A large graphic composed of various light blue icons representing digital technology, such as smartphones, laptops, Wi-Fi signals, lightbulbs, and gears, arranged in a circular pattern. A thick yellow horizontal bar is positioned below the main title.

8º Encuentro Nacional de Gobierno Digital

Los próximos
desafíos

Soluciones Móviles

Construyendo Apps que se
usen

Ricardo Zengin
Carlos Leonczuk

Algunos datos



- El 74% de los usuarios de Internet tienen acceso en su celular y lo usan.
- Usuarios de Internet desde su celular en Uruguay en 2010 = 210.000 vs 1.600.000 en el 2015.
- Aplicaciones mas usadas:
 - Chat: 89%
 - Facebook y otras redes sociales: 84%.
 - buscadores: 72%,
 - correo electrónico: 49%
 - música online: 42%
 - juegos: 26%

Algunos datos



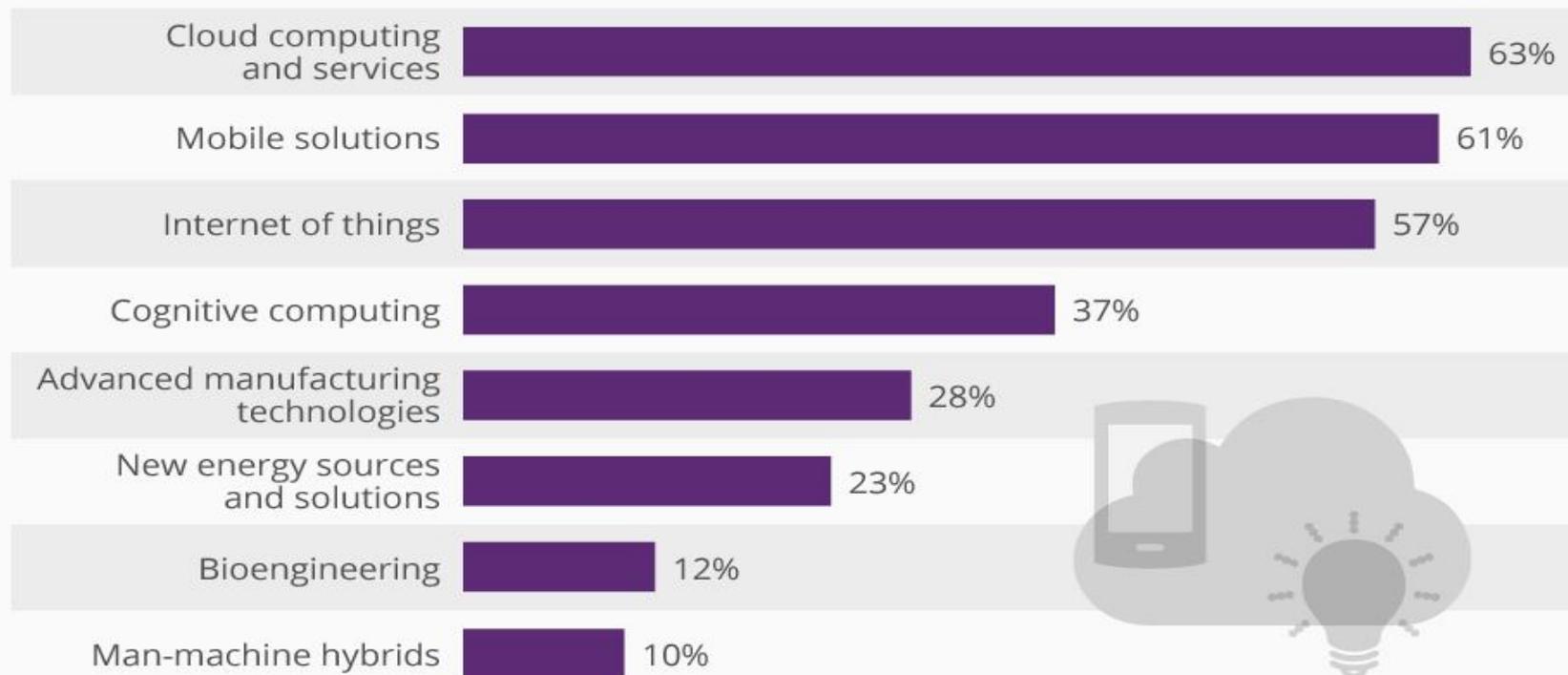
86% de los usuarios de Smartphone descarga aplicaciones: redes sociales, juegos, música, utilitarias y noticias.

Todas las empresas se adaptan al mundo móvil muy rápido. Aparecen nuevas formas de hacer negocios y de relacionamiento mediante nuevas tecnologías.

