

---

# Estudio de Mercado Servicio Aplicaciones Móviles en Alemania

Noviembre 2012

---

Documento elaborado por la Oficina Comercial de ProChile en Berlín

pro|CHILE

## Contenido

I. IDENTIFICACIÓN DEL SERVICIO .....	3
1.1 NOMBRE DEL SERVICIO .....	3
2.1 DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO .....	3
II. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL MERCADO IMPORTADOR .....	5
1.1 TAMAÑO Y CRECIMIENTO DEL MERCADO .....	5
III. DESCRIPCIÓN SECTORIAL DEL MERCADO IMPORTADOR .....	9
1.1 PRINCIPALES PROVEEDORES EXTERNOS DEL SERVICIO .....	9
2.1 DINAMISMO DE LA DEMANDA .....	13
IV. OTRA INFORMACIÓN RELEVANTE SOBRE EL MERCADO DE DESTINO. ....	17
V. SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES .....	19
VI. FUENTES DE INFORMACIÓN RELEVANTES EN INTERNET. ....	21

# Estudio de mercado servicio de aplicaciones móviles en mercado de Alemania

## IDENTIFICACIÓN DEL SERVICIO

### 1.1 NOMBRE DEL SERVICIO

Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles (Teléfonos celulares y Tablets).

### 2.1 DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO

Las aplicaciones (Apps) son programas que se instalan en los dispositivos móviles (teléfonos celulares o tablets, computadores o televisores con internet), y que permiten realizar una serie de funciones y servicios que conectan a los usuarios con un determinado contenido<sup>1</sup>.

Estas aplicaciones se pueden descargar e instalar en los dispositivos móviles de última generación (smartphones), como también en las denominadas tablets (un dispositivo compacto con características híbridas entre netbooks, computadores y smartphones); y se pueden ejecutar con o sin conexión a internet.

Cabe señalar que las aplicaciones requieren de una plataforma para ser utilizadas. Esta última hace referencia al sistema operativo mediante el cual pueden ser ejecutadas. Algunos de ellos son Android, iOS, RIM, Symbian, Windows Phone, Linux, entre otros.

La industria de las aplicaciones para dispositivos móviles se caracteriza por ser bastante nueva y por encontrarse en constante desarrollo, debido a la rapidez con la que se van generando y agregando actualizaciones, tanto de programación, forma o contenido. Pero a su vez, se plantea como una de las industrias de mejor proyección, producto del auge de la telefonía móvil, junto con la innovación y entrega de soluciones concretas para los usuarios.

### TIPOS DE APLICACIONES

Actualmente existe una serie de aplicaciones en la industria, y por ello es necesario realizar una clasificación de éstas, a fin de comprender de mejor forma el mercado. Por ahora, parece más adecuado explorar las aplicaciones desde el punto de vista de la funcionalidad de éstas. Esto permite ofrecer un primer acercamiento hacia el tipo de consumidor y el desarrollo de la industria.

Existe una clasificación propuesta por Mobile Marketing Association<sup>2</sup> de acuerdo a la funcionalidad de las aplicaciones. En ella encontramos las siguientes categorías:

<sup>1</sup> **Qué son las apps y para qué sirven.** BBC Mundo

[http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2011/04/110408\\_1336\\_tecnologia\\_apps\\_negocios\\_celulares\\_telefonos\\_inteligentes\\_dc.shtml](http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2011/04/110408_1336_tecnologia_apps_negocios_celulares_telefonos_inteligentes_dc.shtml) Consulta web, octubre 2012.

<sup>2</sup> **Libro Blanco de Apps.** Mobile Marketing Association. 2011

- Comunicaciones:
  - Clientes de redes sociales (ej.: Facebook, twitter)
  - Mensajería instantánea
  - Clientes de Email
  - Servicios de noticias
  - Voz IP
  
- Multimedia:
  - Visores de gráficos e imágenes
  - Visores de presentaciones
  - Reproductores de video (ej.: YouTube)
  - Reproductores de radio
  - Reproductores de streaming
  - Fotografía
  
- Juegos:
  - Cartas, casino
  - Puzzle
  - Acción, aventura
  - Deportes
  
- Productividad:
  - Calendarios
  - Calculadora
  - Notas, recordatorios
  - Hojas de cálculo
  - Bancos
  - Directorio
  
- Viajes:
  - Guías de ciudades
  - Convertidores de moneda
  - Traductores
  - Mapas/GPS
  - Itinerario
  - Previsión meteorológica
  
- Utilidades:
  - Protectores de pantalla
  - Gestor de llamadas
  - Gestor de procesos
  - Libreta de direcciones
  
- Compras:
  - Lectores de códigos de barras
  - Clientes de tiendas web
  - Subastas
  - Cupones de descuento
  - Lista de compras

- Entretenimiento:
  - Lectores de libros
  - Horóscopo
  - Guías de programación (cine, televisión, radio)
  - Recetas
  - Cómicos
  
- Bienestar:
  - Dietas
  - Primeros auxilios
  - Consejos embarazo
  - Entrenamiento personal
  - Guías de salud

Además de esta clasificación, por lo general, se pueden dividir de acuerdo a las diferentes plataformas y/o diferentes canales de distribución. Es importante mencionar que dentro de estas plataformas también existen métodos de distribución directos e indirectos a través de *publishers* o distribuidores que se explicarán con mayor detalle más adelante.

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL MERCADO IMPORTADOR

### 1.1 TAMAÑO Y CRECIMIENTO DEL MERCADO

El desarrollo del servicio de aplicaciones para dispositivos móviles se enmarca dentro de una industria que es aún muy incipiente como para poseer resultados formales acerca de la evolución de las importaciones alemanas con respecto al resto del mundo. Aún así se puede analizar la evolución general de la industria, para luego adentrarse más en el sector alemán.

El aumento en el uso de los smartphone por parte de los usuarios a nivel mundial se plantea como uno de los grandes motivos por los cuales el mercado de desarrollo de las aplicaciones móviles se ha vuelto más interesante: La adopción de teléfonos móviles del tipo smartphone ha sobrepasado en uso a otras tecnologías recientes. Actualmente cerca del 42% de los usuarios suscritos con teléfonos móviles poseen un modelo smartphone. En el caso del EU5 (Francia, Alemania, Italia, España y Reino Unido) este porcentaje corresponde a un 44% del total de los usuarios de telefonía móvil<sup>3</sup>:

---

<sup>3</sup> comScore, 2012.

