

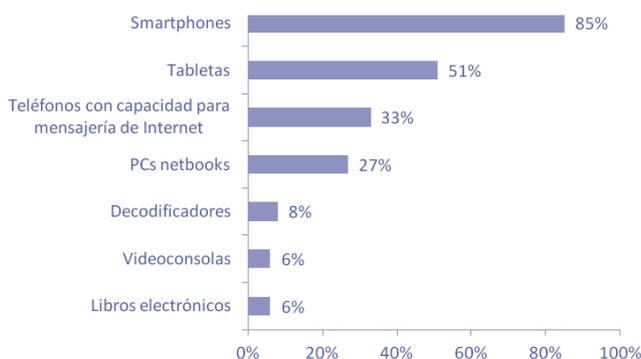
## CONTEXTO SECTORIAL

El mercado mundial de las aplicaciones móviles ascendió a 3.500 millones de euros en 2010 y se prevé que en 2011 se tripliquen las ventas gracias a unas descargas previstas de 17.700 millones de aplicaciones.

En España los cinco millones de usuarios que utilizan aplicaciones móviles (APP's) se descargan diariamente 1,4 millones de aplicaciones.

Principalmente existen ocho plataformas móviles: iOS, Android, Chrome, Windows Phone, web móvil (HTML5), Blackberry, Bada o MeeGo. Las plataformas que tienen intención de utilizar los programadores en el futuro son Windows Phone (57%), seguida de iOS (28%) y Chrome (25%).

## DISTRIBUCIÓN DE LOS DISPOSITIVOS PARA LOS QUE SE DESARROLLAN APLICACIONES



## DAFO

### AMENAZAS

Censura por parte de los mercados oficiales  
Necesidad de una continua actualización de aplicaciones por cambios en el sistema operativo  
Competencia (*freelance*)

### PUNTOS FUERTES

Gran creatividad e innovación de los profesionales  
Software tradicional convertido en aplicaciones móviles  
Juventud de la plantilla

### OPORTUNIDADES

Sector joven con grandes perspectivas de desarrollo y crecimiento  
Gran demanda de servicios por grandes empresas y PYME  
Multiplataforma donde desarrollar proyectos

### PUNTOS DÉBILES

Mucha oferta de aplicaciones  
Dificultad en posicionar en un lugar preferente de la tienda de aplicaciones  
El crecimiento en España es inferior a la media mundial

## ANÁLISIS DE LA DEMANDA

### TAMAÑO DE MERCADO

En 2014 habrá 1.700 millones de *smartphones* en todo el mundo, lo que supone un crecimiento anual del 32% desde 2012 hasta 2014.

A finales del año 2011, el ranking europeo de teléfonos inteligentes se forma de la siguiente manera: España 33%, Reino Unido 30%, Francia 27%, Italia 24% y Alemania 18%. Además, los españoles con *smartphones* son activos, el 55% ha navegado y el 45% ha buscado información sobre algún negocio local.

La media global de aplicaciones instaladas es de 14. Las aplicaciones más utilizadas son: redes sociales (45%), servicios de localización (38%), aplicaciones tradicionales relacionadas con las utilidades (29%), mensajería instantánea (25%), correo electrónico (20%) y juegos (17%).

### CLIENTES

Hay que diferenciar entre vender una aplicación al usuario final directamente, habitualmente por medio de mercados oficiales del sistema operativo o un encargo por parte de otra empresa que por diversos motivos necesita que se diseñe, programe y distribuya una aplicación. Pueden ser empresas de servicios, empresas de productos o Instituciones Públicas. Dentro del sector privado es mejor dirigirse a las PYME, ya que las grandes empresas están copadas por las grandes agencias. Es importante innovar dando nuevas soluciones.

## ANÁLISIS COMPETITIVO EN LA COMUNIDAD VALENCIANA

El desarrollo de aplicaciones móviles dentro de la Comunidad Valenciana, al igual que en el resto de España, experimenta un gran auge debido a la gran demanda de estas.

Las aplicaciones desarrolladas dentro de este contexto sectorial van dirigidas al turismo dando soluciones a la búsqueda de información sobre gastronomía, rutas turísticas y del ocio que ofrece la Comunidad Valenciana.

## ¿QUÉ SERVICIOS PUEDO OFRECER A MI CLIENTE?

PRODUCTOS BÁSICOS	PRODUCTOS COMPLEMENTARIOS
Diseño de aplicaciones multiplataforma	Diseño web
Programación del contenido de la App	Programación informática
Posicionamiento en tiendas de App	Posicionamiento y marketing online
Difusión y actualización de App	Formación

## CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LA EMPRESA DE DESARROLLO DE APPS PARA MÓVILES Y TABLETS TIPO

CNAE 2009	6201 Actividades de programación informática
Condición jurídica	Sociedad Limitada
Localización	Áreas metropolitanas
Personal y estructura organizativa	Desde un solo desarrollador hasta un equipo
Instalaciones	Oficina de 40-50 m <sup>2</sup>
Clientes	Instituciones públicas, PYME, venta directa a los usuarios finales en los mercados oficiales
Herramientas promocionales	Notas de prensa y entrevistas, <i>banners</i> , AdWords, SEO, redes sociales, actos, conferencias y ferias
Beneficios (por aplicación)	900 - 3.000 euros/mes, dependiendo de la plataforma
Costes (por aplicación)	Tres meses/persona para desarrollar una aplicación. El coste por hora aproximado es: Coste desarrollo aplicación Android: 35,37 euros Coste desarrollo aplicación Blackberry: 23,72 euros Coste desarrollo aplicación iOS: 42,91 euros Coste desarrollo aplicación Windows Phone: 27,74 euros
Facturación	110.000 euros
Valor de lo inmovilizado/Inversión	3.006 - 60.000 euros
Importe gastos anuales	34.000 - 60.000 euros

## RECOMENDACIONES

El equipo de desarrollo puede consistir en una única persona encargada de la planificación del concepto, el diseño y la programación. Sin embargo, es habitual que exista un grupo de profesionales trabajando en los distintos campos y fases del proceso.

Los desarrolladores generan contenido para las tiendas de aplicaciones y, por tanto, para los diferentes sistemas operativos móviles. El lenguaje de programación es distinto para cada uno de ellos y se utilizan herramientas diferentes. Para Android se usa el software Eclipse y para iOS se programa con la ayuda de Xcode.

Hay que considerar que cada vez tenemos más *tablets* en el mercado, por lo que al desarrollar una aplicación móvil se ha de tener en cuenta que esta no sólo funcione en un móvil, sino que se autoadapte el tamaño y funciones a otros dispositivos como *tablets*.

La tienda de Apple App Store representó 9 de cada 10 descargas de aplicaciones móviles en 2010. Seguirá siendo el líder hasta el año 2014.

## ENLACES DE INTERÉS

[www.theappdate.com](http://www.theappdate.com) · [www.aplicacionesmovil.com](http://www.aplicacionesmovil.com) · [www.code.google.com/mobile/analytics](http://www.code.google.com/mobile/analytics) · [www.store.apple.com/es](http://www.store.apple.com/es) · [www.play.google.com](http://www.play.google.com) · [www.marketplace.windowsphone.com](http://www.marketplace.windowsphone.com) · [www.es.blackberry.com/services/appworld](http://www.es.blackberry.com/services/appworld) · [www.samsungapps.com](http://www.samsungapps.com) · [www.developereconomics.com](http://www.developereconomics.com)