Es importante conocer dónde están los usuarios, su comportamiento y acompañar las tendencias para poder desarrollar una estrategia exitosa.

These Technologies Will Shape the Near Future

% of CxOs thinking these technologies will be particularly important in the next 3-5 years

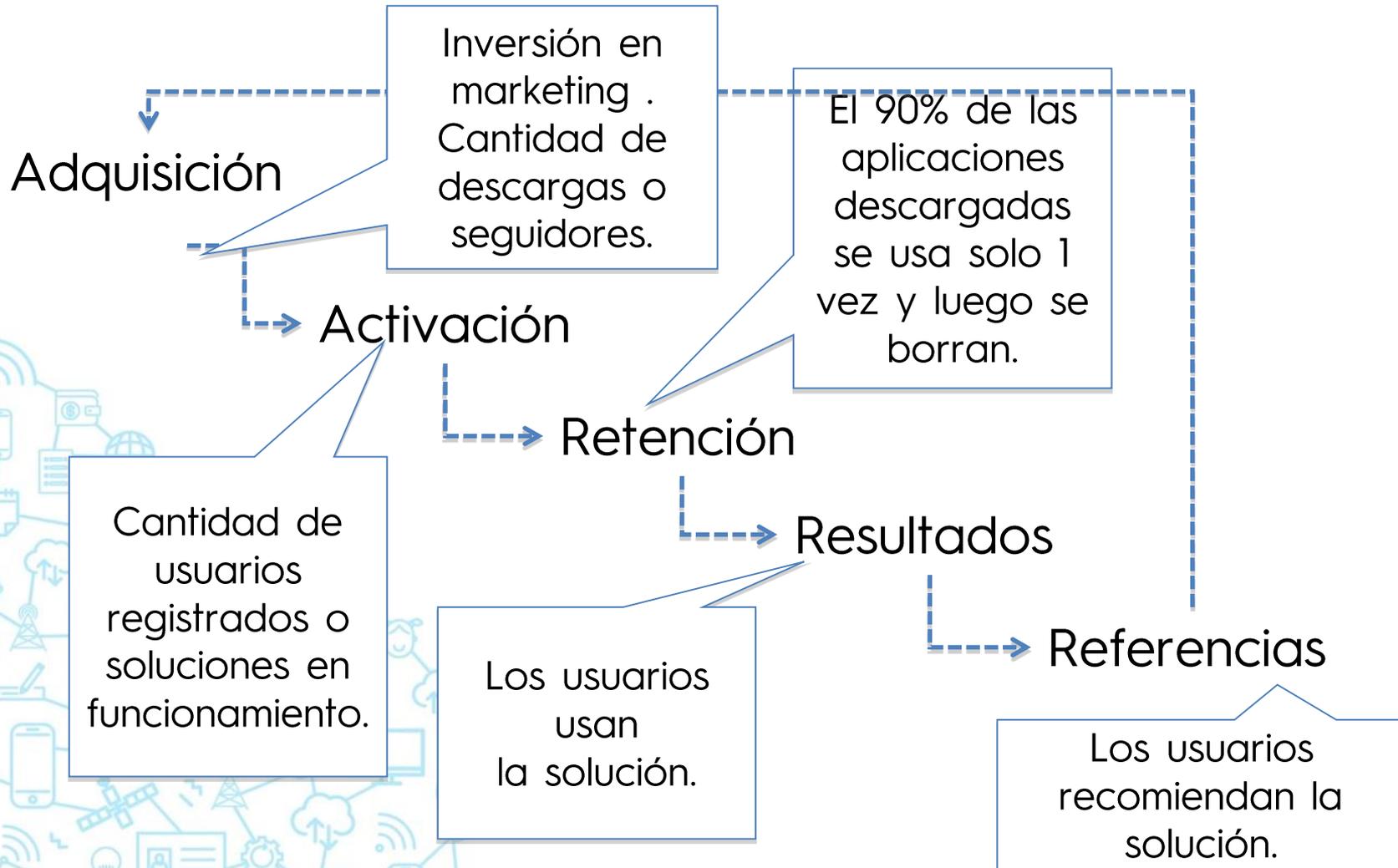


CC BY ND
@StatistaCharts

Based on interviews with 5,247 c-level executives from 70 countries
Source: IBM C-Suite Study

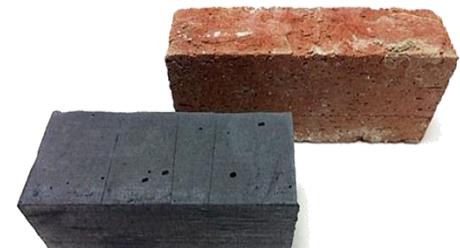
statista

Los próximos desafíos



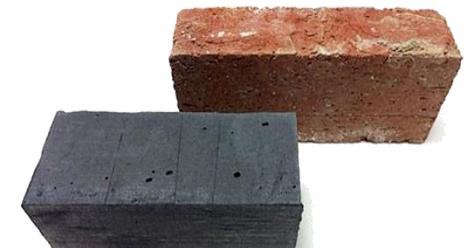
¿Tiene sentido la solución que queremos construir?