Número de Usuarios con Smartphone - 2011 (millones de personas)	
Estados Unidos	97,86
Reino Unido	25,38
Alemania	21,30
Italia	21,06
Francia	18,78
España	17,85
Japón	16,9
Canadá	9,1

Tabla II.1. Número de Usuarios Smartphones

Fuente: Elaboración propia en base a datos de comScore, 2012

Con respecto a la tendencia mundial en términos de crecimiento de la industria de las aplicaciones móviles, observamos lo siguiente:

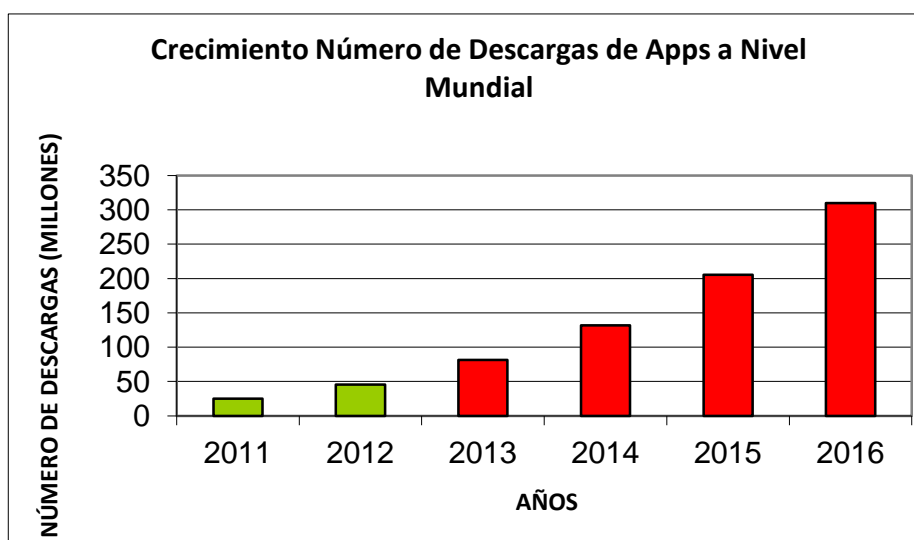


Figura II.1. Descargas de aplicaciones desde *app stores*, 2011 – 2016

Fuente: Elaboración propia en base a datos de Gartner, septiembre 2012

Así, si observamos los datos en rojo, que corresponden a las proyecciones de descargas de aplicaciones móviles desde las tiendas del tipo *app store*, la tendencia es claramente al alza, siguiendo el comportamiento que ha presentado durante los años 2011 y 2012.

En el mercado alemán, el número de aplicaciones descargadas también se mueve en torno a la tendencia mundial. En particular tenemos lo siguiente:

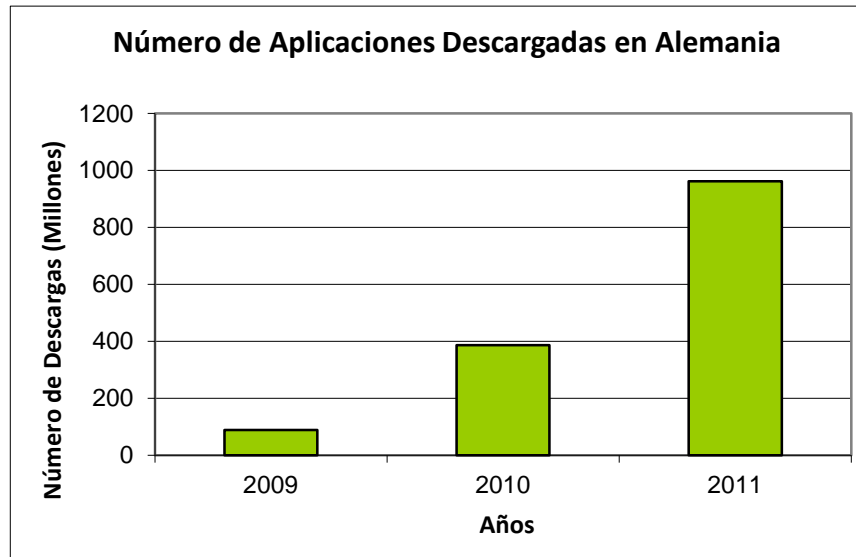


Figura II.2. Número de descargas de aplicaciones desde, 2009 – 2011  
Fuente: Elaboración propia en base a datos de Bitkom

De esta forma, el crecimiento de descargas ha sido altamente notorio entre los años 2009 y 2011, con variaciones porcentuales de un año a otro de 334% y 149%, respectivamente.

A continuación podemos ver el porcentaje de penetración de cada sistema operativo en la industria alemana para un período de estudio de diciembre 2010 a septiembre 2012. De acuerdo a los datos propuestos por comScore tenemos lo siguiente:

**Cuota de Mercado por Sistema Operativo en Alemania**

**Valores Porcentuales**

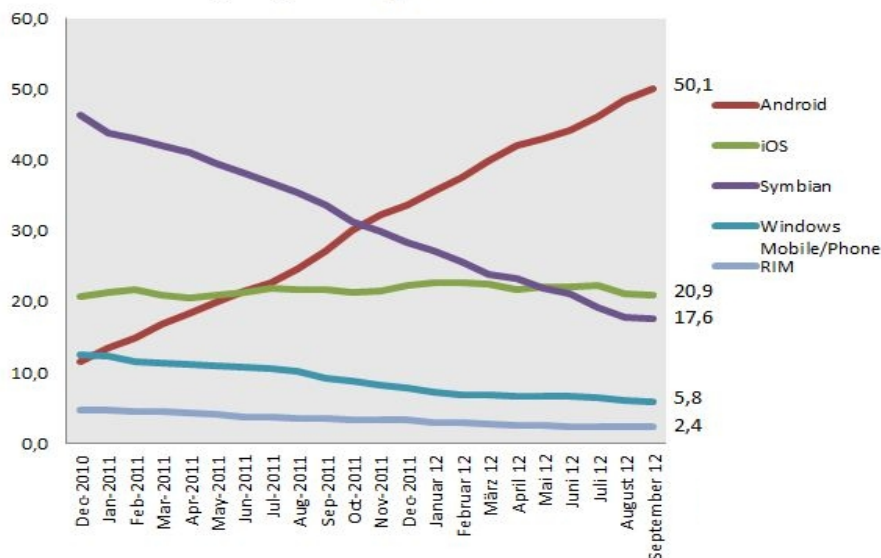


Figura II.3. Cuota de Mercado por Sistema Operativo, 2011 – 2016  
Fuente: GFM Nachrichten, noviembre 2012

De esta forma, observamos que las marcas de mayor penetración en el mercado corresponden a los sistemas operativos de Android y de Apple, que abarcan más del 60% del mercado. Entre el período de estudio, la marca con mayor crecimiento en el mercado alemán corresponde al sistema operativo Android, la cual aumentó su participación en un 213%<sup>4</sup>, considerando todos los dispositivos móviles. Le sigue Apple, y como caso aislado observamos el sistema operativo Symbian, quien ha perdido usuarios.

