

## **CURSO: Cómo crear Apps -sin Programar-, Monetizarlas y Promocionarlas (ASO + App Marketing).**

### **Clase 1.** Mundo Mobile: ¿Qué es?. Métricas de mercado.

Esta sección sirve de introducción al contenido del curso. Para empezar, se lleva a cabo una presentación del profesor que lo imparte. 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 reportan altos beneficios económicos.

Veremos porque es una genial idea adentrarnos en el mundo de las Apps, ¿por qué Apps? y como nos es necesario tener conocimiento de programación para hacerlo. Existen plataformas que nos permiten sin insertar código crear Apps, al igual que ocurre hoy en día con las páginas webs. Con ellas llegaremos a la clave del éxito para conseguir un retorno de la inversión positivo en el mundo de las Apps móviles.

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.

Por último, brevemente se mencionan las diferencias entre los dos grandes mercados de Apps: Google Play y AppStore.

### **Clase 2.** Lección 2. App = Producto MVP (Idea) + Promoción. Factores para tener en cuenta en el proceso completo de creación de una App. Herramientas necesarias.

Veremos conceptos y definiciones que serán de total utilidad a lo largo del curso. Veremos también 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.



### Clase 3. ¿Cómo puedo entrar en el mercado Mobile?, ¿qué Apps son más rentables?.

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 como identificar rápidamente nichos o temáticas exitosas y aprender a desarrollar un mapa de trabajo para abordar estos nichos de forma satisfactoria.

### Clase 4. Desmitificando la idea de App que cambie el mundo.

Es muy importante conocer bien el mercado de las Apps, el mundo Mobile, y las posibilidades que tenemos en él. En esta sección hablaremos de ello, de lo importante que es tener las ideas claras. Además, haremos una demostración práctica sobre cómo encontrar los nichos más populares del mercado, que servirá de continuación de la clase anterior.

### Clase 5. Creación de una App. Primeros pasos. Progressive Web Apps. App Híbridas - AppBuilders.

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 como funciona para que vosotros mismos la podáis utilizar. Se comentan todas las particularidades para tener en cuenta antes de lanzarnos crear nuestras primeras Apps.

### Clase 6. Creación de una App con AppBuilders (plataformas que permiten la creación de Apps sin código).

Demostración de la creación de una App mediante una plataforma que utilizamos durante el curso.

### Clase 7. ¿Qué beneficios se pueden obtener con las Apps?, ¿cómo?, ¿cuáles / tipos?.

Existen distintas finalidades para que una App tenga sentido en el mercado. Posiblemente la más común sea el reportar beneficios económicos. En esta sección se abordan los métodos de monetización más comunes dentro del mundo Mobile y mercado de Apps.



**Clase 8.** Llevando al mercado una App. Caso real. ¿Qué se debe tener en cuenta antes de publicar una App?. Mobile Growth.

Demostración de la creación de una segunda App mediante una plataforma que utilizamos durante el curso.

Además, comenzaremos a ver en que consiste y de que depende la captación de usuarios para nuestras Aplicaciones.

**Clase 9.** Técnicas de captación y promoción. Posicionamiento en los mercados de Apps más importantes. CPI Display.

Se trata de una sección totalmente necesaria y que sirve para dar sentido completo al curso aprendiendo como podemos conseguir usuarios o descargas para nuestras aplicaciones mediante técnicas de ASO y Marketing. Las claves del éxito de una App.

**Clase 10.** Cómo debe operar una App en el mercado: Descargas, Experiencia de usuario, Retención y Recurrencia.

Veremos para qué sirve una App, cómo encontrar una finalidad que sirva al usuario, Re-Skinning y cómo comenzar a producir aplicaciones en masa sin caer en ninguna penalización por parte de los mercados de Apps por incumplimiento de cualquier factor de sus políticas de privacidad.

Para finalizar el curso, veremos un ejemplo real en el mercado y las claves de su éxito.