1. ¿Cuán comprometidos estamos con el problema que intentamos resolver?
2. ¿Cuán importante es el problema que intentamos resolver para la ciudadanía, empresas, organizaciones sin fines de lucro y el Estado?
3. ¿Cuántas soluciones ya existen hoy para ese problema?



¿Tiene sentido la solución que queremos construir?

4. Si fuera la idea de otra persona, ¿estaríamos dispuestos a invertir en ella?
5. ¿Cuánto tiempo estamos dispuestos a invertir para solucionar ese problema?
6. Una vez que el problema esté solucionado, ¿qué soporte estamos dispuestos a brindar para mantener satisfecho al usuario y acompañar las tendencias?



Los próximos desafíos



Las Apps deben ser parte de un diseño de "negocio".



Foco en lo que hace el usuario, sus problemas y aspiraciones.



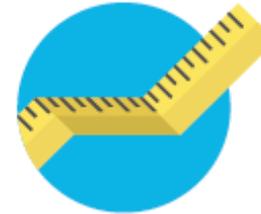
Identificar las tareas que generan más insatisfacción, problemas sin solución y aspiraciones deseadas.



Ponerse como objetivo solucionar solamente unos pocos de estos puntos, pero extremadamente bien.



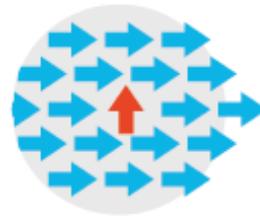
Pensar más allá de los aspectos funcionales y considerar la dimensión social y emocional del usuario.



Usar el mismo criterio que el usuario para medir el éxito de la solución.



Ahorro de recursos.



Diferenciarse claramente de las alternativas existentes.



Superar las alternativas al menos en una dimensión.



Lograr una solución difícil de copiar.

¿Para quién construimos nuestra solución?
(Pensar en la retención desde el inicio).

#agesic2015

Los próximos desafíos

Tres niveles de validación de la solución



Los próximos desafíos



Hacer la idea visual y tangible.



Olvidar lo preconcebido.



No enamorarse de las ideas y crear muchas alternativas.



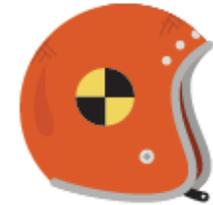
Sentirse cómodo al ir probando algo que va a ir tomando forma.



Comenzar con prototipos de baja fidelidad, refinar y repetir.



Exponer el trabajo de manera temprana para que sea criticado.



Fallar temprano para aprender de forma rápida y barata.



Utilizar técnicas de creatividad e innovación.



Crear prototipos extremos para generar debate y discusión.



Llevar registro de los conocimientos adquiridos.

El prototipo como herramienta para validar la idea

#agesic2015

Pensando en todo el ciclo de vida de la solución desde el inicio

1. Buen soporte.
2. Creación de una comunidad.
3. Acompañamiento al inicio.
4. Plan de comunicaciones: e-mails y notificaciones.
5. Otras técnicas de retención:
 - Entrevistas de salida.
 - Estrategias para recuperar usuarios.
 - Experiencia de usuario.



