

# Aprende más sobre cómo programar aplicaciones con Kotlin



[jotajotavm.com/android](https://jotajotavm.com/android)

## METODOLOGÍA PROFESIONAL DE DESARROLLO DE APPS



jotajotavm



@JoseCodFacilito



jotajotavm



jotajotavm

### </ Tabla Periódica >

#### ESTRATEGIA



ESTRATEGIA

Dp

**Definir Proyecto**

Entender qué app se desea desarrollar a través de una conversación franca con el cliente.

#### PLANIFICACIÓN



PLANIFICACIÓN

Ci

**Concepto Iniciales**

Haz un análisis preliminar y establece conceptos iniciales a groso modo sin entrar en detalles finales

#### DISEÑO



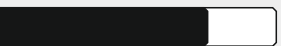
DISEÑO

Pc

**Paleta de Colores**

Elige una gama de colores con los que pintar toda la app. Mira en la descripción links a herramientas recomendadas

#### DESARROLLO



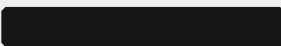
DESARROLLO

Lf

**Lenguaje y Framework**

Decide con qué lenguaje de programación desarrollarás la aplicación y si usarás o no algún framework

#### LANZAMIENTO



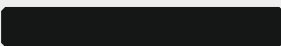
LANZAMIENTO

Tf

**Test Final**

Prueba que todo funcione correctamente con usuarios elegidos o con las pruebas de Google

#### MANTENIMIENTO



MANTENIMIENTO

Sp

**Soporte**

Es muy probable que algún punto del desarrollo dé errores y debas corregirlo, así como los provocados por el personal

ESTRATEGIA

Au

**Audiencia**

Reconocer cuál es la audiencia objetivo, el perfil de público que usará la app. Esto influirá en el diseño y contenido

PLANIFICACIÓN

LI

**Lluvia de Ideas**

Anota y dibuja toda la avalancha de ideas que se te ocurran para el diseño de la app a fin de cumplir la estrategia acordada

DISEÑO

Ic

**Icono**

Diseña un icono para la app AVISO: déjalo si no te has formado en el diseño de logos

DESARROLLO

Bd

**Base de Datos**

Decide qué BBDD usarás (SQL ó NoSQL). Diseña su estructura permitiendo un crecimiento escalable y modular

LANZAMIENTO

Ps

**Publica la app en Play Store**

Usando tu cuenta (o una del cliente) de desarrollador de Google, publica la app en Play Store

MANTENIMIENTO

Ac

**Actualizaciones**

Con el tiempo será necesario hacer actualizaciones de diseño, contenido y funcionalidades. Pacta una revisión anual

ESTRATEGIA

Ob

**Objetivos**

Definir qué objetivos se buscan (usuarios, ingresos, viralización, etc.) y el orden de prioridad en los objetivos que se persiguen

PLANIFICACIÓN

Aq

**Arquitectura**

Decide qué arquitectura de código emplearás en el desarrollo del código del proyecto

DISEÑO

Tp

**Tipografía**

Elige o crea una tipografía que corresponda con el público, servicio e imagen que se pretende proyectar

DESARROLLO

Dv

**Diseño Visual**

Añade al proyecto los recursos necesarios (imágenes, videos, fuente, audio...) y escribe el código xml de cada activity

LANZAMIENTO

Ga

**Garantía**

Incluye un servicio de garantía. Programa tareas periódicas que garanticen la correcta ejecución de las funcionalidades

ESTRATEGIA

Et

**Especificaciones Técnicas**

Delimitar las especificaciones que debe tener la app, tales como SO en los que debe funcionar y sus versiones

PLANIFICACIÓN

Ly

**Layouts**

Dibuja cómo se presentarán los elementos de cada ventana en modo vertical y horizontal

DISEÑO

Da

**Diseño de Actividades**

Diseña las Actividades, primero los contenedores y después cada elemento

DESARROLLO

Fu

**Funcionalidad**

Implemente las funcionalidades que debe realizar la app una a una a lo largo de todas las actividades

LANZAMIENTO

An

**Analytics**

Saber los datos de descarga, perfiles y clicks de cada parte permite definir las campañas o qué puntos mejorar

ESTRATEGIA

Cn

**Contenido**

Detallar el inventario de todo lo que se espera que haga la app y las funcionalidades que debe ofrecer al usuario

PLANIFICACIÓN

Ux

**Usabilidad**

Diseña la app para ser intuitiva, fácil de usar y dirigir la atención a los elementos que cumplan el objetivo principal de la app

DISEÑO

An

**Animaciones**

Decide si sería bueno añadir animaciones. En tal caso define en qué elementos, cómo serán y su impacto en la UX

DESARROLLO

Ej

**Ejecución**

Revisa si debes usar contenido más ligero u optimizar el código para que la ejecución sea más rápida o use menos recursos

LANZAMIENTO

Ep

**Entrenamiento Personal**

Dedica el tiempo necesario a enseñar al personal a usar la app. Decide si harás un manual de uso

ESTRATEGIA

Rc

**Recursos**

Reunir los recursos disponibles desde el inicio, proporcionados por el cliente, como imágenes, logo, BBDD, etc. y ver qué falta

PLANIFICACIÓN

Mk

**Mockups**

Antes de hacer el código, haz un diseño gráfico a modo de boceto del aspecto final de los posibles diseños de la app.

DISEÑO

Tu

**Test de UX**

Mostrando el diseño gráfico pide a usuarios de prueba que indiquen qué llama su atención, si es intuitivo, sencillo, etc.

DESARROLLO

Se

**Seguridad**

Asegúrate de que todos los datos manejados en la app son tratados de forma segura y sin riesgo para el usuario

ESTRATEGIA

TI

**Time Line**

Marcar las fechas en las que deberá estar lista la primera versión inicial y la publicación de la versión definitiva

DISEÑO

PI

**Plantillas**

Presenta 2-3 prototipos del aspecto final al cliente para que elija el que más le convence. Prototipos gráficos, sin código.

ESTRATEGIA

Pr

**Presupuesto**

Establecer la cantidad de la que se dispone para definir el grado del diseño y el costo de servicios adicionales.

La explicación de cada elemento de la “tabla periódica” está en el curso completo [jotajotavm.com/android](https://jotajotavm.com/android)

Esta metodología es la que yo sigo y recomiendo. No quiero decir que sea la única válida ni posible.

Simplemente te aconsejo que sigas un proceso coherente y ordenado que cubra todos los puntos a tener en cuenta a la hora de desarrollar apps y que no te haga re-escribir o re-diseñar partes de la aplicación.