



Curso de cómo crear Aplicaciones Móviles de Éxito ¡Sin Saber Programar

TEMARIO DEL CURSO

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

Esta clase sirve de introducción al contenido del curso, para empezar, se lleva a cabo una presentación de este. Posteriormente se explica detenidamente el porqué de este curso, así como el objetivo final que tiene, que no es otro, que todos, con o sin conocimientos de programación, sean capaces de desarrollar Aplicaciones Móviles sencillas que además pueden reportar altos beneficios económicos.

Veremos conceptos y definiciones que serán de total utilidad a lo largo del curso. Por último, se muestra con todo detalle como una aplicación móvil sencilla puede reportar altos ingresos de una forma sencilla para darle sentido por completo al curso.

Clase 2. Metodología para crear apps. Pasos e importancia de ellos.

En esta sección veremos todos los pasos necesarios que son fundamentales para crear una App. Si bien es cierto que en este curso enseñamos a crear Apps de forma sencilla y sin conocimientos de programación, hay que seguir una metodología concreta que nos va a permitir poner Apps en el mercado rápidamente y de forma continuada, eso sí, hay que esforzarse en seguir esta metodología para poder tener éxito.

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.

Clase 3. Nichos, nichos populares.

En el mundo de las Apps móviles es importantísimo saber detectar oportunidades ya que en muchas ocasiones la temática de nuestra App marcará nuestro éxito o nuestro trabajo. En esta sección vamos a ver cómo identificar rápidamente nichos o temáticas exitosas y aprender a desarrollar un mapa de trabajo para abordar estos nichos de forma satisfactoria.

Será nuestra primera lección práctica, y desarrollaremos el primer pilar de la metodología, en la clase presentaremos cuáles 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.

Clase 4. Cómo crear Apps usando plataformas específicas sin saber programar.

Hay multitud de plataformas para lanzar aplicaciones sin saber programar, pero en esta sección podréis ver las que el propio profesor utiliza para desarrollar sus aplicaciones y os enseñará cómo funciona para que vosotros mismos la podáis utilizar.

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

Clase 5. Trabajando con AppMakerNow (funcionalidades).

En esta lección profundizaremos en el uso de la plataforma de creación de Apps (app builder) que se enseña a utilizar durante el curso para poder dominar aspectos como trabajar con mapas, reproducir sonidos, introducir código externo y mucho más.

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 cómo compilar nuestra aplicación, y por último conoceremos Google Developer Console y explicaremos cómo publicar nuestra App.

Clase 6. Monetización y Re-Skinning ¿Cómo ganar dinero creando apps?

Esta es sin lugar a duda una de las lecciones más importantes del curso. Aprender a monetizar, es decir, a obtener ingresos de nuestras apps, es el eje sobre el que girará toda nuestra estrategia de creación de Apps. Veremos cuáles

son los métodos de monetización más interesantes y cómo podemos comenzar a utilizarlos en las apps que vayamos a crear.

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 cuáles existen en la actualidad, los más aceptados, los más exitosos, entre otros

Clase 7. Finalidad de una App y ASO

En esta sección veremos para qué sirve una App y cómo encontrar una finalidad que sirva al usuario, además de entender uno de los factores clave para el éxito de una app; el ASO.

Posiblemente el ASO, App Store Optimization, sea el factor menos conocido de todos los que rodean una aplicación. Para que os podáis 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 por qué del ASO, cómo 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.

Clase 8. Marketing para apps

El marketing para Apps o App marketing es clave para poder conseguir las primeras descargas para nuestra App. Pero no solo eso, sino que será de gran utilidad durante toda la vida de nuestra app para poder hacernos un hueco frente a la competencia y conseguir dominar un nicho en concreto.

Junto al ASO, el Marketing determinará el éxito definitivo de una App, son los dos medios por los cuales 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