Fitxa Programació Mòdul

Família: Comerç i Màrqueting		**CFGS: Gestió de vendes i espais comercials / Màrqueting i publicitat**
Mòdul: MPXX Comercialització d'apps per a dispositius mòbils		**Hores: 99**
Unitat Formativa 1: **Disseny i programació d'apps**	**Hores:** **33**	**Continguts**
Resultats d'aprenentatge i Criteris d'avaluació: **1- Defineix els elements gràfics i audiovisuals d'una app ajustant-se a les necessitats de l'usuari i programa l'aplicació respectant les especificacions i requeriments del projecte.** 1.1 Analitza els objectius de l'app i en defineix la seva funcionalitat. 1.2 Defineix com ha de ser l'experiència d'usuari (UX) així com els elements d'interfície d'usuari (UI) més habituals en les apps mòbils. 1.3 Determina la disposició, mida, color i altres consideracions dels diferents elements gràfics en pantalla segons la finalitat comunicativa de l'app. 1.4 Especifica les característiques tècniques i crea els elements gràfics, audiovisuals i textuals necessaris i els prepara per a la fase de desenvolupament. 1.5 Genera el material de suport a la fase de promoció i comercialització de l'app. 1.6 Avalua i analitza les característiques tecnològiques imposades pels dispositius i aquelles que poden enriquir l'experiència final de l'usuari preservant la seva privacitat. 1.7 Analitza i avalua les especificacions de les API dels proveïdors de dades per integrar-les en l'aplicació. 1.8 Desenvolupa aplicacions per entorns mòbils. 1.9 Empaqueta i desplega aplicacions mòbils en simuladors, dispositius reals o en els APP market, avaluant l'experiència de l'usuari, en quan accessibilitat, usabilitat i HCI (Human Computer Interaction). 1.10 Documenta aplicacions mòbils.		**1. Disseny i programació d'apps per a dispositius mòbils.** 1.1 Anàlisi d'objectius de l'app i definició de la seva funcionalitat. 1.1.1 La captura de requeriments. 1.1.2 El document de visió o guia. 1.2 Requisits funcionals, d'usabilitat, d'usuaris i d'entorn.. 1.2.1 Interacció entre l'usuari i el dispositiu. Disciplina IPO (interacció persona ordinador). 1.2.2 El catàleg de controls i elements de la interfície. 1.3 Principis de disseny de la interfície d'usuari. 1.3.1 Elements gràfics característics de les apps (icona, splash screen, etc.) 1.3.2 Elements de la UI característics de les apps (barres, barres de navegació, tabs, icones, cerques i filtres de cerca). 1.3.3 Controls (càrrega, selectors de menú, paginació, pickers, sliders, interruptors, etc.). 1.4 Característiques tècniques dels elements gràfics, textuals i audiovisuals. 1.4.1 Optimització del rendiment i la visualització. 1.5 Jerarquia visual, centres d'interès, línies de força i recorregut visual. 1.5.1 Llibres d'estil i manuals d'identitat corporativa. 1.6 Característiques dels dispositius mòbils. 1.6.1 Anàlisis de les limitacions que planteja l'execució d'aplicacions en dispositius mòbils segons la seva plataforma: consum de bateria, emmagatzematge, seguretat, memòria, requisits gràfics. 1.6.2 Anàlisis de les limitacions que plantegen els sistemes operatius mòbils per accedir a les funcionalitats del dispositiu. 1.6.3 Anàlisis de la privacitat de l'usuari.

	1.7 Integració de dades externes. 1.7.1 Interpretació dels manuals i especificacions d'API externes. 1.7.2 Estructura client-servidor. 1.7.3 Llenguatges d'intercanvi d'informació. 1.7.4 Assegurament de la informació i les comunicacions. 1.8 Llenguatges de programació de dispositius mòbils. 1.8.1 Frameworks, llenguatges multi-plataforma. 1.8.2 Accés a les funcions del dispositiu. 1.8.3 Emmagatzematge de la informació. 1.8.4 Elements de la interfície d'usuari (UI). 1.9 Empaquetat i desplegament d'apps. 1.9.1 Política de publicació de les APP en els markets. 1.9.2 Components de l'empaquetat d'una aplicació. 1.9.3 Signatura digital d'una aplicació. 1.9.4 Instal·lació d'aplicacions mòbils en dispositius. 1.9.5 Conceptes d'usabilitat en entorns mòbils: mètriques, mesures, pautes de disseny. 1.9.6 Generació de tests d'usuari per avaluar la usabilitat i accessibilitat en entorns mòbils. 1.9,7 Utilització de simuladors de dispositius mòbils. 1.10 Documentació d'aplicacions mòbils: fitxers d'ajuda, generació de manuals, documentació bàsica de suport.

