El Rincón del Emprendedor

El que nada hace, nada cambia

Manual para crear tu propia aplicación para dispositivos móviles *(sin ser informáticojjj)*

Un Ebook enfocado desde el punto de vista práctico y que sin tener conocimientos previos, te llevara paso a paso en el proceso del desarrollo de una aplicación para móviles y tablets, consiguiendo con ello incrementar el nivel de calidad y servicios que ofertamos a nuestros clientes o usuarios.

Ya estamos aquí con nuestro segundo Ebook, en esta ocasión vamos a ver paso a paso y de la manera más detallada posible, como crear nuestra aplicación para móvil o Tablet (app/apk), consiguiendo con ello incrementar el nivel de calidad y de servicios que damos a nuestros clientes o usuarios.

En la red existen diversas aplicaciones y herramientas para crear aplicaciones para móvil, hemos estado probando algunas de ellas y la que más nos ha convencido es https://ibuildapp.com/ , cumple todos los requisitos que estimamos son imprescindibles para que haya sido seleccionada por el **Rincón del Emprendedor**,…, es gratuita, es una herramienta online y sobre todo, es muy intuitiva en su uso haciéndola accesible a todo tipo de público, independientemente del nivel de conocimientos informáticos que tenga el usuario.

Intentaremos dar a este Ebook un ***enfoque práctico*** e iremos paso a paso en la creación de la app del Rincón del Emprendedor a base de explicaciones apoyadas en las capturas de pantalla que iremos haciendo mientras vamos haciendo nuestra propia aplicación…predicando con el ejemplo¡¡¡

El Rincón del Emprendedor © 2014

Nuestra app tendrá como ***objetivo principal*** vuestra formación y por supuesto tener una aplicación para móvil con la que nuestros usuarios podrán estar permanentemente informados de Ayudas, Formación, Eventos,…,etc.

Cuando la tengamos finalizada estará disponible en el Blog del Rincón para su descarga…como no podía ser de otra manera…totalmente gratuita¡¡

La **estructura** que tendrá este Ebook es la siguiente:

- ❑ Elección de la finalidad de nuestra aplicación
- ❑ Elección Plantilla y personalización
- ❑ Ajuste de las opciones y comportamiento de las mismas
- ❑ Publicación/Descarga de la aplicación
- ❑ Enlaces de interés relacionados con el tema

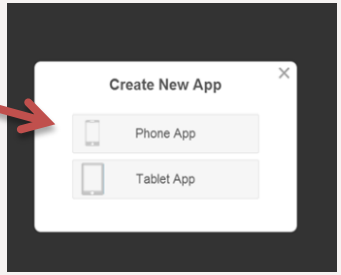
*Finalmente queríamos daros las gracias por ser lectores de nuestro Blog (**más de 50.000 visitantes únicos en este primer año**) y especialmente por haberos descargado este Ebook, esperamos que os resulte de interés… si es así…..compartirlo con todos aquellos que queráis¡¡¡)*

Jaime y Juan Carlos
El Rincón del Emprendedor © 2014

Como os comentamos anteriormente existe gran cantidad de plataformas online que permiten crearos vuestras propias aplicaciones móviles, ya sea en la modalidad de pago como de manera gratuita.

Nosotros nos hemos decantado por https://ibuildapp.com/ básicamente por su facilidad de uso y también porque en se versión gratuita permite muchas funcionalidades que probablemente cubran las necesidades de muchos usuarios.

Una vez dados de alta como usuarios, lo primero que haremos será indicarle que vamos a comenzar a **crear nuestra app** además de indicarle si la queremos para un móvil o una tablet, en nuestro caso, vamos a seleccionar la opción de móvil.