Veamos ahora cómo se observa la industria alemana desde el punto de vista de los ingresos por descarga de aplicaciones:

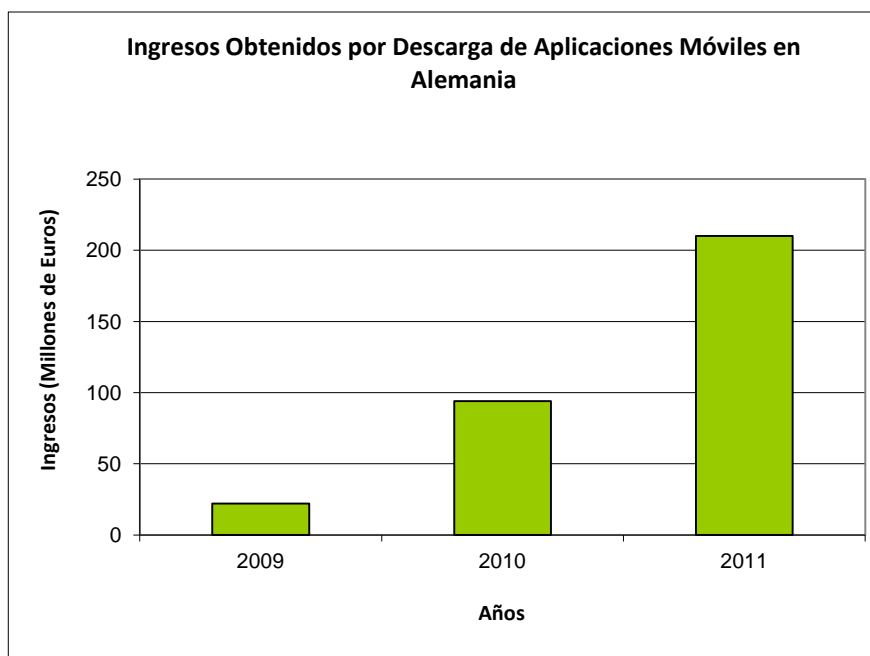


Figura II.4. Ingresos obtenidos por la descarga de aplicaciones móviles, 2009 – 2011  
Fuente: Elaboración propia en base a datos de Bitkom, 2012

Es importante tener en cuenta que en los valores presentados en la figura VI.4., el 88% de las aplicaciones estudiadas son de descarga gratuita. Además, en el estudio no se consideraron aquellas aplicaciones del tipo *app-in.purchase*, por lo que la cifra de 210 millones de euros correspondientes al año 2011 podría ser menor a la real.

Si lo que se busca es medir el consumo de las diferentes aplicaciones disponibles, la primera fuente de información analítica corresponde a las tiendas de aplicaciones o las denominadas *app stores*.

Lamentablemente el desglose por aplicación con su respectiva variación y revenue correspondiente no posee un nivel de detalle mayor. Se recomienda a los *app developers* acceder a fuentes de información externa, considerando algunas de las siguientes herramientas de análisis de consumo y medición disponibles en la web:

<sup>4</sup> comScore, 2012.



- Flurry: Proporciona información de cómo los usuarios están utilizando la app en cuestión. Es necesario la integración de una librería<sup>5</sup>.
- Google Analytics for Mobile: Facilita datos sobre el uso de la aplicación como si fuera una página web<sup>6</sup>.
- Monitor Distimo: Herramienta online que permite la conexión de múltiples plataformas<sup>7</sup>
- AppViz: Software que facilita la obtención de estadísticas de descargas de la plataforma iOS (Apple)<sup>8</sup>.

## DESCRIPCIÓN SECTORIAL DEL MERCADO

### IMPORTADOR

#### 1.1 PRINCIPALES PROVEEDORES EXTERNOS DEL SERVICIO

El método tradicional de comercialización y distribución de las aplicaciones móviles se mueve de acuerdo al siguiente esquema:

#### MODELO TRADICIONAL



Figura III.1. Modelo tradicional de distribución y comercialización en la industria de las aplicaciones móviles

Fuente: Elaboración propia en base a datos de Mobile Marketing Association

<sup>5</sup> <http://www.flurry.com/flurry-analytics.html>

<sup>6</sup> <http://www.google.com/analytics>

<sup>7</sup> <https://analytics.distimo.com>

<sup>8</sup> <http://www.ideaswarm.com/AppViz2.html>

Para los desarrolladores que quieran vender sus aplicaciones en esta industria, las opciones de comercialización son bastante variadas, pero siguen principalmente dos grandes variantes: hacer todo el trabajo de forma independiente (actuando principalmente a través de una red de contactos) o dejar la mayor parte del trabajo en manos de un Publisher. Veamos a continuación cuáles son las opciones que existen en el modelo tradicional de distribución del servicio:

- El modelo tradicional de comercialización presentando anteriormente considera dos grandes grupos de desarrolladores: Los propios fabricantes del dispositivo u otro tipo de desarrolladores. Estos últimos pueden ser *freelance* (independientes) o pueden ser agencias de desarrollo de software móvil establecidas en el mercado. Luego de la creación del software correspondiente, las aplicaciones pueden ser editadas por un *publisher*. El *publisher* remite la aplicación editada para llevarla por las diferentes plataformas distribuidoras, y así poder llegar de forma directa al usuario final.
- Otra opción es que, luego de que la aplicación sea desarrollada por el fabricante o desarrollador, sea editada y promocionada por el *publisher*, para finalmente llegar de forma directa al consumidor.
- Fabricante o desarrollador crean el software de la aplicación, para luego pasar por la plataforma distribuidora, sin necesidad de contar con el *publisher* como intermediario.
- Fabricante o desarrollador crean el software de la aplicación, para luego llegar de forma directa al consumidor final, sin necesidad de ser editados por el *publisher*.

Actualmente existe un gran número de plataformas distribuidoras para las aplicaciones móviles. Dentro de las más importantes encontramos:

- Tiendas de Aplicaciones (*App Stores*):

Organizan las aplicaciones, permitiéndoles a los usuarios tener acceso a ellas de forma directa. Cada tienda tiene sus propias políticas de publicación y retribución. Existen diversos tipos de tiendas de aplicaciones: Las propias de los creadores de los sistemas operativos, las independientes (ejemplo: *Getjar*), las tiendas de aplicaciones propias de cada compañía operadora o las correspondientes al dispositivo móvil.

