar idiomas

Niños, jóvenes o adultos



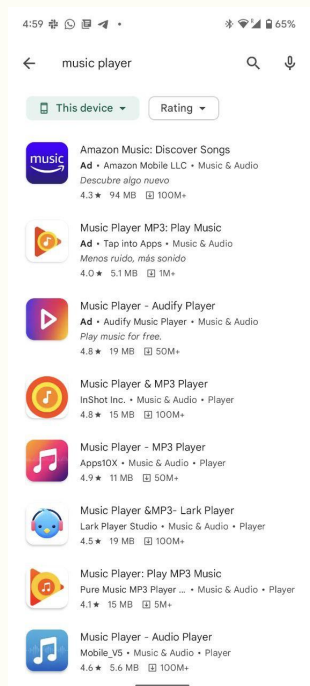
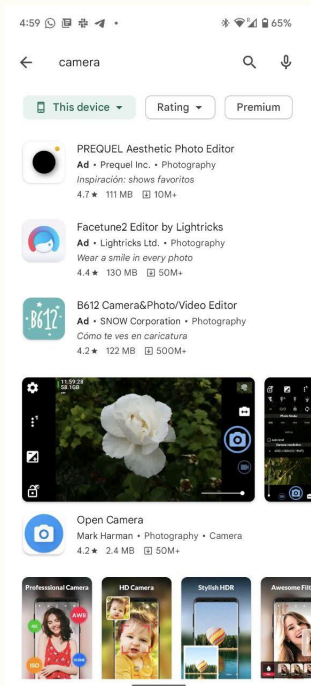
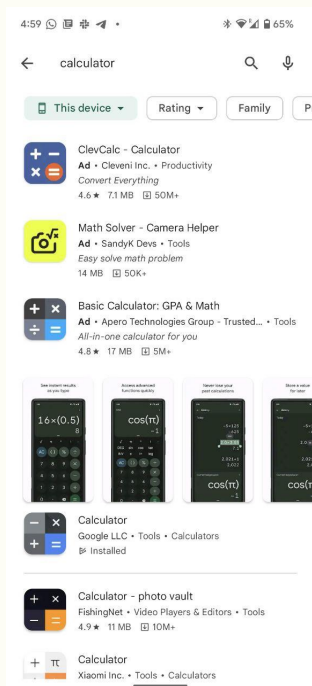
Adultos y jóvenes
mayores a 18 años



Niños

Consideración # 3 - ¿Existe algo similar en el mercado?

Debemos realizar una investigación previa. Debemos conocer si hay competencia, y si sí hay, ¿qué valor agregado daremos nosotros?



Consideración # 4 - ¿Existe demanda para nuestra app?

Nosotros podemos pensar que nuestra app es una excelente idea, pero, ¿es realmente así?

Podemos averiguar si la gente está interesada en nuestra app de diferentes formas

- Investigación online
- Preguntando a amigos y familiares
- Encuestas
- Focus groups

Puede que no haya una necesidad todavía, pero nosotros la podemos crear. Algunos ejemplos:

- Netflix
- Disney+
- TikTok

Consideración # 5 - Presupuesto y tiempo

Podríamos ser los mejores programadores del mundo, o tener la mejor idea de app del mercado, pero si no tenemos el presupuesto necesario o el tiempo para implementarlo, será muy complicado lograrlo (pero no imposible).

Si queremos crear un rival de whatsapp, pero sólo somos 1 persona que trabaja 8 horas al día en otras cosas, será casi imposible lograr nuestro objetivo.

Tenemos que ser realistas. Se vale soñar, pero siempre debemos tener los pies en la tierra.

A veces hay limitantes de tiempo, por lo que también debemos estar conscientes de esto (más si es un producto para un cliente)

¿Para qué considerar todo
esto?

Múltiples razones

1. La UI/UX va a variar según el tipo de aplicación y el grupo objetivo: no es lo mismo un app para niños de 7 años que un app para mayores de 18.
2. Las funcionalidades serán distintas: en una aplicación empresarial agregar “stories” podría no agregar ningún valor.
3. Frameworks distintos: si vamos a hacer un juego, convendría utilizar algo tipo Unity.
4. Requerimientos legales: en un app bancaria habría que solicitar permisos y tocaría adaptarnos a regulaciones según el país, lo que recurre a un mayor tiempo de investigación y seguramente, una mayor inversión.
5. Evitar infringir leyes: manejar la data de los usuarios de manera correcta, restringir app por edades, copyright, etc.

Siempre empezar con un MVP

MVP = Minimum Viable Product

Un producto con suficientes features para atraer a clientes en una etapa temprana, y validar la idea de producto lo más pronto en el ciclo de vida de desarrollo.

¿Qué creen que es mejor, fallar antes o fallar mucho después?

¡Fallar antes!

Entre más temprano validemos que nuestra idea es buena o mala, perderemos menos tiempo y costos.

Los fallos nos pueden servir para darnos cuenta qué necesitamos mejorar, o si necesitamos pivotar totalmente nuestra idea.

Consideraciones para nuestro MVP

- No sabemos si nuestro producto va a funcionar o no, entonces no vale la pena invertir demasiados recursos y tiempo.
- Únicamente trabajar lo **indispensable** para su funcionamiento, no hacer nada adicional por más que nos gustaría hacerlo.
- Estar conscientes que nuestro MVP podría fallar.
- Si falla, entender el por qué falló, e iterar sobre esto.
- En cada iteración debemos preguntarnos: ¿vale la pena seguir con este producto? ¿vale la pena pivotar y hacer algo diferente?