

'SOFTWARE'



FOTO: NASA / MONTAJE ANTONIO ESPEJO

Planeta App

Apple se lo inventó para su teléfono, pero el exitoso ecosistema se ha extendido incluso para mejorar los datos públicos de los Gobiernos

MANUEL ÁNGEL-MÉNDEZ

Lo penúltimo: el Gobierno británico divulga datos públicos para que los programadores añadan aplicaciones (*apps*) que los mejoren y los hagan más útiles.

Televisores, ordenadores, impresoras, libros electrónicos...,

cualquier producto y cualquier marca abre su quiosco de *apps*. La reciente feria de Las Vegas tenía su *zona app*; la próxima de móviles de Barcelona, también. No es extraño que hasta los Gobiernos se apunten al planeta App.

A los 41 años, Jaime Fernán-

dez Vera se ha montado en la *app economía*. Es químico, pero otra pasión le quema: programar. Sus aplicaciones educativas en el iPhone, para consultar el diccionario de la RAE (RAEútil) o pescar sinónimos y antónimos, han arrasado en App Store y se han aupado al número

uno en España, México y otros países. "Dan para un sueldo extra, pero prefiero no decir cuánto, hay mucha envidia", sonríe.

Como él, muchos desarrolladores se iniciaron en la escuela de los *widgets*, término que Apple y Yahoo popularizaron en 2005: códigos incrustables en

cualquier página para crear sencillos programas de noticias, el tiempo, alarmas... Los *widgets* evolucionaron a aplicaciones *on-line* más complejas en julio del 2008, cuando Apple cogió desprevenida a la industria del móvil con su App Store. En 2010 todos tendrán una. **Pasa a la página 3**

PROGRAMACIÓN



El equipo de Digital Legends.

ANTONIO ESPEJO

Las tiendas de aplicaciones saltan del móvil a cualquier aparato

Las 'app store' del móvil moverán 6.800 millones de dólares en 2010 ● Amazon, Apple y Yahoo pretenden repetir el negocio en lectores y televisores ● Los desarrolladores, pendientes del sistema abierto de Google

Viene de primera página

Conquistado el móvil, en 2010 se está produciendo otro volantazo: la aparición de tiendas virtuales en múltiples plataformas.

Amazon ha trasladado el concepto al práctico Kindle. Apple lo intentará en los tablets con el iPad y su tienda de libros (iBook). Yahoo persigue lo mismo para televisores conectados a Internet. Acer lo anuncia para sus ordenadores.

Las tiendas Apps se han convertido en un negocio; más aún, en un medio de fidelización de la clientela. Su inventor, Apple, capitaliza el éxito. Tiene el 95% del mercado, su tienda muestra 140.000 aplicaciones y le reporta anualmente cerca de 1.000 millones de dólares, pese a que la mayoría son gratuitas y en las de pago el 70% del precio se lo lleva el autor.

Según Gartner, las tiendas online para el móvil moverán 6.800 millones de dólares este año, pero cada día va a ser menos un negocio exclusivo de Apple. Google, Nokia, LG, RIM, Palm, Vodafone, Verizon, Microsoft, Sony, Dell, Qualcomm..., del videojuego al televisor, todos abren su propia tienda app y miles de desarrolladores van detrás.

Droids es una de las decenas de start-ups españolas que buscan subirse a la ola. Ocho informáticos a tiempo completo han diseñado sistemas para traducir voz y texto en el móvil, localizar lugares de interés próxi-

mos al usuario o recibir descuentos escaneando el código de barras de un producto. Con sede en Murcia, son rentables y esperan ingresar medio millón de euros en 2010 y doblar cada año, todo a base de crear aplicaciones en el móvil. "Y pronto en el iPad", asegura Julián Moreno, su fundador. "Lo de la app economía es complicado. O estás en el top 10 de muchos países o no recuperas la inversión. Por eso nos hemos centrado primero en desarrollar para empresas", explica Moreno.

Bio Wallet, en Cáceres, ha inventado un software biométrico para Android (sistema de Google para los móviles) que usa servicios de móvil (banca, micropagos...) identificándose

a través del iris, la voz o la firma. La idea fue una de las 50 finalistas entre más de 1.700 proyectos del Android Developer Challenge. "Android tiene menos cuota, pero no existe la censura del App Store", dice José Luis Huertas, que está al frente del proyecto. "Si no le gustas a Apple, no entras".

Amazon ha trasplantado el modelo al lector de libros electrónicos. EA Mobile y Sonic Boom desarrollan puzzles y juegos de palabras para el Kindle. Se podrán descargar directamente del lector vía 3G o conectándolo al ordenador. "La ventaja sobre los smartphones es que el Kindle no tiene coste mensual ni contratos anuales", dice Cinthia Portugal, porta-

voz de la compañía. El Kindle se enfrenta a la competencia del iPad de Apple (de similar precio) y otros e-readers, como el Nook de Barnes & Noble, basado en Android. "Google integrará Android en otros e-books. El potencial de los programadores será enorme", dice Moreno.