- Aplicaciones Presinstaladas:

Corresponden a uno de los métodos de distribución más eficaces para penetrar de forma directa el mercado. Para que la aplicación desarrollada pueda venir precargada en el dispositivo, el desarrollador debe pagar directamente por este servicio al fabricante.

- Optimizadores de búsqueda:

Existen optimizadores de búsqueda de aplicaciones (por ejemplo, a través de un *widget*<sup>9</sup>), que animan a los usuarios que visitan sus sitios web a descargar las aplicaciones a las que se hace mención. Esto facilita el acceso del usuario a la aplicación, ya que a través de un clic puede tener acceso de forma directa a la descarga de ésta.

- Prensa:

Comentarios positivos sobre aplicaciones siempre también actúan como canales efectivos de distribución. Además la noticia se puede difundir de forma directa vía redes sociales (*Facebook* o *Twitter*), lo que hace más rápida la puesta en conocimiento y descarga de aplicación.

---

<sup>9</sup> Un *widget* es una pequeña aplicación integrada en un sitio web, que se presenta generalmente como un fichero, y que tiene como objetivo entregar información visual a quien visite el sitio web.

- Pago por Instalación:

Existen páginas que actúan como promotores de aplicaciones, quienes otorgan premios a los usuarios que optan por descargar ciertas aplicaciones (Ejemplo: *Tapjoy*). Otras páginas permiten a los desarrolladores, a cambio de un determinado nivel de pago, acceder a un mejor puesto o ranking en los catálogos de tiendas virtuales de aplicaciones (Ejemplo: *Adwords* de *Google*).

- Versión móvil de una aplicación:

Una de las principales incursiones que realizan las empresas para acceder a sus clientes mediante dispositivos móviles, es transformando sus aplicaciones de HTML (o de navegador web) a aplicaciones que pueden usarse a través de un *smartphone* o *tablet*. Esto permite fidelizar al cliente, accediendo a él a través de más de un canal de distribución.

## DEVELOPERS Y PUBLISHERS

La principal labor de los *publisher* es promocionar el juego a través de las diferentes plataformas que el cliente (desarrollador) desee, y además, realizar las gestiones necesarias para que la aplicación se encuentre disponible en las tiendas de aplicaciones. El porcentaje que queda para el *publisher* luego de la venta de la aplicación varía dependiendo del tipo de agencia al cual se solicite el servicio. A pesar de ello, los valores oscilan entre el 50% y el 70%. En caso de realizar las labores de difusión y comercialización de forma autónoma, los porcentajes de ganancia que solicitan las principales tiendas de aplicaciones en el mundo (Apple y Android) corresponde a un 30% sobre el nivel de ganancia. Por otro lado, es importante tener en cuenta la región a la que se quiere acceder, ya que existen *publishers* que sólo actúan de forma regional o por sectores, mientras que hay otros con alcance global.

Para tener una idea sobre los Apps que se están desarrollando en Alemania, a continuación se presentan los datos de contactos de algunas empresas desarrolladoras. Al visitar sus páginas Web se podrá tener una idea respecto a lo que *developers* y *publishers* están trabajando, y que permiten tanto el benchmarking como la obtención de mayor información respecto de la industria.

### Developers en Alemania<sup>10</sup>:

#### **Creative workline GmbH**

Eldenaer Strasse 60  
10247 Berlin  
Tel.: (+49) 30 23320715  
Fax: (+49) 30 23320130  
E-mail: berlin@creativeworkline.com  
Sitio Web: <http://www.creativeworkline.com/>

#### **App-Agentur.com**

Glückstraße 2,  
80333 München  
Tel.: (+49) 89 326 52 874  
Fax: (+49) 89 32 65 2860  
E-mail: info@app-agentur.com  
Sitio Web: <http://www.app-agentur.com/>

<sup>10</sup> Para más detalles, existe un listado completo de todos los programadores de aplicaciones en Alemania en <http://www.makingapps.de/who-is-who/kategorie/programmieren>

**APPCOM Ineractive GmbH**

Goethestrasse 75  
 40237 Düsseldorf  
 Tel.: (+49) 211 179 432 50  
 Fax: (+49) 211 179 432 41  
 E-mail: service@appcom-interactive.de  
 Sitio Web: <http://www.appcom-interactive.de/>

**Open New Media GmbH**

Simrockstraße 5  
 56075 Koblenz  
 Tel.: (+49) 261 30 380 80  
 Fax: (+49) 261 30 380 88  
 E-mail: info@onm.de  
 Sitio Web: <http://www.onm.de/>

**Appmotion GmbH**

Bernstorffstr. 120  
 22767 Hamburg  
 Tel.: (+49) 40 22820060-0  
 Fax: (+49) 40 22820060-9  
 E-mail: kontakt@appmotion.de  
 Sitio Web: <http://www.appmotion.de/>

**Algunos publishers en Alemania<sup>11</sup>:**

**ProPublish AG**

Schulterblatt 25  
 20357 Hamburg  
 Tel.: (+49) 40 413056 0  
 Fax: (+49) 40 413056 01  
 Sitio Web: <http://www.propublish.de/>

**apg app publishing GmbH**

Stefan George Ring 29  
 81929 München  
 Tel.: (+49) 89 4161440-44  
 Fax: (+49) 89 4161440-64  
 E-mail: nl@padpublisher.com  
 Sitio Web: <http://padpublisher.com/de>

**Capcom-Europe**

Barmbeker Strasse 4 b  
 22303 Hamburg  
 Tel.: (+49) 8001801976  
 E-mail: licensing\_eu@capcom.com  
 Sitio Web: <http://www.capcom-europe.com>

---

<sup>11</sup> Para más detalles, existe un listado completo de más publishers de aplicaciones en Alemania en <http://www.makingapps.de/who-is-who/kategorie/publishing-distribution>

## 2.1 DINAMISMO DE LA DEMANDA

Producto de la creciente demanda previamente presentada, es necesario comenzar a desmenuzar el comportamiento de ésta y su evolución en el tiempo.

Primero, es importante destacar que las aplicaciones que existen en el mercado se pueden dividir en dos grandes grupos: Aquellas gratuitas y las pagadas. Dentro de esta última, existe un subgrupo denominado las *in-app-purchases*, las cuales permiten al usuario acceder a un período de prueba de la aplicación, con posterior opción a compra; o también a la aplicación, pero con opción de mejoras a través de la compra de elementos accesorios.

