



CONOCIENDO EL MUNDO MOBILE

Aprende a crear Aplicaciones Móviles sin Saber Programar

BENOWU APLICACIONES MÓVILES

Lección 1: Iniciación al mercado de las aplicaciones móviles o Apps. ¿Por qué Apps?

En esta lección nos centraremos en la introducción al mundo digital, en específico el mundo de las aplicaciones, analizaremos como está el mercado de las apps en relación a los diferentes medios digitales que hay actualmente en uso y como ha sido su evolución a lo largo del tiempo.

Estaremos viendo para quien puede ser interesante el curso, si necesitamos conocimientos previos y por qué puede ser interesante introducirse en las aplicaciones.

Lección 2: Metodología para crear apps. Pasos e importancia de ellos.

Estaremos presentando la metodología que será desarrollada punto por punto durante el resto del curso, esta es la base con la cual iniciaremos nuestro proceso de creación de aplicaciones.

Miraremos los 4 pilares de la creación de aplicaciones, por qué tomamos en cuenta esos aspectos y observaremos el tiempo que le debemos de dar a cada uno de ellos (su importancia) para que sea un proceso ordenado y que lleve al éxito de las aplicaciones.

Lección 3: Nichos, Nichos Populares.

Sera nuestra primera lección práctica, y desarrollaremos el primer pilar de la metodología, en la clase presentaremos cuales son los nichos más populares en el mercado de apps, y analizaremos uno de ellos a manera explicativo.

Trabajaremos con 3 herramientas para realizar el análisis de palabras clave, competencia, viabilidad y tendencia. Con ello llegaremos a encontrar un nicho viable para poder posicionar nuestra aplicación y encaminarla al éxito.

Lección 4: Cómo crear Apps usando plataformas específicas sin saber programar.

Tendremos nuestro primer contacto con el desarrollador de aplicaciones, iniciaremos explicando aspectos propios generales para conocer la herramienta y empezaremos a darle vida a una primera aplicación cambiando colores, letras, añadir pestañas y realizaremos otros cambios generales.

Lección 5: Trabajando con Appmakernow (funcionalidades).

Nos introduciremos más en el constructor de apps, a este punto miraremos funcionalidades e iremos explicando aquellas que son más utilizadas, además que fortaleceremos el conocimiento adquirido de la lección 4.

Terminaremos explicando los requisitos y como compilar nuestra aplicación, y por último conoceremos Google Developer Console y explicaremos como publicar nuestra app.

Lección 6: Monetización y Re-Skinning ¿Cómo ganar dinero creando apps? SORTEO BECA FORMATIVA

A lo largo de esta clase se explican cada uno de los métodos de monetizar o generar beneficios a través de una App, una fuente de ingresos idónea en muchos casos si ésta se trata de su finalidad. Se explica cuales existen en la actualidad, los más aceptados, los más exitosos, entre otros.

Lección 7: Finalidad de una App y ASO. ¿Por qué haces tu app? + Cómo posicionarla en las tiendas de apps.

Posiblemente el ASO, App Store Optimization, sea el factor menos conocidos de todos los que rodean una aplicación. Para que se puedan hacer una ligera idea, aquellos que vengan del mundo web, guarda ciertas similitudes con el SEO, pero para nada se trata de técnicas similares. Es por ello que en esta clase se comienza

a explicar el porqué del ASO, como comenzar a realizarlo, su finalidad y sobre todo hacer entender por qué es tan sumamente importante.

Tras esta clase tendrán los conocimientos para comenzar a trabajar el ASO de Apps e intuir que factores pueden ser determinantes con el paso del tiempo.

Lección 8: Marketing para apps. Consiguiendo tus primeras descargas.

Junto al ASO, el Marketing determinará el éxito definitivo de una App, son los dos medios por los cuáles conseguiremos la mayoría de las descargas de las Apps, que en definitiva, significa lo mismo que “el éxito de una App”, siempre y cuando esas descargas generen retención, es decir, que sean usadas a menudo por los usuarios y no desinstaladas.

Existen infinidad de medios de expansión o marketing, y la mayoría conocemos muchos de ellos, no obstante, en esta clase haremos un repaso global de los métodos más clásicos que son parte lo más importantes también en el mundo de las Apps, además de incluir los métodos específicos de marketing dentro del mercado de las Apps.