



Tirada: **60.523**

Difusión: **40.077**

(O.J.D)

Audiencia: **140.270**

(E.G.M)

Ref: **2927457**

CincoDías

Economico

Diaria

Economía

2ª Edición

26/01/2010

Superficie: **493,00 cm²**

Ocupación: **40.22%**

Valor: **4.083,28**

Página:

9



1 / 1

Presenta mañana el nuevo dispositivo

Apple quiere hacer valer en el 'tablet' las 100.000 aplicaciones de su App Store

Apple va a lanzar mañana presumiblemente su *tablet* PC, un dispositivo que viene a competir con portátiles, consolas y libros digitales. La compañía quiere hacerse fuerte en el negocio gracias a su implantación en el mundo de las aplicaciones.

M. J. / S. M. Madrid

La industria informática puede vivir mañana una de sus grandes citas. Si se cumplen los pronósticos, Apple presentará a todos su *tablet* PC, un equipo táctil con el que la compañía de la manzana aspira a revolucionar el mundo editorial y el de videojuegos de igual forma que hizo en el área del móvil con la presentación hace tres años del iPhone.

Ahora Apple tiene más te-

rreno recorrido. Una de las bazas para hacerse fuerte en este nuevo negocio es la fuerte implantación que tiene ya en el segmento de las aplicaciones. La oferta de App Store, su tienda online abierta para usuarios del iPhone y del iPod Touch, supera ya las 100.000 aplicaciones. Además, según los últimos datos publicados por la empresa, ya se han contabilizado más de 3.000 millones de descargas desde la aparición de la tienda hace menos de 18 meses.

Ayer, diversos medios especializados señalaron que las aplicaciones del iPhone *correrán* también sobre el *tablet*, lo que implicará que, desde su llegada al mercado, el dispositivo nace con miles de servicios ya disponibles para el usuario. Gene Munster, analista de la casa de Bolsa Piper Jaffray, dijo a *The New York Times* que los programadores independientes van a empezar

a desarrollar aplicaciones para este nuevo formato, que es más grande (la pantalla del iPhone tiene 3,5 pulgadas mientras la del *tablet*, según se dice en el sector, tendrá unas 10 pulgadas). Con una pantalla mayor, los desarrolladores tienen más opciones para hacer valer su imaginación en las nuevas creaciones.

Juegos

Con el *tablet*, Apple viene a presionar a las empresas de muchos ámbitos. Claramente, va a competir con sus rivales de la industria informática. Pero, además, va a presionar a los fabricantes de los lectores de libros digitales, como Amazon y Sony, y con las empresas de videoconsolas portátiles, como la citada Sony y Nintendo. Apple siempre ha presumido de que tanto su iPhone como su iPod Touch podían competir con dichas consolas, y en más de una oca-



Tienda de Apple en Nueva York. REUTERS

sión, en sus grandes presentaciones, ha estado acompañada por los representantes de grandes empresas de videojuegos como Electronic Arts (EA). Travis Boatman, vicepresidente de Worldwide Studios en EA, dijo recientemente que la App Store ha cambiado para siempre la industria de los juegos para móviles. Y es que una de las cate-

gorías más populares de App Store es la de juegos, que ahora va a tener una nueva vía de expansión de la mano del *tablet*.

Además, si Apple ingresa ahora cerca de 1.000 millones de dólares anuales a través de la App Store sólo con el iPhone y el iPod Touch, es de suponer que esta magnitud crecerá de forma sustancial con el nuevo ingenio de Apple.

Amazon comparte la misma visión

No sólo Apple ha entendido el poder que tienen las aplicaciones para lanzar un dispositivo al estrellato, como ya demostró con el iPhone. Amazon también lo ha visto claro. El gigante del comercio online y propietario del famoso Kindle ha anunciado el lanzamiento de un kit de desarrollo de aplicaciones para su libro electrónico. Enrique Dans, profesor del IE, señala en su blog que "abrir la puerta al desarrollo de aplicaciones por parte de cualquier desarrollador implica convertir el Kindle en una plataforma y dotarlo de tantas funcionalidades interesantes como se les puedan pasar por la cabeza a los programadores".

La compañía ha explicado que los ingresos que provengan de los usuarios se repartirán en una proporción de 70/30 entre el creador de la aplicación y Amazon, una política idéntica a la marcada por Apple, Nokia o Microsoft en el desarrollo de aplicaciones para los *smartphones*. También se repite el hecho de que habrá para el Kindle aplicaciones gratuitas y de pago.