En Alemania, el segmento de clientes que utiliza celulares ha crecido en un 39% entre el período de julio 2011 y julio 2012<sup>12</sup>, y en particular el uso de los servicios multimedia<sup>13</sup> ha crecido en un 10% en cuanto a número de usuarios.

Esto también se vuelve relevante al momento de analizar el uso de las aplicaciones por los usuarios de teléfonos inteligentes: Uno de cada cuatro alemanes accede a aplicaciones móviles a través de su teléfono celular<sup>14</sup>. El uso de aplicaciones móviles ocupa el tercer lugar dentro de las actividades más comunes por los usuarios de telefonía celular, donde un 74%<sup>15</sup> de los alemanes indica que es ésta una de las actividades que más realiza, superada sólo por la toma de fotografías y el envío de SMS.

Dentro de las diferentes categorías y tipos de aplicaciones que hoy en día existen, los usuarios alemanes consideran los siguientes temas como sus contenidos preferidos:

---

<sup>12</sup> comScore, octubre 2012

<sup>13</sup> Se consideran servicios multimedia aquellos relacionados con el uso de navegador web, descarga de música, videos, redes sociales, entre otros.

<sup>14</sup> GFM Nachrichten, noviembre 2012

<sup>15</sup> comScore, octubre 2012

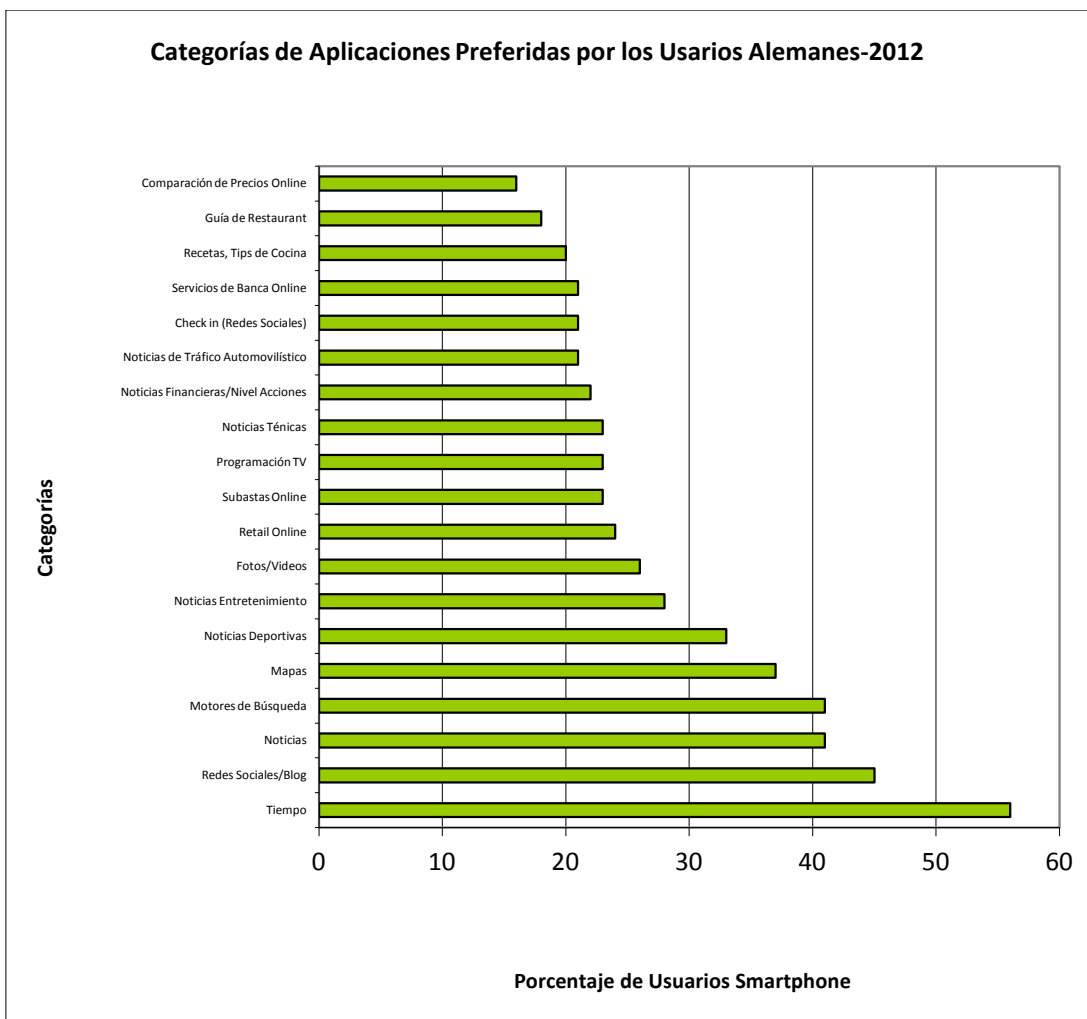


Figura III. 2. Categorías de Aplicaciones Preferidas por los Usuarios Alemanes, Julio 2012

Fuente: Elaboración propia en base a datos de comScore, 2012

Dentro de los tipos de categorías más destacadas tenemos aquellas relacionados con el uso de información meteorológica, donde un 56% de los usuarios de *smartphones* dijo acceder a ellas a través de su teléfono móvil. Le siguen aquellas relacionadas con las redes sociales en un 45% y aquellas que permiten leer noticias en línea, con un 41%<sup>16</sup>. Podemos decir entonces, que el usuario alemán accede a las aplicaciones móviles, principalmente, con el objetivo de mantenerse informado.

Si bien esto nos permite visualizar de manera general hacia donde avanzan las preferencias usuarias en esta industria, el análisis del crecimiento del mercado también permite focalizar de mejor manera los esfuerzos si es que se desea ingresar a esta industria. En particular, las categorías que han mostrado un mayor crecimiento entre los años 2011 y 2012 son:

