

La movilidad rompe las cadenas



Por Sandra Sieber, profesora de IESE

Junio, 2009



Gracias a su funcionalidad, el smartphone o móvil inteligente se está convirtiendo en el nuevo y genuino ordenador personal. Este segmento alto de los teléfonos móviles está resistiendo la caída general de la demanda causada por la crisis económica. También impulsa la creciente presencia del software en las telecomunicaciones, que permite a las operadoras aumentar sus ingresos a pesar de la caída de los ingresos por las comunicaciones de voz.

Pero esta eclosión no alegra a los distribuidores tradicionales de software, que han aguardado durante años la llegada de un tren que ahora ven pasar sin detenerse por sus establecimientos. Por un lado la distribución del código móvil se desintermedia, se abarata o incluso se hace gratuita. Por el otro, los desarrolladores tienen a su disposición nuevas herramientas que simplifican el desarrollo de aplicaciones móviles y ayudan a dar valor a sus plataformas.

El resultado es que millones de jóvenes programadores autoempleados que trabajan desde sus casas y miles de pequeñas compañías con costes muy ajustados pueden competir con sus propias ideas con las grandes multinacionales. Todos colocan sus productos en las mismas tiendas virtuales, que visitan sus potenciales usuarios desde cualquier lugar del mundo, evitando gastos de envoltorio y ahorrándose los márgenes de los canales de distribución tradicionales. El resultado es la democratización del código sin precedentes de la que se benefician ellos y sus clientes.

Apple ha vuelto a desbrozar el camino. En julio de 2008 la firma de la manzana inauguraba la App Store con 500 aplicaciones para dispositivos iPhone e iPod touch. Un año después la tienda virtual de los de Cupertino crece a razón de mil nuevas aplicaciones semanales, que ya suman en total 44.000 y de las que se han descargado alrededor de 1.000 millones de copias.

Muchas son gratuitas, como las que sirven para leer el periódico, consultar las rutas del tren suburbano o guiar a los visitantes de un museo. Otras son de pago, con un precio medio de 0,99 céntimos de dólar (0,79 euros). De esta cantidad, el 70% es para el desarrollador y el resto se reparte entre gastos de alojamiento, sistemas de pago y un teórico margen para Apple, cuyo verdadero beneficio es el estímulo de las ventas de los terminales iPhone e iPod touch. Un ejemplo de las posibilidades que ofrece esta fórmula es la firma Digital Legends, que vende por 0,99 euros su nuevo juego Kroll, del que espera facturar un total de un millón de euros este mismo año.

La fórmula de la App Store se ha convertido en uno de los atractivos esenciales del iPhone y sus rivales asumen la necesidad de seguir su senda. Nokia inauguró a finales de mayo su OviStore, la tienda virtual para acoger las aplicaciones que funcionan en el sistema operativo Symbian, ahora de código abierto. Otra tienda virtual, App World, es el equivalente de RIM para las aplicaciones que utilizan el Blackberry. Está disponible desde abril para Estados Unidos, Canadá y Reino Unido y ofrece aplicaciones estrella como Viigo, que según el fabricante ha sido descargada un millón de veces. Microsoft ha puesto en marcha su tienda virtual Marketplace, para su Windows Mobile; Palm y Google anuncian las suyas y la lista no para de crecer.

En este cambio que trastoca de raíz las reglas de juego se percibe la influencia del código abierto y de las fórmulas que han cogido por sorpresa a la industria musical. Además, mientras que el control de la ofimática personal de sobremesa por parte de Microsoft sobrepasa los límites de la prudencia, la movilidad es un entorno realmente multiplataforma, con el consiguiente estímulo para la competencia. La suma de todos estos factores, junto a las expectativas de

crecimiento y las menores barreras de entrada, han movido a los desarrolladores de software a trasladar aquí el grueso de su actividad, lo que se está traduciendo en una eclosión de creatividad sin precedentes. Tal vez dentro de unos años nadie se acuerde de que hubo un tiempo en el que las cosas no eran tan simples.