Soluciones móviles

Costo Total

Desarrollo

Diseño

Despliegue

Pruebas

Front End

Back End

UX / UI

Estética

Concepto

Marketing

Soporte

Mantenimiento

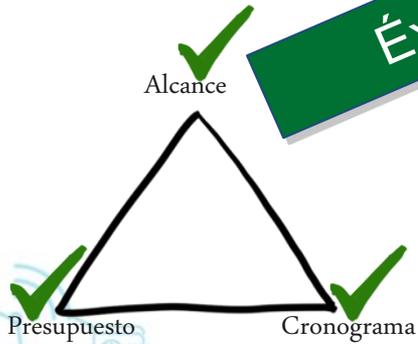
Los próximos desafíos

Posibles tipos de aplicaciones



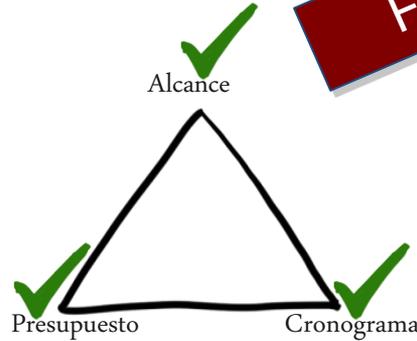
Proyecto A

Éxito



Proyecto B

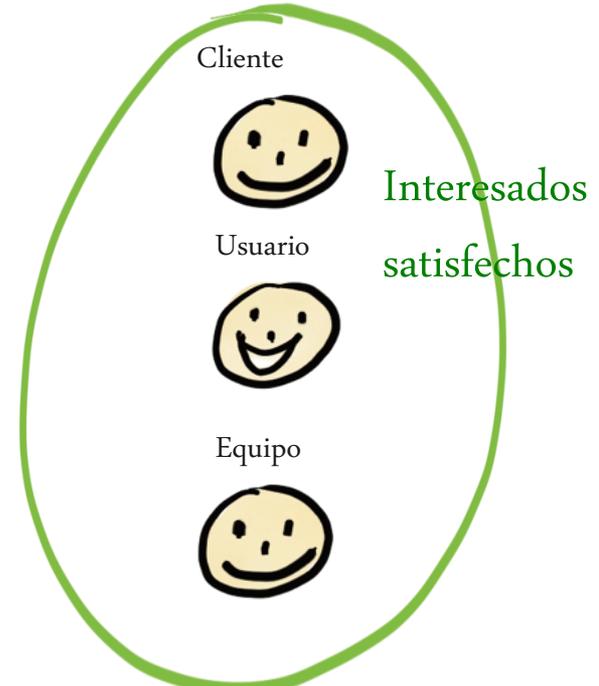
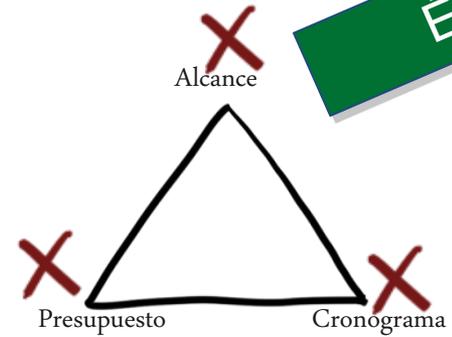
Fracaso



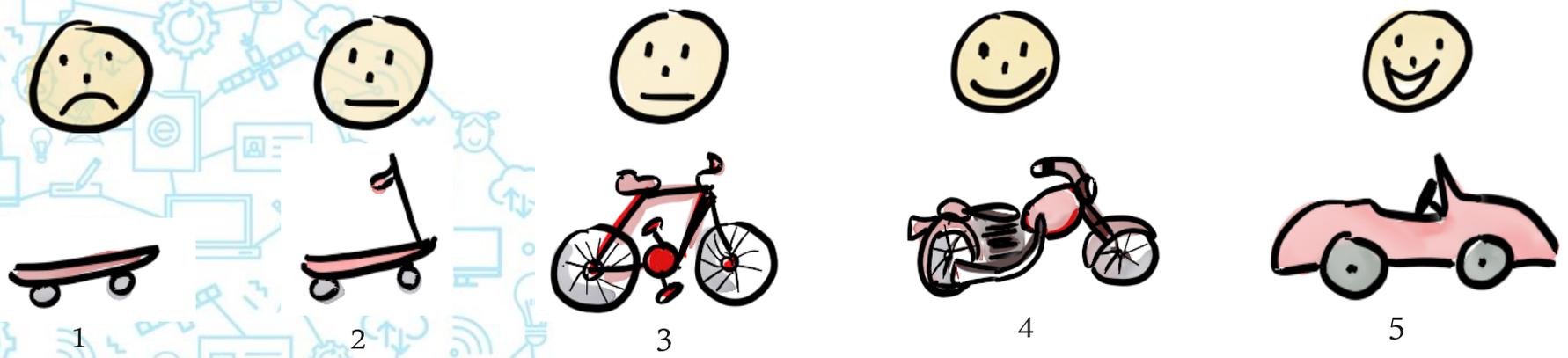
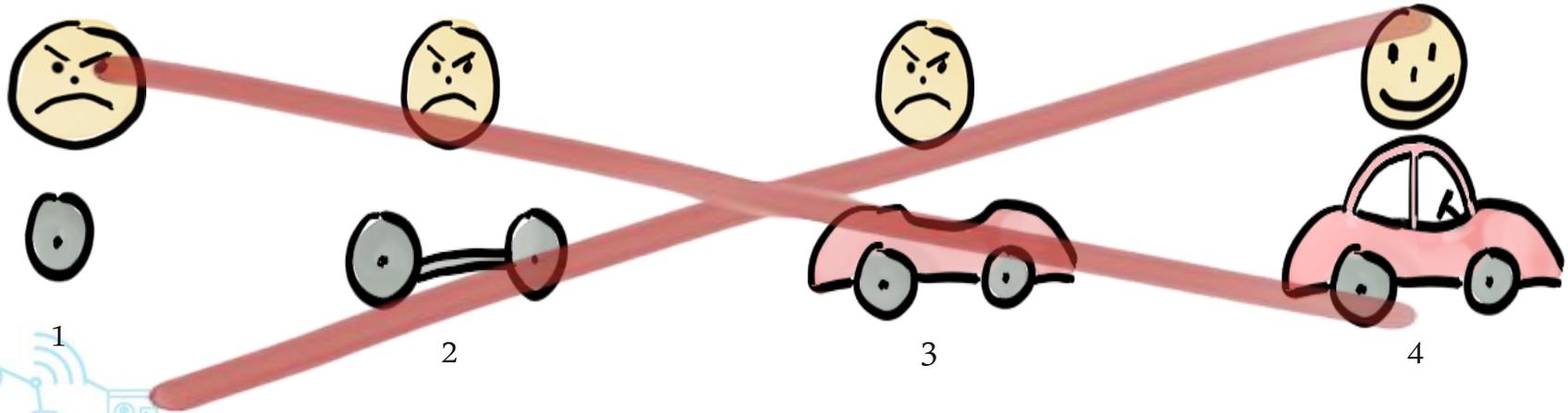
Henrik Kniberg