<sup>16</sup> *Ibidem*

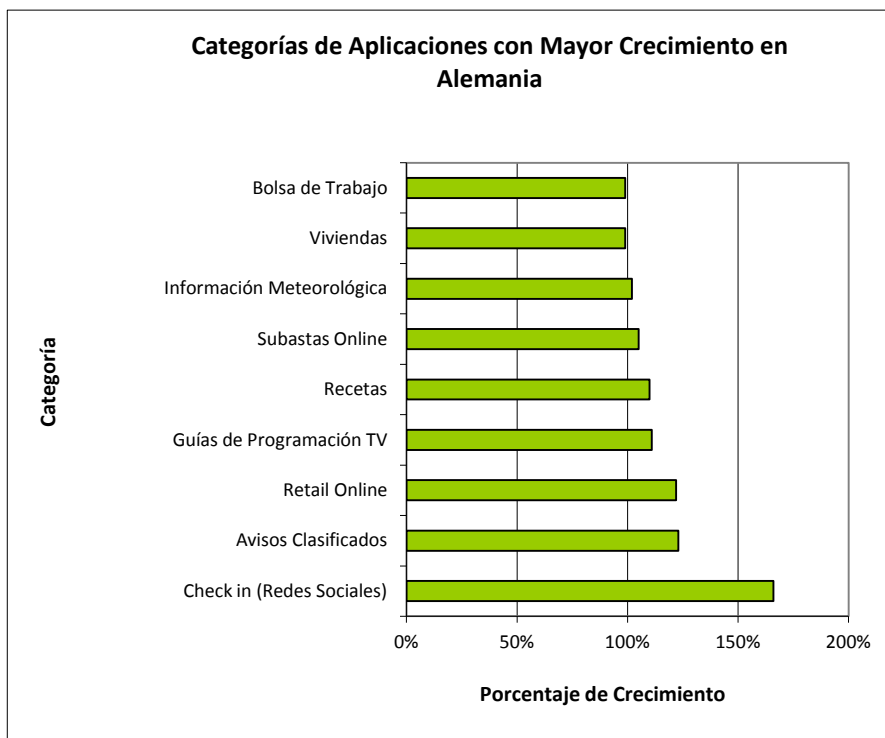


Figura III. 3. Categorías de aplicaciones con mayor crecimiento en Alemania, 2011 – 2012  
 Fuente: Elaboración propia en base a datos de comScore, 2012

Otro de los mercados emergentes y con gran potencial de crecimiento corresponde al uso del dispositivo móvil como un punto de compra: un 28% de los usuarios de *smartphones* utiliza su dispositivo para efectuar una compra en el mercado alemán<sup>17</sup>. Una de las principales barreras que existen hoy en día, para poder ampliar este mercado a cabalidad, corresponde a la preferencia de los usuarios por los computadores como medio para efectuar compras online. En segundo lugar se observa además el hecho de no sentirse seguros al utilizar este medio como punto de compra (principalmente por sus precauciones en cuanto a protección de datos o posible fraudes en la utilización de tarjetas de crédito).

Tal como mencionamos anteriormente, las aplicaciones móviles pueden utilizarse desde dos tipos de dispositivos actualmente: un teléfono móvil del tipo *smartphone*, o a través de una *tablet*. Actualmente, un 21% de todos los usuarios de teléfonos *smartphone* en Alemania poseen además acceso a otro tipo de dispositivo para conectarse a internet (*tablets*, eReader, consolas de videojuegos, entre otras); y un 13% de los usuarios que poseen un *smartphone* utilizan además una *tablet* para acceder a las aplicaciones móviles. El crecimiento en el uso de los dispositivos del tipo *tablet* entre los años 2010 y 2011 corresponde a un 163% (de 0,8 a 2,1 millones de usuarios). Para el año 2012 se espera que esta cifra aumente en un 53%, para llegar a un total de 3,2 millones de usuarios<sup>18</sup>.

**Características del Consumidor e Intensidad de Uso.**

Para formarnos una idea del perfil de consumidor de aplicaciones móviles en Alemania a través de su *smartphone*, primero observamos que un 56% de los usuarios de este servicio son hombres<sup>19</sup>, donde sus

<sup>17</sup> Google/Mobile Marketing Association, Junio 2011

<sup>18</sup> Bitkom, 2012

<sup>19</sup> comScore, noviembre 2012

edades bordean entre los 25 y 54 años. De acuerdo a los datos obtenidos en comScore, la tendencia parece dirigir los esfuerzos hacia las generaciones mayores. Durante el período de julio 2011 y julio 2012, los segmentos etéreos con mayor crecimiento en el consumo de aplicaciones móviles corresponden, en primer lugar, a aquellos individuos mayores de 55 años (con un crecimiento de un 64%). Le siguen los segmentos de entre 35 – 44 años y de 45 – 54 años, con un crecimiento anual de 41% y 35%, respectivamente.

Además, el perfil del consumidor se puede caracterizar como uno altamente urbano, perteneciente a un nivel socioeconómico medio–medio y medio–alto. Los ingresos promedios anuales por hogar se encuentran entre 20.000 y 65.000 euros.

Con respecto a aquellos usuarios tanto de *smartphones* como de *tablets*, el mercado se presenta como un territorio principalmente masculino: un 67% de este tipo de consumidores es hombre, donde las edades bordean los rangos etéreos de 25 a 44 años.

Los usuarios de aplicaciones móviles acceden a sus aplicaciones favoritas más de una vez al día, e incluso se conectan a ella más que lo que se conectan a la red<sup>20</sup>. Esto se debe a la comodidad y variedad que presentan las aplicaciones, las cuales muchas veces reúnen todas las actividades por las cuales se podría requerir acceder a la red desde un computador.

Con respecto al número de aplicaciones a las que acceden, el promedio de aplicaciones instaladas en los dispositivos móviles de usuarios alemanes es de 21, con otras 10 aplicaciones pagadas<sup>21</sup>. Dentro de las aplicaciones, el uso de las redes sociales es altamente frecuente: al menos un 29% de los usuarios accede a ellas al menos una vez al día.

#### **Nuevas tecnologías aplicadas a la presentación/comercialización del servicio (ventas a través de Internet, etc.).**

Dado que el servicio de aplicaciones se enmarca dentro de una plataforma intangible (como lo es la red móvil), actualmente se observan nuevas tendencias en el mercado internacional que apuntan a un consumo *all-in-one*. Esto último hace referencia a la búsqueda de plataformas y espacios de consumo que faciliten el acceso al consumidor, y que a la vez se presenten como soluciones concretas para sincronizar todos los servicios y actividades del consumidor.

Un ejemplo de esto último corresponde a los televisores desde los cuales se puede acceder a internet, o las denominadas *smart-tv* (televisores inteligentes). Este tipo de dispositivos corresponden a un híbrido, desde el cual se puede acceder a contenido televisivo, navegación web, aplicaciones, videos, música, fotos, entre otros.

En Alemania, y en todo el mundo, es un mercado altamente interesante y con grandes proyecciones de desarrollo: Actualmente existen en los hogares alemanes alrededor de cuatro millones de *smart-tv*, cifra que se espera aumente a 10 millones para fines del año 2012<sup>22</sup>. Una de las principales razones por las cuales es un espacio que comienza a tener más cabida, se debe al hecho que los consumidores acceden de forma paralela a la televisión e internet: un 23% de los usuarios alemanes accede a contenido en la web mientras ve televisión.