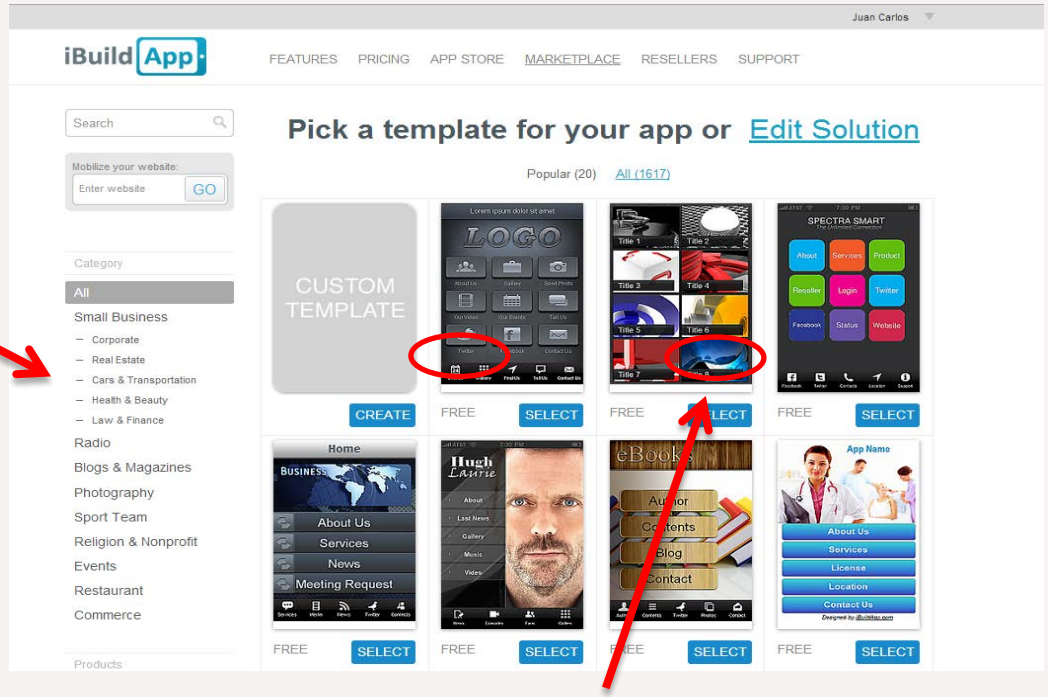


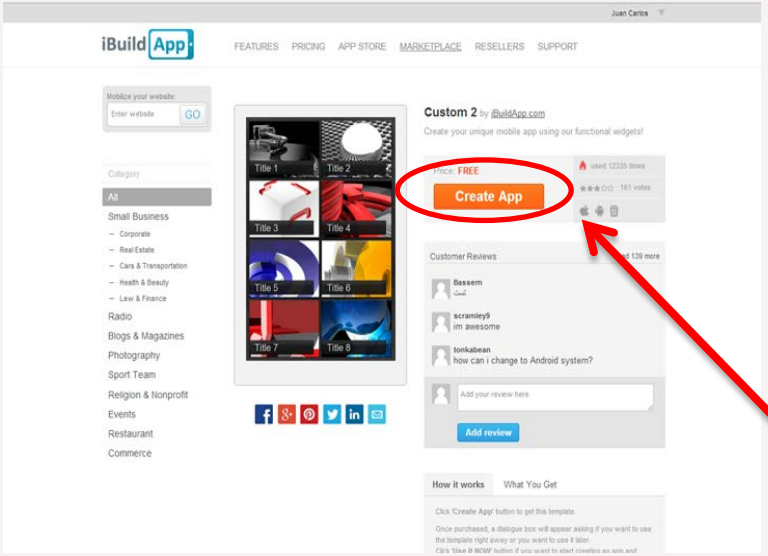
El Rincón del Emprendedor © 2014

❑ Elección de la finalidad de nuestra aplicación

Empecemos¡¡¡

Lo primero es saber que tipo de aplicación queremos desarrollar. Podemos elegir de entre más de 1600 plantillas (hay de pago y gratuitas) y están divididas en diversas categorías.

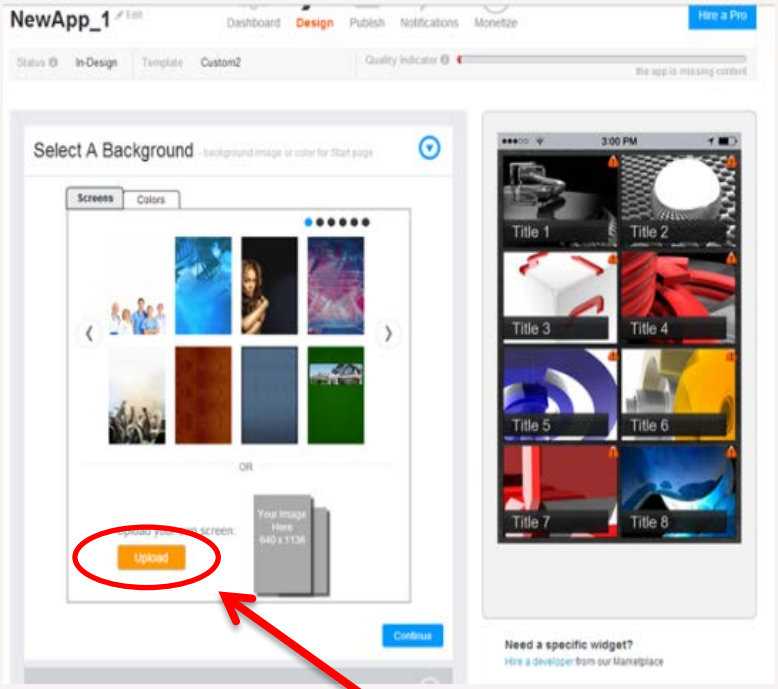




En nuestro caso hemos elegido como **plantilla base** la que tenéis en la imagen, *plantilla de 8 opciones sin barra inferior de accesos directos.* Una vez seleccionada pulsaremos «Create App» para empezar a trabajar con la plantilla seleccionada