Proyecto C

Éxito

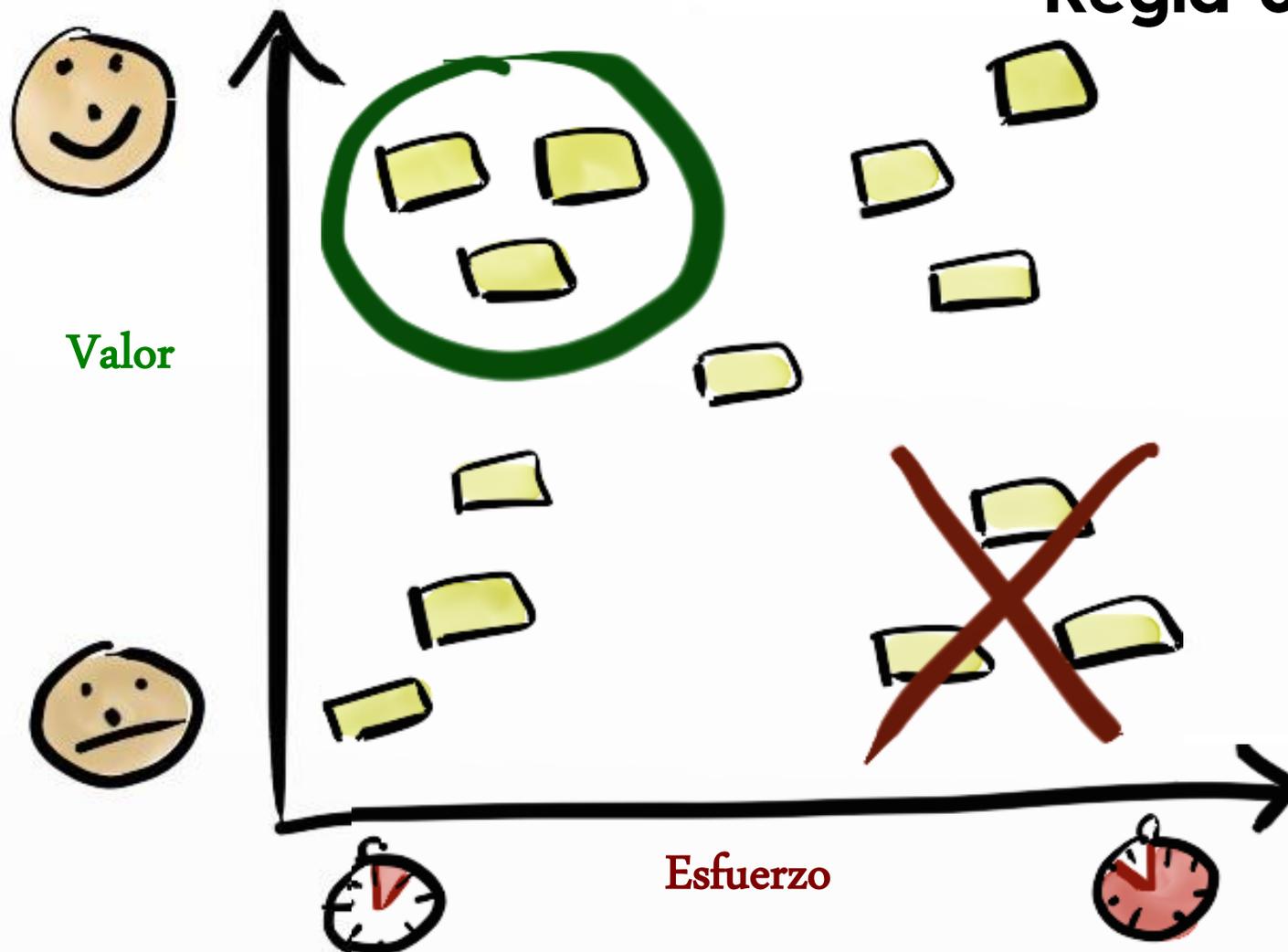


Los próximos desafíos



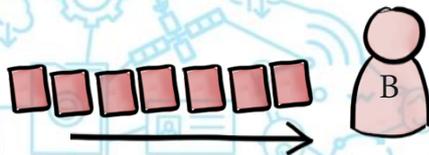
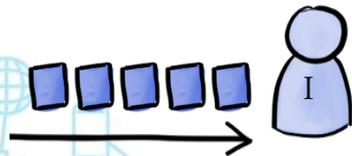
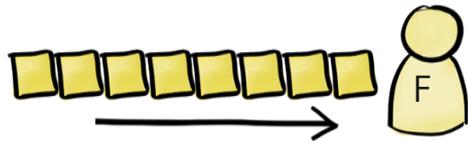
