

# ¿Cómo se desarrolla una App? El método Cuatroochenta

Sergio Aguado González

CTO y Socio Fundador

[sergio.aguado@cuatroochenta.com](mailto:sergio.aguado@cuatroochenta.com)



iVACE



Una manera de hacer Europa

"Proyecto cofinanciado por los Fondos FEDER, dentro del Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020"

# Índice

1. La chispa inicial
2. La criba
3. La conceptualización
4. Decisiones técnicas, funcionalidades, y presupuesto
5. Diseño de interfaz y experiencia de usuario
6. Programación de la app y parte servidora
7. Versión beta
8. Publicación
9. Lanzamiento con precisión
10. Una app viva

# Un poco de contexto

- Cuatroochenta nace en noviembre de 2011
- Empieza con 5 trabajadores: CEO, CTO, un programador, una diseñadora y un comercial
- Cuenta en la actualidad con un equipo de más de 50 personas:
  - Desarrolladores
  - Diseñadores
  - Marketing
  - Gestores de proyecto
  - Equipo de soporte y betatesting
  - Periodista
  - ...

# Un método en continuo cambio

- Método que cambia a raíz de la experiencia
- Grupos de trabajo en la empresa que ayudan a que la empresa evolucione:
  - Experiencia de cliente
  - Organización de procesos
  - Comunicación Interna
  - Nuevas tecnologías

# 1. La chispa inicial

- Formulario de contacto
- Llamada de teléfono
- Reunión presencial
- NDA
- Esas tardes de domingo

## 2. La criba

- ¿Alguien lo habrá pensado antes? Seguro que si. Pero hay mercado para todos
- Análisis de mercado, competencia
- Instalar otras apps de Google Play y App Store



iVACE



Una manera de hacer Europa

\*Proyecto cofinanciado por los Fondos FEDER, dentro del Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020\*

# 3. La conceptualización

- Analizar tu negocio
- Analizar tus clientes. Qué esperan de la app
- Una app con su justa medida
  - Qué funcionalidades son obligatorias
  - Qué funcionalidades son opcionales
- Analytics al poder

# 4. Decisiones técnicas, funcionalidades, y presupuesto

- Nosotros llamamos OP
- Sistemas operativos objetivo
- Qué pantallas tendrá la aplicación
- Sin diseño todavía
- ¿Cómo analizar tantas propuestas?
  - Más de 2000 propuestas
  - 3 horas por propuests: 6000 horas
  - 200.000 euros



# 5. Diseño de interfaz y experiencia de usuario

- Propuesta aprobada
- Gantt
- Diseño de todas las pantallas
- Interactivo
- Historial:
  - Balsamiq Mockups
  - Photoshop
  - Adobe Illustrator
  - Mockup.io
  - Sketch
  - InVision

# 6. Programación de la app y parte servidora

- LAMP: Linux + Apache + Mysql + PHP
- Servidor de acuerdo a necesidades del cliente
- Android: Java + Android Studio
- iOS: Swift + XCode

# 7. Versión beta

- Entregas semanales o quincenales
- Equipo de Quality Assurance
- Gestión online de incidencias (Jira)

# 8. Publicación

- Quizás la fase más importante
- [Guía para lanzar una app](#)
  1. Elección de nombre
  2. Palabras clave
  3. Categorías
  4. Ejes de comunicación
  5. Importancia imagen

# 9. Lanzamiento con precisión

- Conseguir descargas inmediatas en las horas y días posteriores
- Técnicas ASO (App Store Optimization), marketing online, guerrilla, relación con medios, influencers, redes sociales, publicidad convencional

# 10. Una app viva

- Una app no termina en el momento en que se publica
- Seguimiento comentarios en tiendas
- Usar analytics y formularios de sugerencia para recibir feedback
- Una app con muchas descargas no es sinónimo de una buena app (quizás de un buen equipo comercial)
- La clave son los MAU (Monthly Active Users)