El Rincón del Emprendedor © 2014

❑ Elección Plantilla y personalización



Vamos a empezar a personalizar nuestra aplicación. En primer lugar. La forma de trabajar a partir de este momento será similar a la imagen que tenemos a nuestra izqda. Las disientas opciones en desplegables en la parte izquierda de la pantalla de trabajo y una simulación de lo que vamos haciendo en la parte derecha.

Lo primero que haremos será definir el «**Background**» es decir el color o pantalla de fondo que estará por debajo de los iconos. Podrá ser un color fondo predefinido, o un color solido que elijamos.

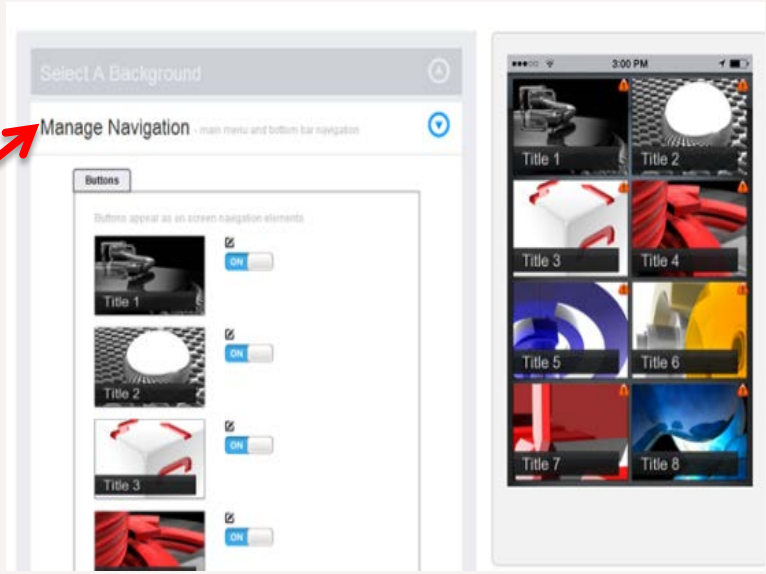
Otra opción que tenemos es la de poder **incorporar cualquier fondo que queramos**. Si la imagen es más grande de las medidas recomendadas (640x1136) tendremos que recortar la zona que queramos que se muestre. En todo caso es un proceso muy sencillo.

El Rincón del Emprendedor © 2014

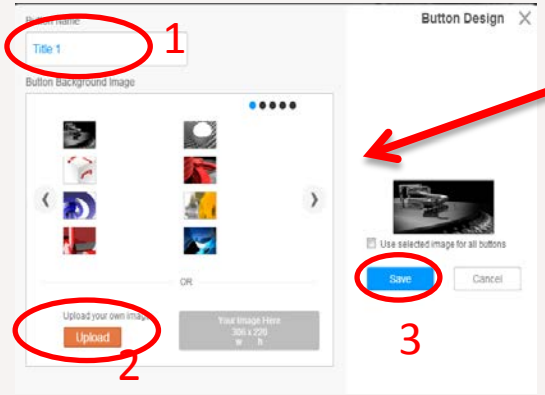
❑ Ajuste de las opciones y comportamiento de las mismas

Siguiente paso...vamos ahora a definir el numero de elementos que queremos en la pantalla, podemos reducir ese numero no aumentarlo. Como siempre en la parte izquierda (de la pantalla de la aplicación) podemos realizar los ajustes y en la derecha veremos como queda.

