

UN HTC CAPAZ DE TODO

HTC DESIRE 526G N.D. www.htc.com

HTC se muestra orgulloso de su Desire 526G, un terminal Dual SIM que, pese a estar encuadrado en la gama media, posee un diseño cuidado y características propias de modelos superiores: procesador Mediatek de cuatro núcleos a 1,3 GHz, pantalla QHD de 4,7" y cámaras trasera y frontal de 2 y 8 MPíx. Disponible en los próximos días.



COMPACTA AMBICIOSA

NIKON 1 J5 N.D. www.nikon.es

La nueva compacta de objetivos intercambiables de Nikon busca el equilibrio entre velocidad, calidad de imagen y portabilidad. Con sensor CMOS de 20,8 MPíx, ISO 160-12.800 y procesador EXPEED 5 A, la Nikon 1 J5 graba vídeo 4K y dispara a 20 fps con autoenfoco continuo o 60 fps con enfoque fijo.



GRAN FORMATO

AOC U3477PQU N.D. www.aoc-europe.com

Pocas formas mejores encontrarás para ver una película o un partido de fútbol que la espectacular pantalla del monitor de 34" AOC U3477PQU: 86 centímetros de espacio útil para mostrar sus imágenes con resolución de pantalla de 3.440 x 1.440 a 60 Hz y un formato 21:9. Incorpora altavoces de 7 W y conexiones USB, HDMI, DVI, D-Sub y DisplayPort. Tiene un tiempo de respuesta de 5 ms y ángulo de visión de 178 grados.



34" y resolución WQHD en un espectacular formato 21:9

Entrevista con...



"Se trata de conseguir usuarios y hacer que continúen jugando"

Ramón Egido, fundador de Syncrom, empresa española desarrolladora de apps infantiles.

Syncrom Entertainment ha lanzado desde la tienda de Google 80 apps para niños, casi todas gratuitas y algunas con centenares de miles de descargas. www.syncromentertainment.com

Hablanos un poco de Syncrom, vuestras cifras y vuestra forma de trabajar.

Somos un total de siete personas trabajando a nivel freelance entre Madrid, Zaragoza, Argentina y Filipinas. Tenemos en el mercado actualmente 80 juegos, casi todos de corte infantil, algunos de aprendizaje y otros más lúdicos. Intentamos buscar huecos de mercado donde no haya competencia y minimizar los riesgos. No siempre se consigue afinar y algunos proyectos muy buenos apenas han tenido descargas, pero lo cierto es que estos son mínimos.

Casi todas las apps son gratuitas. ¿Cuál es el secreto para que sean rentables?

Ponemos publicidad de pago por clic, usando AdMob para monetizar los juegos. Obtenemos una parte muy pequeña, entre 1 y 3 céntimos por cada clic. Por tanto, el secreto, si lo podemos llamar así, es que cuanto más gente use nuestros juegos mejor, porque una pequeña porcentaje de ellos pulsará en un anuncio. Por tanto, la ecuación es simple, se trata de conseguir usuarios y retenerlos para que sigan jugando. Tenemos que hacer juegos que gusten a la gente para que los usen durante un tiempo, cuanto más mejor. Cuantos más usuarios, más ganamos.

Syncrom desarrolla sólo para Android. ¿Qué envidiáis de la plataforma iOS?

Actualmente estamos inmersos en la expansión hacia el mundo iOS. ¿Envidias? Básicamente que los usuarios de iOS no ven con malos ojos las aplicaciones de pago y entienden que una app cueste algo. Esta filosofía hace que haya aplicaciones que puedan vivir de las descargas en lugar de la publicidad.

¿Cuáles son vuestros próximos pasos y proyectos?

A corto plazo tenemos el reto de estabilizar unos ingresos mínimos para poder dedicarnos a desarrollos más complejos. A medio plazo, uno de nuestros objetivos es que nos conozcan en España y el mundo hispano como empresa de referencia en la creación de videojuegos para niños. Y finalmente, a largo plazo, queremos construir un proyecto viable que proporcione trabajo con dedicación total a todos los que componemos el proyecto y que dé los suficientes beneficios para poder incrementar nuestro proyecto solidario paralelo, que consiste en hacer obra social con parte de los beneficios que vamos obteniendo. Hemos donado a Cáritas el 30% de la facturación de nuestra app Acertijos en 2014, con casi 500.000 descargas.