



¿Qué son las APPs?

El Vuelo 1549 de US Airways pasó a la historia el 15 de enero de 2009 por haber amerizado en el río Hudson (New York) sin pérdida de vidas humanas. Pero este incidente no sólo fue histórico por la pericia del piloto, sino porque la noticia se transmitió más rápidamente por Internet que por radio y televisión. Y es que un simple pasajero del ferry que se acercó al avión accidentado para asistir en el rescate a los pasajeros tomó una foto con su iPhone y la publicó en Twitter usando la App Twitpic convirtiéndose en una de las imágenes más vistas en el mundo. Fue la primera vez que se comprobó a nivel global el gran potencial de los dispositivos móviles y las Apps.



Incubadora de empresas Veinte 'startups' y sesenta emprendedores

► El Cloud Incubator Hub (www.cincubator.es) es una de las primeras incubadoras de empresas de desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles que surgió en España. En el proyecto, respaldado por el programa Emprendemos Juntos del Ministerio de Industria y la UPCT, trabajan más de sesenta emprendedores tecnológicos, que han puesto en marcha una veintena de 'startups' (empresas en fase de gestación). En la imagen, los emprendedores de la segunda edición.

Una "App" es un programa para ser usado en un dispositivo móvil, ya sea un teléfono inteligente (smartphone) o una tableta. Estas aplicaciones funcionan como si fuera un programa instalado en una computadora, existiendo una gran variedad de ellas y con

muy distintas funcionalidades. Se puede decir que existe una "App" para casi todo, juegos, redes sociales, deporte, compras, entretenimiento, etc.

Dependiendo de los gustos de un determinado usuario de dispositivos móviles, éste instalará las Apps que más le gusten en su teléfono inteligente o Smartphone. Así por ejemplo, un deportista probablemente instale en su teléfono una App que controle sus pulsaciones mientras hace deporte, a la vez que le marca un programa de entrenamiento que le permite progresar de una manera divertida. También tendrá una App que le permita estar en contacto con otros deportistas y compartir su afición con la ayuda de redes sociales y muy probablemente acceda mediante una App a la prensa especializada y visualice vídeos de deportes. Y cómo no, comprará material de deporte especializado en cualquier lugar del mundo con la ayuda de otra App y a unos precios muy ventajosos. En definitiva, las "Apps" permiten personalizar al usuario su dispositivo móvil en función las aplicaciones que utiliza.

Además, las Apps suelen hacer uso de todos los dispositivos que incluyen los teléfonos móviles y

que los hacen inteligentes. Estos dispositivos son cámaras de fotografía y vídeo, sistemas de posicionamiento global para conocer la posición del usuario, sensores de temperatura, acelerómetros para detectar los movimientos del teléfono, etc. La utilización de estos dispositivos permite obtener resultados espectaculares, como poder conocer cual es el restaurante más cercano al lugar que nos encontramos o identificar mediante etiquetas todos los edificios y monumentos que nos rodean utilizando la realidad aumentada.

Por otro lado, las aplicaciones proveen acceso instantáneo a un contenido sin tener que buscarlo en internet y, una vez instaladas, generalmente se puede acceder a ellas sin necesidad de una conexión a la red. Esto permite conocer cómo va a ser el tiempo en nuestra playa favorita o las ofertas más interesantes que podemos encontrar en las tiendas más cercanas del lugar donde nos encontramos.

Por todo ello, cada vez más empresas están lanzando programas de este tipo para promocionar sus productos, lanzar ofertas, fidelizar clientes, mejorar la experiencia de los usuarios con ellos y

enviarles notificaciones.

El año pasado se descargaron casi 160.000 millones de Apps en todo el mundo, una clara muestra de su éxito. Conscientes de esta realidad, desde la División de Sistemas de Ingeniería Electrónica de la UPCT ideamos el Cloud Incubator Hub. Desde que se inició el proyecto hace un año los resultados están ahí. Los emprendedores que trabajan en el Cloud han creado 20 apps que han conseguido decenas de miles de descargas.



RESPONDE:

Andrés Iborra

► Director de Cloud Incubator Hub y catedrático de la Universidad Politécnica de Cartagena

Las aplicaciones más famosas



► **Angry birds.** El juego de este pájaro enfadado bate todos los récords de descargas. Más de mil millones en todo el mundo han hecho millonarios a sus creadores.



► **WhatsApp.** La aplicación de mensajería se puso de moda, porque sustituía a los tradicionales mensajes del móvil con posibilidad de enviar fotos y vídeo y sin coste alguno.



► **Skype.** Esta aplicación se popularizó porque permite hacer llamadas y videollamadas gratuitas con otra persona que tenga también



Instagram

► **Instagram.** La app para hacer y compartir fotografías es otro de los boom mundiales. Cien millones de usuarios la avalan y se ha convertido ya en una red social.