El desplegable que utilizaremos ahora es «**Manage Navigation**»

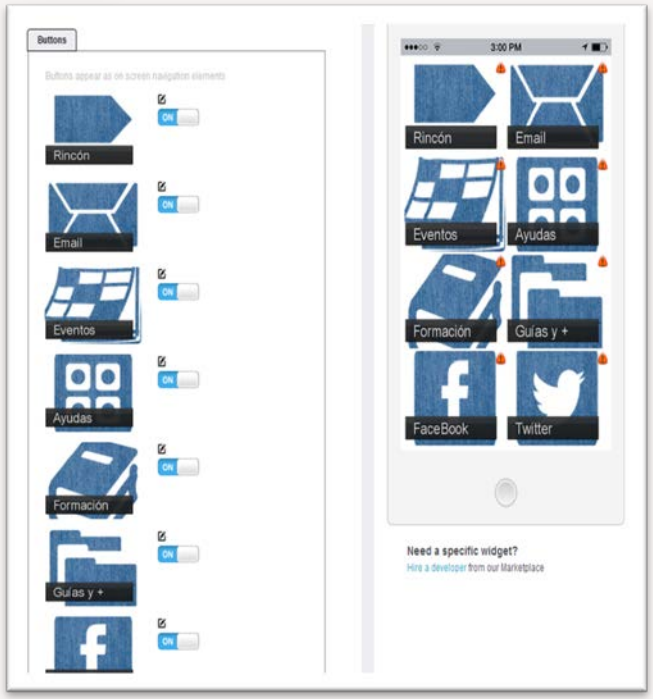


Lo primero que podemos hacer es indicar si queremos que se **muestren todos o solo alguno de los elementos**. Eso lo podremos hacer cambiando el valor de la pestaña que aparece junto a cada icono. Podremos ver como queda en la parte derecha.

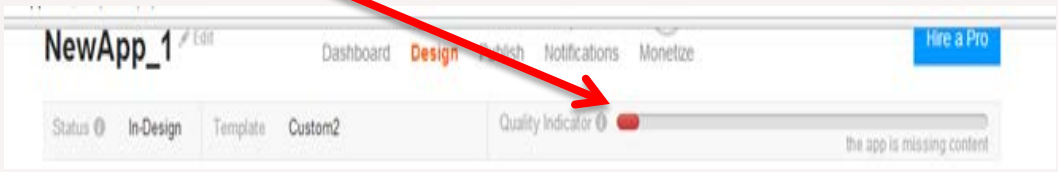


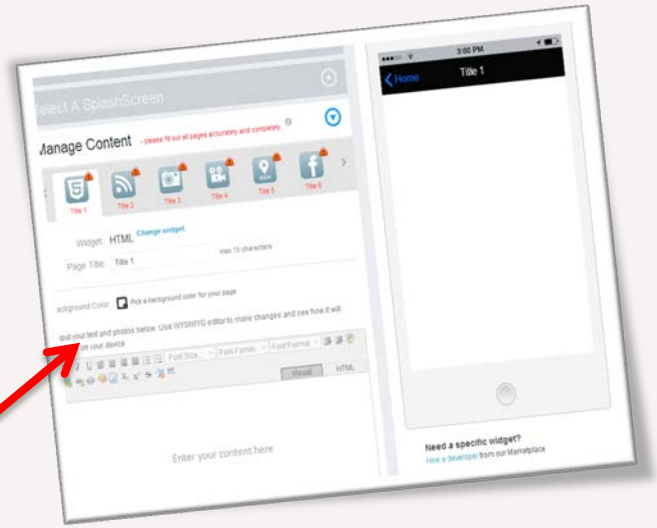
También podremos cambiar la **imagen o icono** que por defecto trae la plantilla seleccionada. Pulsando el icono que queramos cambiar , se abrirá una ventana que nos permitirá seleccionar otra imagen de las predefinidas o incluso cargar nuestros propios iconos[2]. Al igual que ocurría con el **background**, si la imagen seleccionada no tiene las medidas indicadas (306x220), habrá que recortarla. Una vez seleccionada pulsaremos **Save**[3] para que se grabe. En el mismo paso también podéis cambiar el **nombre**[1] del icono.

El Rincón del Emprendedor © 2014



Lo haremos para todas las opciones de nuestra plantilla, es decir, cambiaremos el nombre de la opción y el icono que lo representará. Según vayamos configurando cada una de las opciones podremos comprobar **el avance de nuestra aplicación** en una pequeña barra que se encuentra en la parte superior derecha de nuestra pantalla de trabajo.