Los próximos desafíos

Regla 80/20

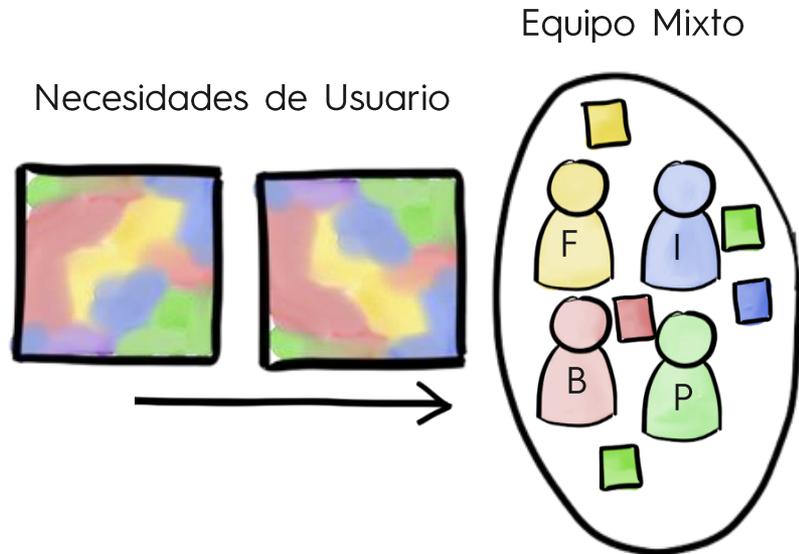


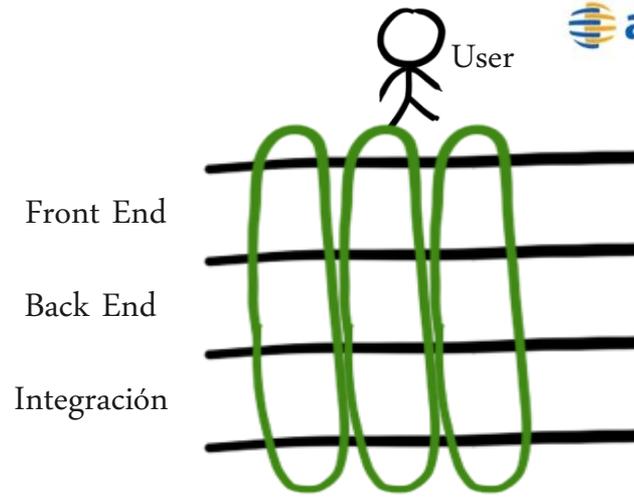
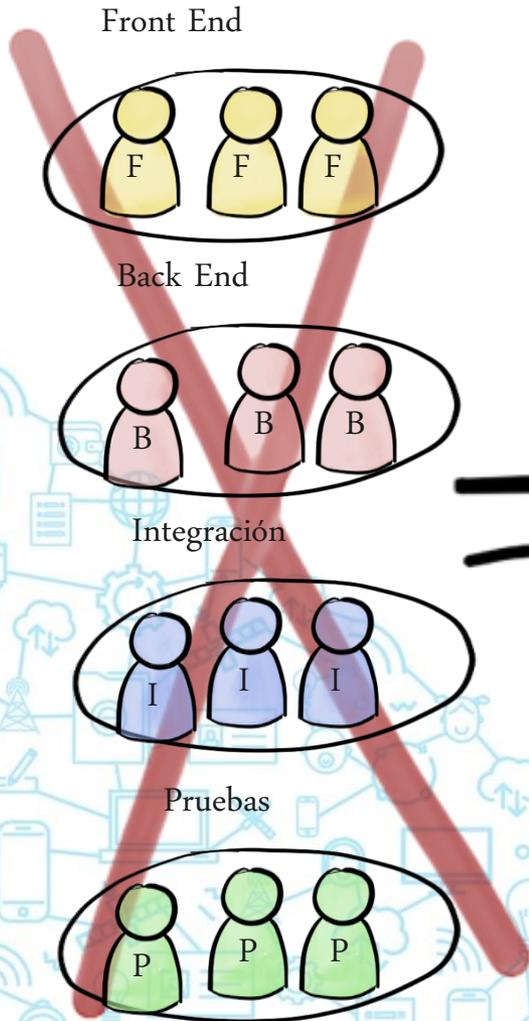
Optimizando el uso de recursos