Unitat Formativa 2: Comercialització d'apps	**Hores: 66**	**Continguts**
Resultats d'aprenentatge i criteris d'avaluació: **1- Selecciona el tipus d'app a desenvolupar a partir de les oportunitats de negoci detectades de l'anàlisi de les necessitats de l'entorn més pròxim, les comunitats d'interessos en les que participa o explorant les appstores disponibles, determinant els costos de desenvolupament.** 1.1. Detecta les necessitats no satisfetes en l'entorn més pròxim o en les comunitats d'interessos en les que participa. 1.2. Identifica les categories d'apps que configuren les appstores i cerca i analitza les apps disponibles relacionades amb les necessitats detectades. 1.3. Determina la recurrència de les apps analitzades i elabora una matriu de posicionament. 1.4. Concreta una proposta de valor per al desenvolupament de l'app. 1.5. Descriu les fases de desenvolupament de l'app i aplica mètodes de càlcul de costos per valorar-ne el cost total.		**1. Oportunitats de negoci en el mercat de les apps per a dispositius mòbils** 1.1. Anàlisi del mercat: usuaris, empreses, dispositius i entorn. 1.2. Tipologia d'apps segons la seva funcionalitat i la seva tecnologia de desenvolupament. 1.3. Les plataformes de distribució d'apps o appstores (IOS App Store, Microsoft Store i Google Play). Estructura i oganització. 1.4. Segmentació de l'app market. Oportunitats de creació de noves apps. Posicionament i visibilitat a les appstores. 1.5. Fases en el desenvolupament d'apps: definició, planificació, disseny i programació, testing, distribució i promoció. Costos de desenvolupament.
2. Determina la forma de finançament adequada, avaluant les diferents modalitats de monetització i les opcions de micromecenatge. 2.1. Avalua les diferents formes de finançament de l'app, estudiant el comportament de la competència, i analitzant els avantatges i inconvenients en cada cas. 2.2. Diferencia les modalitats de monetització (patrocini, insercions publicitàries, compres in-app, subscripcions, apps de pagament). 2.3. Elabora un informe sobre les opcions de micromecenatge d'ús habitual per al finançament del desenvolupament d'apps comparant els costos financers de cadascuna de les opcions.		**2. El finançament de les apps.** 2.1. Introducció a les formes de finançament de les apps. Les alternatives de finançament i els seus avantatges i inconvenients. 2.2. Modalitats de monetització d' apps de descàrrega gratuïta i de pagament per descàrrega. 2.3. Les plataformes de micromecenatge. Característiques i condicions d'ús. 2.4. La viabilitat dels projectes de desenvolupament d'apps. El concepte de MVP (Producte Mínim Viable) en la creació d'apps. Projectes escalables. 2.5. Altres beneficis del desenvolupament d'apps per a les empreses. L'appbranding. Les social apps i la creació de comunitats.

2.4. Estudia la viabilitat econòmica del projecte de desenvolupament de l'app tenint en compte el seu cost total, les formes de finançament analitzades i les possibilitats d'escalabilitat del projecte. 2.5. Identifica beneficis immaterials de les apps per a les empreses, com l'appbranding o la creació de comunitats.	
3. Organitza i gestiona una estratègia d'appmarketing utilitzant tècniques ASO i promocionant l'app a les xarxes socials més habituals, fòrums i blogs especialitzats, amb l'establiment i control de mètriques per mesurar l'evolució de l'èxit de l'app. 3.1. Identifica i analitza casos d'èxit d'estratègies d'appmarketing. 3.2. Aplica tècniques d'optimització a les appstores per posicionar l'app en els resultats de cerca i augmentar les descàrregues. 3.3. Reconeix els canals d'appmarketing enfocats al branding i dissenya accions d'appmarketing per a diferents canals. 3.4. Utilitza eines d'analítica d'apps. 3.5. Analitza l'estratègia d'appmarketing i proposa la definició de noves estratègies en funció dels resultats.	**3. Estratègies de màrqueting d'aplicacions per a dispositius mòbils o "appmarketing".** 3.1. Anàlisi de casos d'èxit d'apps. Apps virals. 3.2. Les tècniques d'optimització ASO (App Store Optimization). 3.3. Els canals d'appmarketing: web, social media, blogs especialitzats, "Apps Discovery" (apps que recomanen altres apps), influencers i early adopters. 3.4. Analítica d'apps. Eines i mètriques per a l'avaluació d'apps. 3.5. Pla d'appmarketing. Les 3 Ps (People, Place & Price) de la nostra app. Planificació i pressupost de les accions d'appmarketing.