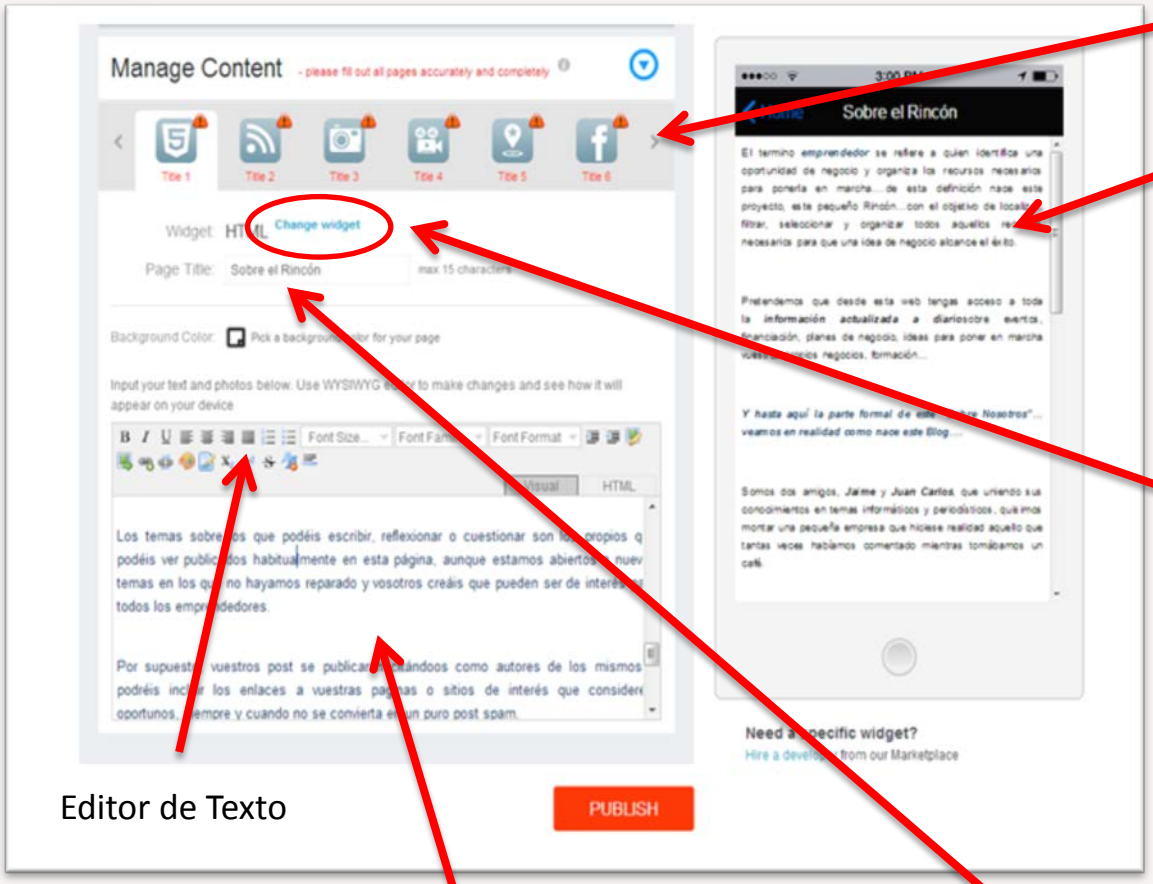




A partir de haber definido nombres e iconos, llegamos a una de las partes más importantes de este proceso. Vamos definir el comportamiento de cada una de la opciones, es decir, que va a hacer cada una de las opciones cuando el usuario pulse el icono. Esto lo haremos mediante esta pantalla.

Vete acostumbrando a ella¡¡¡¡¡

El Rincón del Emprendedor © 2014



Indicador de la opción que estamos definiendo.

Visualización de los cambios que vamos haciendo.

Una de las opciones fundamentales de esta pantalla. Desde esta opción de «**Change widget**» podremos cambiar la funcionalidad de la opción. Esto lo haremos a través de una nueva pantalla que se abre y que nos permite seleccionar que funciones queremos que realice nuestra opción.

Editor de Texto

Texto que aparecerá en la aplicación.