Tareas especializadas Especialistas



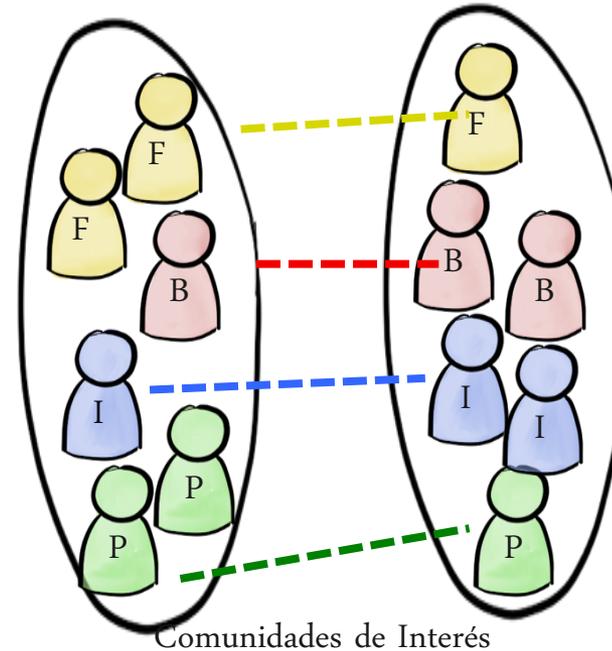
Optimizando el Time to Market



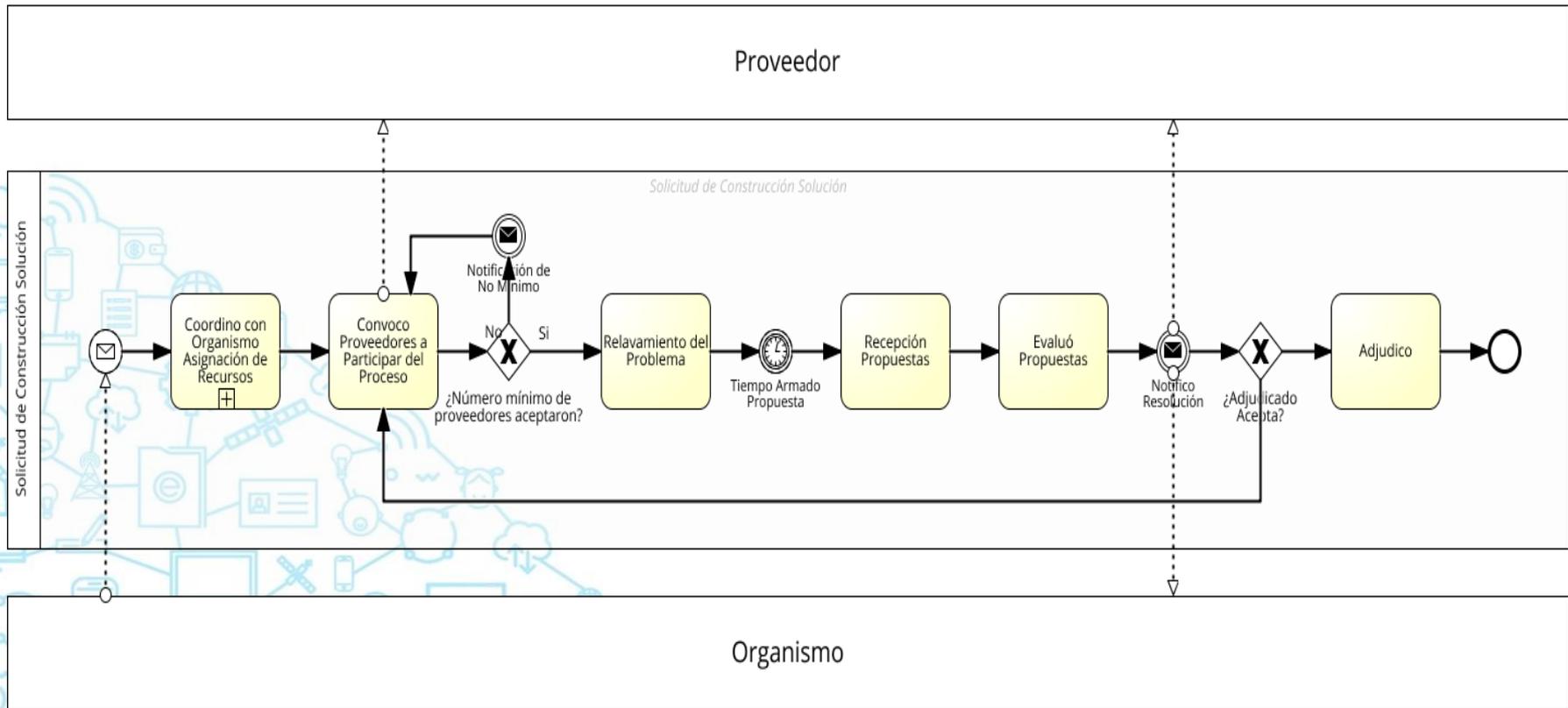


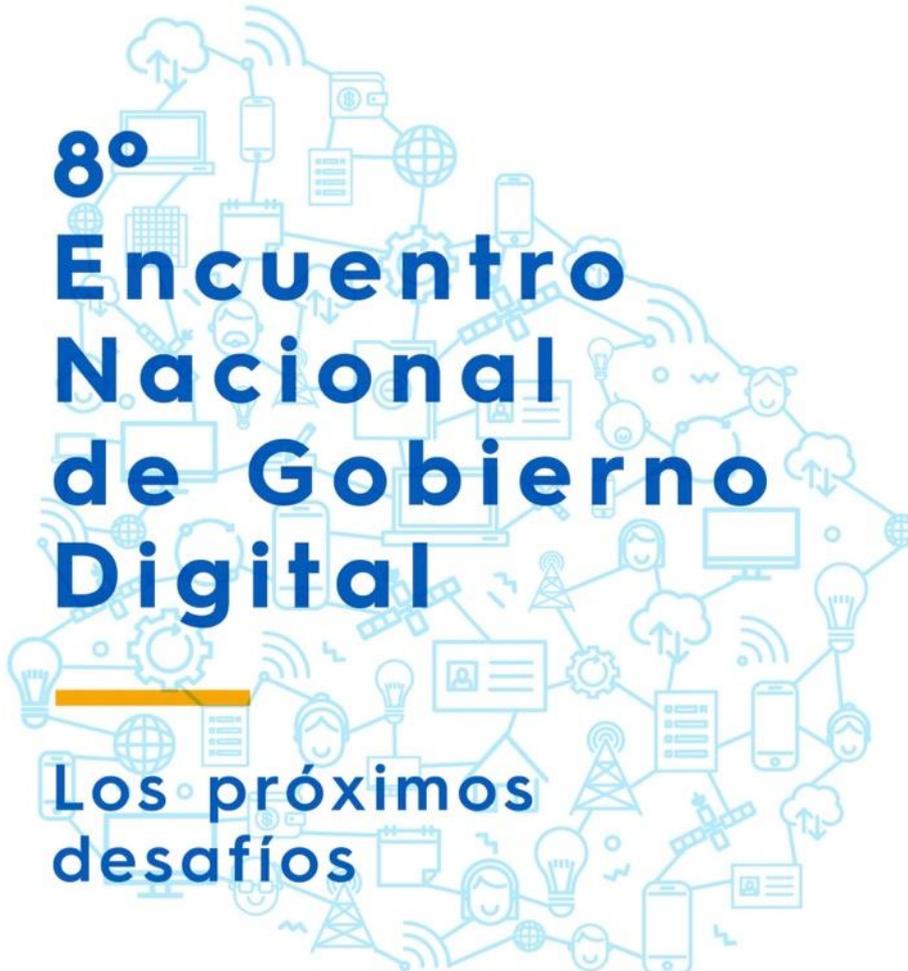
Equipo Funcionalidad 1

Equipo Funcionalidad 2



Nuestro proceso de adjudicación de construcción de soluciones



A large graphic composed of various light blue icons representing digital technology, such as smartphones, laptops, Wi-Fi signals, lightbulbs, and gears, arranged in a circular pattern.

8° Encuentro Nacional de Gobierno Digital

Los próximos
desafíos

#agesic2015

Gracias

Ricardo Zengin

ricardo.zengin@agesic.gub.uy

Construyendo Apps que se usen