

Desayuno de trabajo Networking Activo, "Creadores de Aplicaciones para Dispositivos Móviles" en Madrid, 10 de Marzo 2011.

## Conclusiones:

### Formación y Talento

Hay cursos públicos para formar correctamente a desarrolladores de Apps, CEIM, San Jorge, etc.

En poco tiempo habrá un número creciente de desarrolladores.

Saber C++ nos lleva a saber fácil Objective-C. Saber C no te lleva a saber Objective-C

Encontrar gente para C++ / Objective-C con experiencia es tremendamente complicado.

Una buena señal para saber si es un buen desarrollador al contratar, preguntar en qué proyecto open source colabora.

Gran problema con la educación para contar con buen talento, aquí se aprende a memorizar no a pensar.

Encontrar a alguien con 2 años de experiencia en iOS es un milagro. Es muy fácil que a alguien con esta experiencia le llegue en menos de 6 meses una oferta por un mínimo de 5.000€ más al año de lo que gane actualmente.

Para retener el talento hay que poner un proyecto de mantenimiento en el tiempo y proyectos atractivos (desafíos)

A un junior de un año se plantea 30.000€.

### Plataformas

El usuario Android va a buscar el camino para no pagar por las aplicaciones.

Las tiendas de aplicaciones de las grandes compañías no han tenido éxito.

La mayoría de las aplicaciones gratuitas tienen una trampa en forma de ser una versión "lite" o contar publicidad.

La pantalla y adaptar la interfaz suele ser el mayor problema para el desarrollo de Apps en Android

Hay empresas que:

- 1.- Se crean su propia aplicación según una idea (emprendedores, en este caso en crecimiento exponencial),
- 2.- empresas que crean aplicaciones para entornos corporativos,
- 3.- empresas que desarrollan diversas aplicaciones para los consumidores finales en las Store.

La monetización de aplicaciones dirigidas al usuario final va en dos líneas, por un lado la de incluir publicidad. La descarga de la aplicación es gratuita y a cambio el usuario recibe impactos publicitarios. Y por otro lado, las aplicaciones de pago. En este segmento, las store proveen a los desarrolladores de sus propias pasarelas de pago, pero hay otros métodos adicionales como pago vía wap premium.

Windows Phone, el software de desarrollo es potente pero hay barreras porque las grandes empresas no soportan todavía el plugin de este sistema. Windows Phone pide unos requisitos mínimos de recursos del smartphone que la gama baja de nokia no llega. Por ahora penetración nula y las operadoras no lo ven con buenos ojos todavía. Windows Phone con su capacidad comercial (Microsoft) entrará pronto en los entornos corporativos.

Según el grado de optimización que necesites utilizarás una aplicación nativa o sistemas multiplataforma.

Apple, es bueno que haya un proceso de control de calidad, aunque el filtro es demasiado duro, sobretodo en algunos casos con arbitrariedades.

Para la compatibilidad de terminales Android hay empresas que en remoto tienen una "granja" con todos los terminales para probarles tus aplicaciones.

Por cada terminal es necesario en Android hacer media docena de adaptaciones sólo en la parte de gráficos e interfaz.

La batalla la podrá ganar la plataforma que más y mejores aplicaciones contenga.

Android es la apuesta de la plataforma que ganará la batalla a largo plazo.

A nivel corporativo, ser demasiado abierto no es bueno para ellos, tendrá más presencia Apple.

En usuarios de calle, el usuario que tiene un móvil bajo hoy, mañana tendrá un smartphone con Android.

Si Apple deja de ser exclusivo puede repercutir un futuro problema branding.

Los desarrolladores ahora mismo prefieren tener sus aplicaciones para iPhone por su mejor imagen de marca.

Hoy los clientes corporativos quieren que se desarrollen para iPhone

El usuario iPhone utiliza más tiempo el terminal y tiene más cultura de pago.

Se habla mucho sobre realidad aumentada pero todavía hay pocas aplicaciones funcionando.

Uno de los grandes problemas de la industria es no pensar en la comodidad del usuario.

Las Apps podrá ayudar mucho en temas sociales cómo la salud, hay un potencial increíble, pero todavía no ha llegado el momento.

Una aplicación para entornos corporativos tiene que tener garantías de mantenimiento. La empresa cliente pide la propiedad del código fuente junto con contratos de mantenimiento de la aplicación.

La creatividad en una aplicación no es sólo el diseñador, el desarrollador debe pensar cómo creo esta App para que resuelva la necesidad del cliente o del usuario final.

Para cualquier outsourcing hay que tener a alguien de la empresa en el otro país.

Hay muchos tipos de aplicaciones que no aportan valor por las que no se puede cobrar.

Desayuno de Trabajo patrocinado por Nvia.



Creador del documento: Emilio Márquez Espino CEO de Networking Activo.

# NETWORKINGACTIVO

Blog: <http://emiliomarquez.com>

Web : <http://networkingactivo.com>

Twitter: <http://Twitter.com/EmilioMarquez>

Mi perfil profesional: <http://www.Linkedin.com/in/emiliomarquezespino>