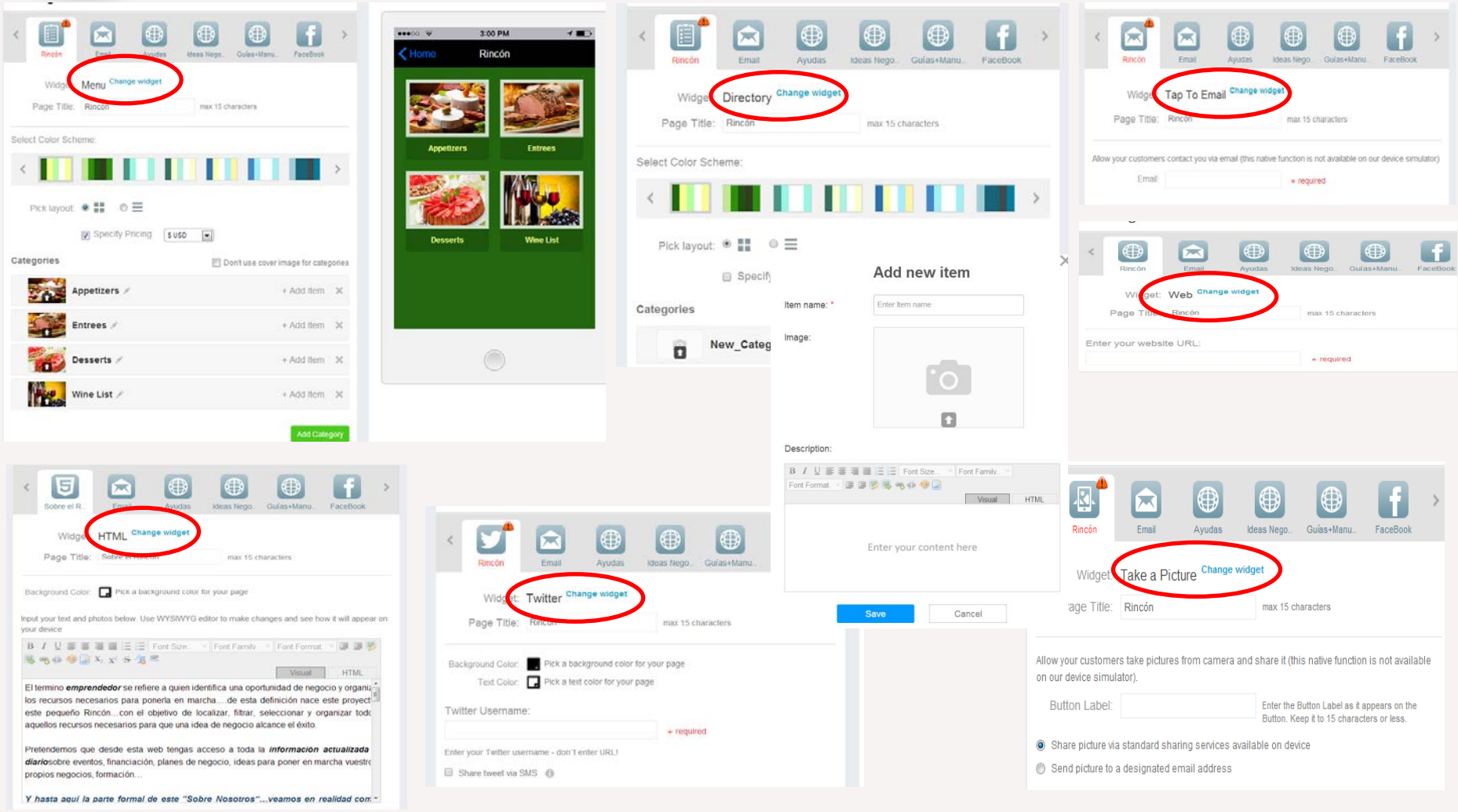
Nombre de la página

El Rincón del Emprendedor © 2014

Tipos de widgets, agrupados por funcionalidad.

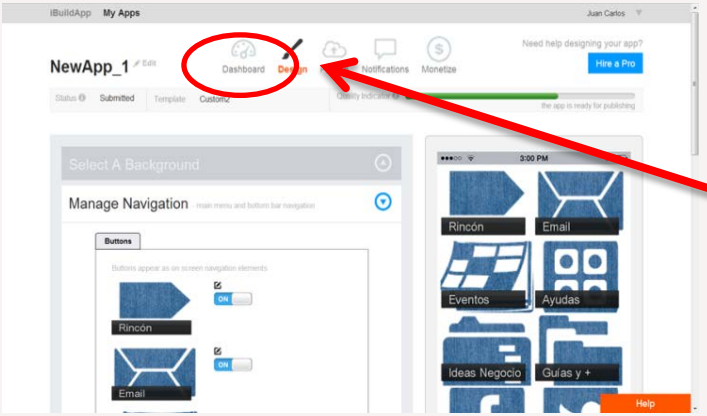
Dependiendo de cada widget seleccionado, tendremos que introducir la información necesaria para que el widget funcione correctamente.