Supermercados virtuales

Con su nuevo iPad, Apple vuelve a plantear una propuesta de moleadora: crear un enorme supermercado virtual donde descargarse juegos, libros, periódicos, películas, música, procesadores de texto..., todo empaquetado y comercializable. Para los desarrolladores se abre un nuevo mundo. "Con este modelo, con unos cuantos clics y desde cualquier parte puedes acceder a cientos de programas en cuestión de segundos, algo impensable hace muy poco tiempo", dice Huertas.

Google tiene una visión diferente a la de Apple: las tiendas virtuales no son el futuro. "Las aplicaciones se incorporarán al navegador", aseguró Vic Gundotra, vicepresidente de ingeniería del buscador. Dicho y hecho, si Apple no admitió en su App Store su aplicación de voz, Google la metió en el iPhone a través de su navegador.

"Lo que sí traerá la utilización de estándares web, de HTML 5 y WebKit, será que la misma aplicación funcionará en todos los equipos y sistemas operativos a la vez", avista Julián Moreno. "Ya no habrá fragmentación".

Los Gobiernos se 'appuntan'

El Gobierno británico puso en la Web hace 15 días 3.000 bases de datos públicas —desde los precios de la vivienda en un pueblo al número de suicidios en las fuerzas armadas— para que la gente los aprovechara y realizara apps de uso público y abierto. Presentada la iniciativa por el creador de la Web, Tim Berners-Lee, también se enseñaron las 28 primeras apps. Todas ellas coinciden en tomar las ristas de datos y convertirlas en gráficos y estadísticas de más fácil comprensión, mezclándolas con la geolocalización en mapas. Las más frecuentes son las que te indican el dentista, el hospital y la

escuela más cercana a tu casa; pero también cómo se gasta el Ayuntamiento o el Gobierno tu dinero, por qué carreteras transitan los camiones y los puntos negros del tráfico. Seis meses antes, la misma iniciativa la había tomado el Gobierno norteamericano, aunque con menos datos.

En España, el Gobierno del Principado de Asturias ha liberado mediante web semántica datos sobre formación ocupacional, edificios públicos y servicios de la Administración. "Este mes abriremos completamente las fuentes", dice su responsable José Manuel Alonso. "En dos horas es posible crear una aplicación".

"No hay hueco para todas las tiendas", dice el fundador de Digital Legends

M. Á.-M.

"Las tiendas de aplicaciones funcionarán bien en otros equipos, pero no puede haber 50 diferentes, no hay hueco para todas, muchas no van a funcionar". Así lo ve Xavier Carrillo, fundador de Digital Legends, tal vez la creadora española de videojuegos que mejor partido le ha sacado a la app economía y, sin duda, una de las primeras.

Digital Legends, nacida en 2001, pasó de diseñar para ordenadores y consolas a hacerlo para el teléfono móvil. Su minuto de fama fue en 2008, cuando Steve Jobs le invitó a presentar uno de sus juegos en la anunciación del iPhone 3G. Efectivamente, todo cambió.

Su juego *Kroll* ha sido uno de los más vendidos en el App Store en decenas de países, entre ellos Japón. También arrasó preinstalado en móviles Symbian (Nokia). El año pasado, en plena crisis económica, duplicaron su plantilla, hasta 40 programadores, más otros 20 freelancers.



Airportmania, de Lemon Team.

Ahora piensan en nuevas oportunidades. "El iPad supone un mercado adicional. Se podrán hacer diseños específicos e introducir mayor complejidad en los controles. Los juegos de estrategia funcionarán muy bien en esa pantalla".

Juegos para el iPad

Sus planes pasan por estrenar este año un título específico para el iPad que permita múltiples jugadores online, pero también trabajar sobre Android. "Si surgen e-readers o tablets interesantes con Android, lo contemplaremos". Respecto al Kindle, Carrillo tiene dudas. "Por el tipo de interacción que permite, será un aparato más de nicho que el tablet. Es complicado que hagamos algo".

La sombra más alargada parece la del iPad. No sólo por el iBook Store, su tienda de libros, sino también por los juegos. Para los desarrolladores, desde EA o Gameloft a pequeños estudios, el tablet de Apple supone otra oportunidad. "Los juegos casuales, como encontrar objetos perdidos en diferentes escenarios, podrían triunfar en esos equipos. La pantalla del móvil es demasiado pequeña, una de 9 o 10 pulgadas se adapta mejor", explica Julio Gorgé, de 26 años, cofundador de Lemon Team.

Esta start-up de Alicante, con siete empleados, despunta en desarrollo de juegos en Mac, iPhone y PC. Una de sus adaptaciones, *Airport mania*, diseñada para Reflexive Entertainment, filial precisamente de Amazon, escaló durante un mes a los 50 primeros puestos del App Store en EE UU y al primero en otra docena de países.