---

<sup>20</sup> Se considera red como el acceso a páginas web

<sup>21</sup> Google/Mobile Marketing Association, Junio 2011

<sup>22</sup> GfK Retail and Technology, noviembre 2011



A pesar de ello, es un mercado aún incipiente y que requiere del trabajo en conjunto tanto de productores, proveedor de servicio y vendedores.

La tendencia *all-in-one* no sólo se remite al área de las comunicaciones, sino que es un hecho que se espera se expanda a todos los aspectos de la vida diaria de los usuarios. Ejemplos de ello son los servicios interconectados que existen en los actuales edificios en Alemania, donde a futuro es muy probable que el acceso a todos los dispositivos y conexiones del hogar se pueda realizar incluso desde una sola aplicación móvil.

**Precios de referencia.**

Es importante mencionar que las aplicaciones más populares en este mercado corresponden a aquellas que son de descarga gratuita. Los precios de las aplicaciones pagadas suelen ser reducidos, pero varían de acuerdo al sistema operativo para el cual están diseñadas. Éstas últimas tienen un margen de precios que varía entre los 0,79 y los 799,99 euros<sup>23</sup>.

Con respecto a los *developers* interesados en comenzar a desarrollar sus aplicaciones en el mercado alemán, los promedios de costos, según nivel de complejidad de la aplicación, son los siguientes:

Nivel Complejidad App	Gasto en Euros		
	Mínimo	Promedio	Máximo
Sencilla	760	16500	97000
Promedio	2450	23000	105000
Complejo	6000	79000	520000

Tabla III.1. Gasto de desarrollo de aplicaciones en Alemania, por tipo de aplicación  
Fuente: Elaboración propia en base a los datos de Makingapps.de, Julio 2011

## IV. OTRA INFORMACIÓN RELEVANTE SOBRE EL MERCADO DE DESTINO.

**Ferias y eventos.**

**App Day** es uno de los eventos más importantes en Alemania para los desarrolladores de aplicaciones móviles. Es una plataforma clave, que permite la familiarización con la industria, como también el intercambio efectivo de información entre los grupos de interés. En ella, a través de *speed-meetings* los desarrolladores, fabricantes, medios de comunicación y las diferentes marcas pueden reunirse e intercambiar ideas, proyectos e información.

Además cuenta con interesantes presentaciones por parte de sus patrocinadores, quienes ofrecen una nueva mirada a las perspectivas de negocio en el mundo de las aplicaciones móviles.

<sup>23</sup> Madvertise Mobile Network Insights, 2012

Durante su cuarta versión en el año 2012 en Köln, contó con la presencia de más de 350 visitantes, 8 destacadas empresas expositoras, 5 empresas patrocinadoras y mucho más. Para mayor información, ingresar a <http://www.app-days.com/>

**CeBIT** (Centrüm der Büro und Informationstechnik) corresponde a una de las ferias de exposición de computadores, tecnologías de la información, telecomunicaciones, software y servicios relacionados más importantes del mundo. Se lleva a cabo en Hannover y se considera como una de las plataformas más relevantes para observar qué es lo que está sucediendo en las industrias relacionadas a las tecnologías de la información. Cuenta con cuatro grandes categorías:

- CeBIT Pro: Soluciones para operadores de negocios
- CeBIT Gov: Soluciones para el sector público
- CeBIT Lab: Investigación y nuevas tecnologías
- CeBIT Life: Soluciones para el estilo de vida digital

Corresponde a un punto de encuentro para las empresas, ejecutivos y tomadores de decisiones de cadena de valor en la industria de las apps, a fin de encontrar nuevos mercados y poder generar redes de contacto. Además asisten otros entes de industrias relacionadas, como televisión, periódicos, entre otros.

Además de su realización en Alemania, actualmente cuenta con otros eventos a lo largo del mundo, tales como CeBIT Australia y CeBIT Bilisim Eurasia.

La próxima fecha para el CeBIT es del 5 al 9 de marzo de 2013 en Hannover, Alemania.

#### **CeBIT**

Messegelände

30521 Hannover

Horarios: de 9.00 a 18.00 horas.

Tel.: (+49) 511 89-0

Fax.: (+49) 511 89-32626

<http://www.cebit.de/>

**M-Days** corresponde a una de las principales plataformas de comunicación de la industria móvil en Alemania. Es una feria que cuenta con una serie de exposiciones, premiaciones y escenarios que le permiten a los desarrolladores de aplicaciones presentar sus trabajos.

Los temas que abarca esta feria van desde el comercio móvil hasta los avances en los diferentes dispositivos. Es un punto de encuentro para expertos de la tecnología móvil, empresas, desarrolladores y tomadores de decisiones asociados.

La próxima fecha es del 5 al 6 de febrero en Frankfurt, Alemania. Para más información, ingresar a <http://m-days.messefrankfurt.com>

**Moderner Staat** es la feria y congreso más importante para el sector público. Muchos tomadores de decisiones de autoridades federales, estatales y locales de gobierno se reúnen en este importante evento. Los expositores proporcionar información acerca de productos y soluciones en los ámbitos de TI y e-gobierno, personal, finanzas, consultoría y servicios - especialmente para la administración pública.

La próxima fecha para esta feria es del 3 al 4 de diciembre en Berlín, Alemania.

**Moderner Staat**

Estrel Convention Center, Berlin

Tel.: (+49) 211 90191-350

E-mail: christian.poell@reedexpo.de

<http://www.moderner-staat.com/>

## V ■ SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES

En base a toda la información que ha sido presentada anteriormente, se puede observar lo siguiente con respecto a la industria de las aplicaciones móviles en Alemania:

- La industria de las aplicaciones para dispositivos móviles corresponde a una industria altamente incipiente, a pesar de ello, ha crecido durante los últimos años a tasas sorprendentes. Esto se debe principalmente al auge que han tenido los teléfonos móviles en la vida diaria de los usuarios, en cuanto a un aumento en la intensidad de uso de los mismos.
- De acuerdo a las pronósticos, se plantea como un mercado altamente atractivo para desarrolladores y programadores de apps, tanto local como mundialmente.
- Se espera que la tendencia de crecimiento se mantenga al alza, y se espera que en el futuro los dispositivos móviles se potencien y sincronicen, apuntando a la distribución del servicio vía *all-in-one*.
- Los sistemas operativos más importantes del mercado corresponden a Android y Apple, quienes también lideran la industria a nivel internacional.
- Existen diversas formas de ingresar al mercado: hay tantos tipos de apps como usuarios y necesidades en la industria. Además, los canales mediante los cuales el servicio puede llegar a los consumidores son diversos, y permiten adaptarse a los diferentes requerimientos tanto de programadores como de consumidores.