El Rincón del Emprendedor © 2014

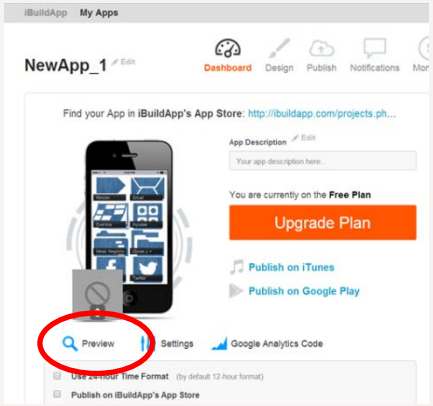


El Rincón del Emprendedor © 2014

Así iremos cumplimentando todas las opciones hasta configurar nuestra aplicación tal y como la hemos pensado. Cada vez que hayamos definido una opción nos parecerá una ventana que nos indicará las opciones que nos faltan por definir.



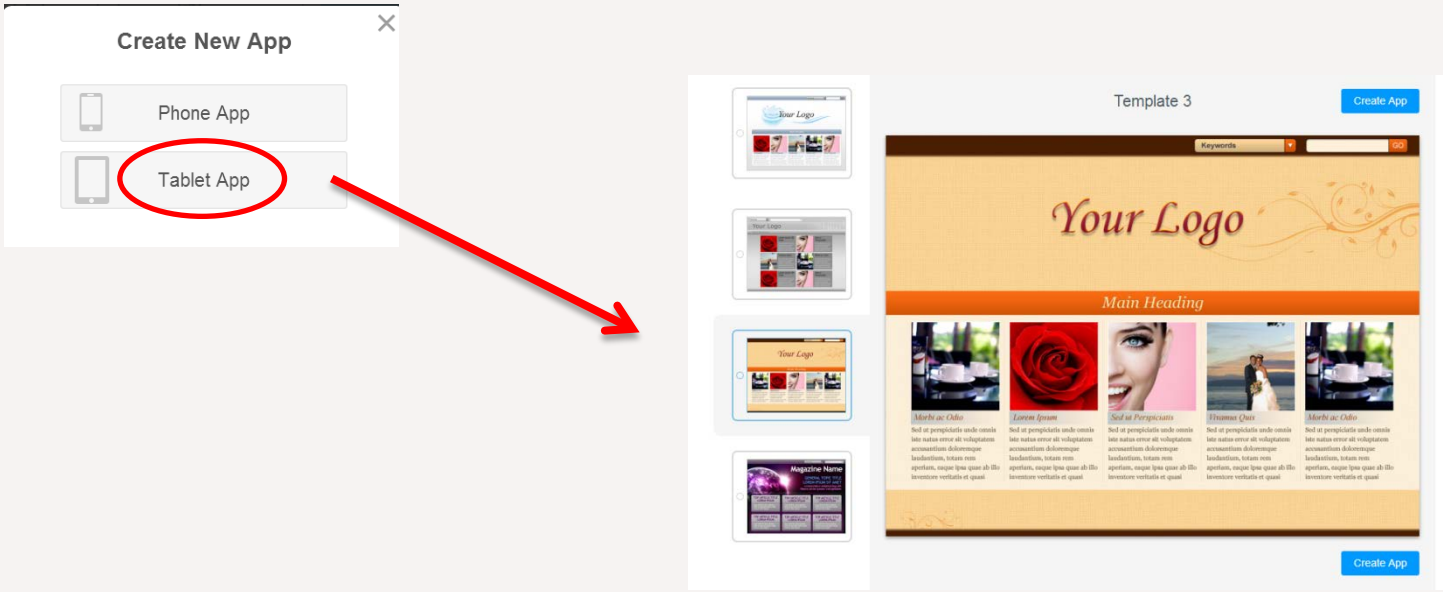
Cuando hayamos acabado con las opciones (podemos comprobar el estado, fijándonos en la barra de progreso), pulsaremos «**Dashboard**» para realizar las **ultimas pruebas**.



El Rincón del Emprendedor © 2014

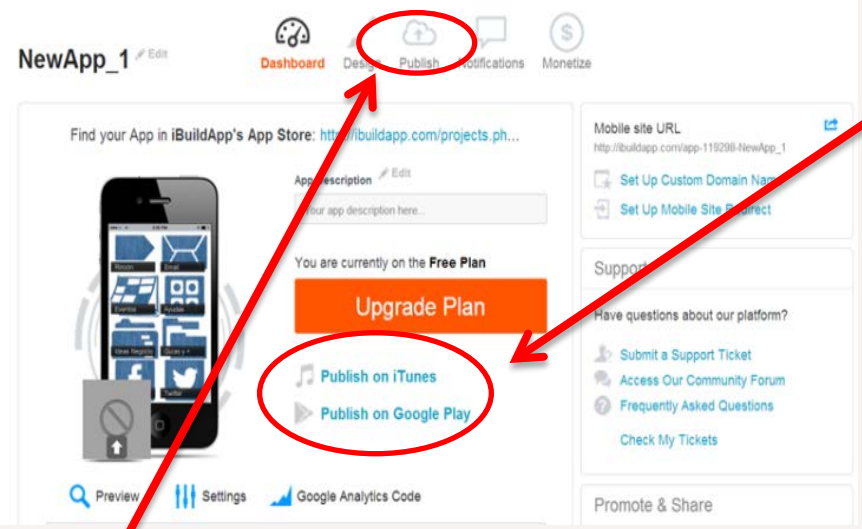
Diferencias Teléfonos Móviles / Tablets.-

