

# 5 Formas De Mejorar Las Descargas De Las Aplicaciones De Juegos

Puede parecer una cuestión sencilla, pero aquellos que están desarrollando una app saben que es muy difícil de obtener buenos **resultados en las descargas** de las aplicaciones. Una de las respuestas más comunes es: crear una gran aplicación y luego hacer que se vuelva viral!



Sin embargo, esto es algo fácil de decir, pero muy difícil de hacer ;) En este artículo te mostraremos 5 formas o métodos que las empresas y los desarrolladores utilizan para **mejorar las descargas de las aplicaciones**.

## 1. ARPU > CPA

Básicamente, el ingreso promedio para cada usuario (**Average Revenue for each User** ó [ARPU](#)) tiene que ser mayor que el costo para adquirirlos. Muchos juegos como **Candy Crush** o Clash of Clans, son cajeros automáticos reales ya que los usuarios gastan un montón de dinero durante el juego, obteniendo ganancias en la compra dentro de la APP o publicidad. Esto permitió a las empresas que tienen jugadores que generan tantos ingresos que se invertirán más tarde en la adquisición de nuevos usuarios. Hacer este círculo de trabajo es bastante duro: se necesita un producto equilibrado, perfecto, amado por los usuarios que gastan dinero en ella, y que necesite grandes capitales no sólo para hacer el producto mejor, pero para iniciar el proceso de adquisición de usuarios.

El promedio de CPA (Costo por Adquisición de usuario) de una aplicación en la tienda es de \$2 USD y llegará a \$ 6 en 2016.

## 2. Compartir = Viral

Esta es una forma clásica de viralidad: se crea un contenido que los usuarios quieren compartir. Puedes encontrar 3 formas en las que el contenido puede llegar a ser viral:

- **Black hat:** las personas comparten de forma inconsciente el contenido.
- **Sin obligación:** la gente comparte algo porque quieren.
- **Incentivos o valor de viralidad K:** las personas comparten un contenido a cambio de desbloquear algo. Esto se llama K-Value porque no es una formulación para calcular la K (la tasa de viralidad)

Para entender mejor esto, considera que en Facebook una invitación tiene una conversión de 0,2%, lo que significa que sus usuarios tienen que enviar a un promedio de 250 invitaciones durante la vida útil de la aplicación para que pueda ser viral.

### The k-Factor Calculation

**i = (number of invites sent by each customer )**

**c = (percent conversion of each invite)**

**k = (i \* c)**

Por lo general, los productos virales **utilizan las redes sociales para convertirse en viral**, pero en los últimos años, Facebook y otros están tratando de luchar contra este tipo de

técnicas, ya que casi no trabajan y porque se corre el riesgo de ser baneado durante el uso de ellos.

## 3. Intercambio De Contenido

Esta es la forma clásica de la viralidad aplicada a los juegos. Los jugadores quieren **compartir sus logros o resultados**, los nuevos jugadores podrían comenzar a jugar después de hacer clic en el contenido compartido y entonces van a compartir también sus logros. Esto creará un círculo viral, que permitirá dar a conocer el juego, por lo tanto futuros jugadores podrían descargar su aplicación. Para utilizar esta técnica, el juego tiene que centrarse en dos cosas:

- Contenido que los usuarios quieren compartir a menudo (pensar varias veces al día) durante un largo período de tiempo.
- El contenido que va a querer compartir con sus amigos.

## 4. Una Aplicación Que Solucione Un Problema O Mejore Una Necesidad

Además del contenido de una aplicación o [juego desarrollado](#), es de gran utilidad brindar una aplicación que pueda solucionar un problema o solventar la necesidad de los usuarios. Este es un factor importante al momento de compartir una aplicación.

# 5. Poner A Prueba A Los Usuarios

[Flappy Bird](#) es la muestra perfecta para este caso. **Jugar Flappy Bird** le da una especie de súper poder porque estás jugando un juego difícil pero que es sencillo de usar. Si eres bueno en esto, te podrás auto retar y siempre querer mejorar la puntuación; por otro lado, si tienes un bajo puntaje, también querrás mejorar la puntuación, ya que ningún jugador quiere ser considerado un jugador débil.

Trate de concentrarse en el desarrollo de un juego en el que los usuarios sienten que deben superarse: si el juego es demasiado duro van a tratar de ser héroes y probar sus habilidades contra sus amigos!

Es bastante difícil de conseguir este efecto, porque es una mezcla de muchos factores, pero una vez que lo haces bien... Tendrás éxito rotundo !

## Finalmente

Como puedes ver, el [desarrollar una aplicación](#) no es suficiente para que te puedas volver millonario de la noche a la mañana, para esto, necesitas algo de esfuerzo en cualquier de los anteriores métodos para viralizar y mejorar la cantidad de descargas de tu aplicación. Existen diversas formas en las que puedes desarrollar aplicación y juegos para los dispositivos móviles, por esta razón es que se están desarrollando en gran forma los juegos en HTML5, ya que este estándar permite flexibilidad, implementación y usabilidad, además de mejorar el tiempo de desarrollo.