De esta forma, se recomienda lo siguiente:

### PRESENCIA INTERNACIONAL Y PENETRACIÓN DEL MERCADO DESDE ALEMANIA

Dado que es una industria que se mueve rápidamente es importante como país comenzar a potenciar el desarrollo nacional en nuevos mercados que se perciben como centros tecnológicos. Para ello, es fundamental apoyar de forma directa a las nuevas generaciones, quienes son los más familiarizados con la industria en cuestión. Por lo mismo, es importante comenzar por generar contactos de negocios que faciliten las gestiones y que permitan establecer de forma sólida los eslabones de comercialización y distribución necesarios.

La recomendación, entonces, pasa por participar en ferias de tecnología y aplicaciones móviles, tales como Cebit o AppDay (de las cuales se entregará más información a continuación). Éstas se presentan como instancias concretas para que los *developers* chilenos puedan presentar al mercado lo que están haciendo, y

a su vez, pueden formar una red de contactos con otros *developers* o *publishers* que les permitirán un mejor desempeño en el desarrollo de la cadena de distribución.

Además de las ferias, existen otras instancias a las cuales se puede acceder, y que también constituyen una plataforma base para comenzar a darse a conocer en el mercado alemán. Un ejemplo de ello corresponde a los concursos abiertos que se realizan en Alemania para el desarrollo de aplicaciones:

- **Apps4Deutschland** - Open-Data-Wettbewerb :



Bajo el nombre de “Apps für Deutschland” (Aplicaciones para Alemania), esta competencia corresponde a un proyecto diseñado para promover la gestión y apoyo de proyectos para el uso de datos del gobierno, de forma transparente y abierta por los desarrolladores. Es un concurso abierto a programadores independientes, empresas, y a la comunidad en general, que quieran desarrollar aplicaciones para Alemania, haciendo uso de los datos que el gobierno proporciona de forma directa para su uso. Esta iniciativa es apoyada

por tres grandes grupos que trabajan en pro del uso de datos de forma abierta al público: Open Data Network, Red de Gobierno 2.0 y Open Knowledge Foundation Alemania.

La competencia se encuentra dividida en tres grandes fases:

1. Disposición de datos y entrega de los requerimientos para participar en la competencia. Esto se realiza durante la feria “Moderner Staat”.
2. La segunda fase corresponde a la fase de desarrollo de la aplicación, la cual abarca un período aproximado de tres meses.
3. Fase de selección de las mejores aplicaciones por el jurado. Los premios son entregados durante la feria “Cebit”. Dentro de las categorías premiadas encontramos:
  - Aplicaciones Empresas
  - Aplicaciones Independientes
  - Ideas
  - Datos
  - Premio Especial Berlín
  - Premio Especial Bremen

#### **DESARROLLO DE CENTROS ESPECIALIZADOS (CLUSTER)**

Uno de los fenómenos que se observa en el mercado alemán, y en general en los países que han logrado tener éxito en esta industria, hace referencia al desarrollo de centros o núcleos especializados (clusters) en el desarrollo de aplicaciones móviles.

Tal como en Estados Unidos y su conocido *Silicon Valley*, Chile actualmente busca posicionarse como un centro de interés en América Latina para emprendedores, no sólo locales sino que también internacionales. Ejemplos de estas iniciativas son las desarrolladas por Star-Up Chile, proyecto financiado con capital gubernamental, el cual importa emprendedores extranjeros a fin de potenciar e inspirar el desarrollo de aplicaciones de forma local. A pesar de ser una iniciativa exitosa, los desarrolladores aún enfrentan algunas barreras en el negocio: No existen muchos inversionistas chilenos que apoyen a empresas jóvenes en este tipo de emprendimientos, y el apoyo por parte de las universidades en este tipo de iniciativas no es tan amplio como en Estados Unidos.

Actualmente Alemania ha logrado posicionarse con una serie de centros especializados, en diversas categorías de productos y servicios. En particular, para el sector de las aplicaciones móviles resulta interesante el **Software-Cluster**<sup>24</sup> ubicado en la región de Darmstadt, Karlsruhe, Kaiserslautern y Saarbrücken, en el sur de Alemania. Este centro especializado se conoce como el “Silicon Valley de Europa”, y en él se concentran compañías globales de software (tales como SAP, IDS Scheer o Software AG), independientes, otras empresas innovadoras, como también facultades universitarias referentes a las ciencias de la computación e institutos de investigación (DFKI, Instituto Fraunhofer, SIT, entre otros)<sup>25</sup>. El desarrollo de cluster también se enmarca dentro de la estrategia de *high-tech* que se ha propuesto el gobierno para el año 2020: Construir alianzas estratégicas y permitirle a Alemania liderar como centro de innovación a nivel mundial. Dentro de las áreas relacionadas al Software Cluster encontramos los temas referentes a movilidad, comunicación y seguridad.

Para más información, ingresar a <http://apps4deutschland.de/>

## VI. FUENTES DE INFORMACIÓN RELEVANTES EN INTERNET.

### ORGANISMOS GUBERNAMENTALES ALEMANES:

- **OFICINA CENTRAL FEDERAL DE IMPUESTOS**  
<http://www.bzst.de>
- **MINISTERIO FEDERAL DE FINANZAS**  
<http://www.bundesfinanzministerium.de>
- **MINISTERIO FEDERAL DE EDUCACIÓN E INVESTIGACIÓN**  
<http://www.bmbf.de>
- **BANCO FEDERAL ALEMÁN**  
<http://www.bundesbank.de>
- **ADMINISTRACIÓN ADUANA**  
<http://www.zoll.de>

<sup>24</sup> <http://www.software-cluster.com>

<sup>25</sup> Bundesministerium für Bildung und Forschung, Deutschlands Spitzencluster, 2010.

**ORGANISMOS GUBERNAMENTALES CHILENOS:**

- **DIRECCIÓN GENERAL DE RELACIONES ECONOMICAS INTERNACIONALES**  
<http://www.direcon.gob.cl>
- **PROCHILE**  
<http://www.prochile.gob.cl>
- **CONTACT CHILE**  
<http://contact-chile.cl>
- **START UP CHILE**  
<http://startupchile.org>
- **SERVICIO NACIONAL DE ADUANAS**  
<http://www.aduana.cl>

**GFM NOTICIAS**

<http://www.gfm-nachrichten.de>

**CHILE EXPORTA SERVICIOS**

<http://www.chilexportaservicios.cl/>