

# Как не надо делать мобильные приложения

Авлочинская Татьяна

Менеджер продуктов, Softeq Development / zGames

О нас



@zgames



facebook.com/zgames



# Проблемы, с которыми мы столкнулись

## Разработка



# Особенности платформ

- iOS
  - App Store билды тоже надо тестировать
  - Долго апруют
  - Суппорт бесчеловечный



# Особенности платформ

- Android
  - не меняйте пароль от Merchant аккаунта
  - Суппорта нет вообще
  - Тестирование ин-апов - сложно



# Особенности платформ

- Bada
  - Очень сырая платформа
  - Корявый маркет
  - Разные билды для кучи девайсов
  - Мучительный процесс апрува
  - Суппорт: спасибо, что ЖИВОЙ



# Кроссплатформенность

- Бизнес-приложения: HTML5, PhoneGap
- Игры: Cocos 2D-x, Unity3D, Marmalade



# Размер имеет значение

- Маленький проект лучше, чем большой
- Фреймворки весят много
- Apple считает что  $1 \text{ Гб} == 1000 \text{ Мб}$



# Проблемы, с которыми мы столкнулись

## Маркетинг



# Делать или не делать

- Кэп советует:
  - Не делать приложения без исследования рынка
  - Оценить бюджет с опытными людьми или с издателем



# Универсальные приложения

- Круто, но тяжело
  - Размер приложения увеличивается
- Поддержка iPad – очень важно для игровых проектов



Универсальность

Не всегда означает удобство

# Реклама

- Большой выбор провайдеров – не у всех есть реклама по всему миру
- AdWhirl – неплохой тул, но корявый
- Крупная красивая реклама на планшетах:
  - Google AdChoices
  - MobFox
  - iAd (iOS only)



# Ценообразование

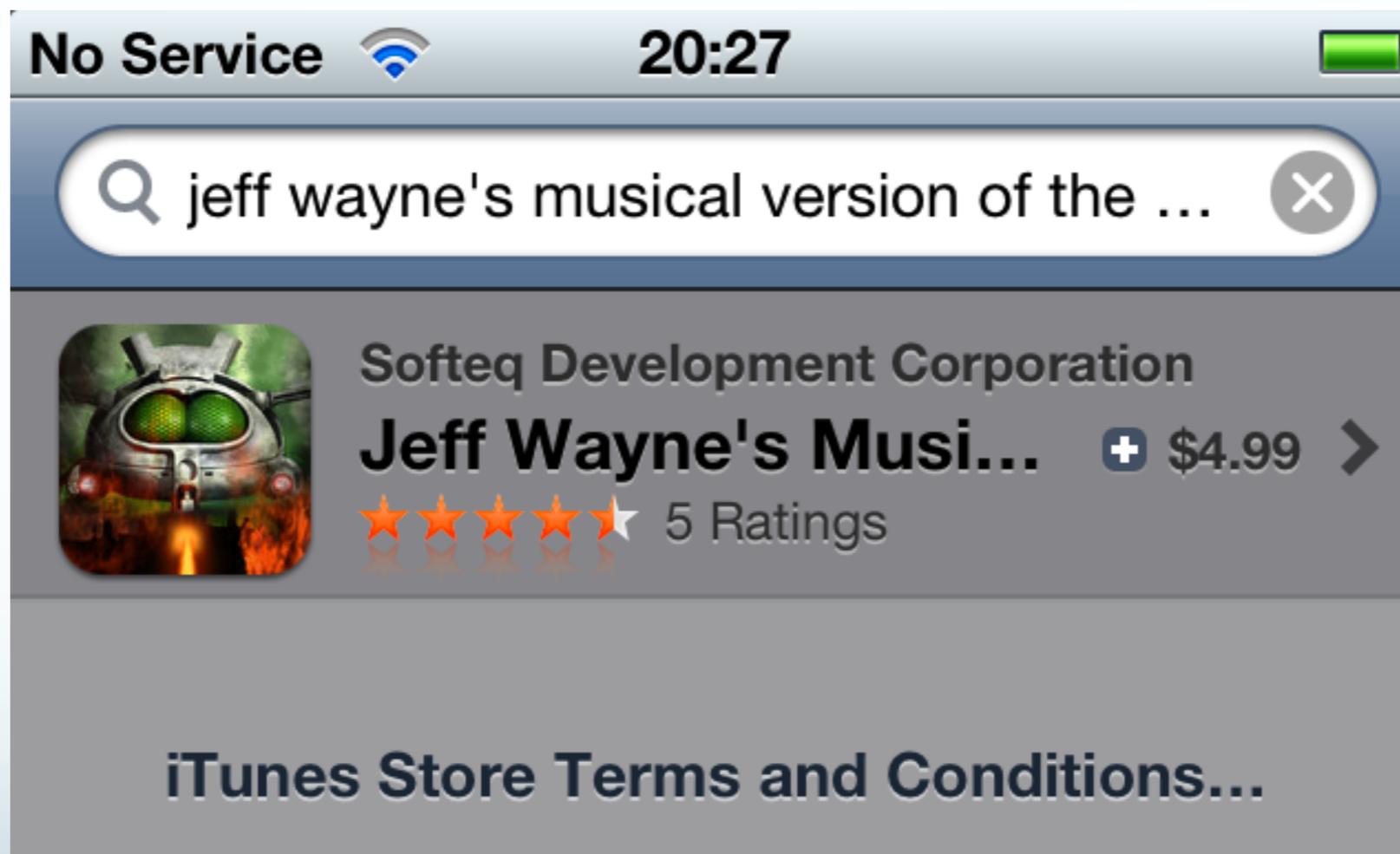
- Снижение цены:  
работает до 0.99 или  
1.99
- Если ваше приложение  
– в премиум сегменте,  
цену можно не снижать,  
несмотря на жалобы в  
отзывах





# Имя приложения

- Чем короче, тем лучше



# Продвижение

- Видеообзор – нужен
  - Особенно если приложение платное
- Любите блоггеров
  - Дайте им промокод
  - А для инаппов промокодов нет
- Фичерение от Apple
  - Небольшой эффект по сравнению с обзорами в блогах



# Вопросы

Татьяна Авлочинская



@trinya



trinushka@gmail.com



trinushka