Al principio del proceso se ha de indicar si la aplicación está orientada a teléfonos móviles o tablets. Realmente la mecánica es exactamente igual en un caso u otro. La diferencia radica en el tipo de plantillas que se utilizarán. En el caso de las tablets, las plantillas disponibles tienen una orientación apaisada.



El Rincón del Emprendedor © 2014

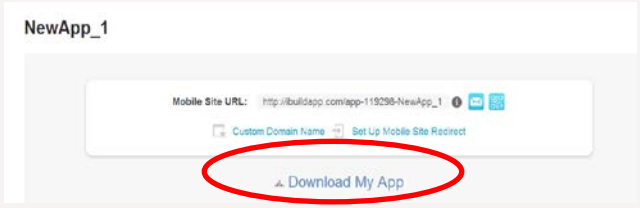
❑ Publicación / Descarga de la aplicación



Una vez que hayamos configurado y probado nuestra publicación llega el momento de darla conocer al publico¡¡. Tenemos dos maneras, publicaras en las tiendas de **iTunes** o **Google Play** (Android) o bien permitir la descarga del fichero de instalación.

Esta plataforma que hemos utilizado gestiona la venta de tu aplicación en las dos plataformas de venta de aplicaciones móviles más conocidas, pero….no en la versión gratuita.

En esta aplicación, en su modo gratuito, podemos descargar el fichero **apk** que permitirá a otros usuario, descargarlo e instalarse nuestra aplicación. Lo podemos hacer a través de la opción «**Publish**»



El Rincón del Emprendedor © 2014

❑ Enlaces de interés relacionados con el tema

AppMakr es una plataforma que permite crear apps que distribuya el contenido que crea una empresa en su web en pocos segundos. Una aplicación creada en AppMakr puede ser difundida a través de la tienda de Apple (App Store, para usuarios de iPhone y iPad) y de Google Play (para usuarios de dispositivos Android).

Otra herramienta útil es **InstApp,** una plataforma que permite crear aplicaciones para **iPhones, móviles con Android y Windows 8.** Sin lugar a dudas, una interesante herramienta que a más de uno le servirá para tener su propia aplicación y promocionar su producto o servicio de manera gratuita, efectiva y veloz, siempre y cuando sepa a que apuntar.

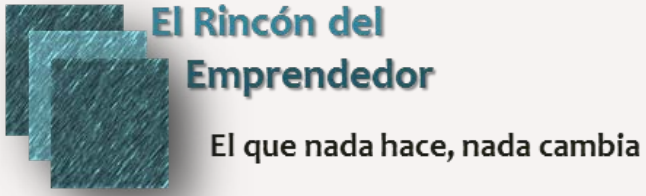
Otra opción es **UppSite,** un programa que crea aplicaciones para dispositivos móviles centrándose en ofrecer los contenidos de la web de la empresa de un modo rápido. Es compatible tanto con sistemas Apple como Android y Windows Phone. Además de distribuirse en la App Store (Apple) y Google Play (Android), UppSite dispone de tienda online.

También destacamos **Mobincube**, una plataforma algo más ambiciosa que las anteriores. Ofrece la posibilidad de diseñar y desarrollar aplicaciones de cualquier tipo. Con Mobincube, se puede crear una aplicación para cualquier smartphone o tableta utilizando un buen número de plantillas que la propia herramienta ofrece. Los resultados de Mobincube son compatibles con sistemas operativos de Apple, Android y BlackBerry.

Finalmente, existe **Yapp**, una herramienta que cuenta con un editor para que podamos crear nuestra propia aplicación para teléfonos inteligentes con sistemas Android e iOS (iPhones) sin tener que gastar un solo euro por eso. Yapp es gratuita pero que hay también opciones de pago para programadores profesionales con más funcionalidades a su medida.

El Rincón del Emprendedor © 2014

http://rincondelemprendedor.es/
info@rincondelemprendedor.es



https://twitter.com/rinconemprender
https://www.facebook.com/rinconemprender

El Rincón del Emprendedor © 2014