

Entrevista a Jere Erkko, el Ex vicepresidente de la empresa que creó Angry Birds.

Jere Erkko, el exvicepresidente de la empresa que creó Angry Birds, explicó a los estudiantes las claves del éxito en aplicaciones móviles.

Angry Birds es el modelo a seguir por los desarrolladores de aplicaciones para móviles. Es el juego más descargado y ha conseguido millonarios ingresos por múltiples vías. Uno de sus creadores, el finés Jere Erkko impartió ayer una conferencia en el Día del Emprendedor Universitario de la UPCT invitado por el INFO. Erkko está ahora volcado en nuevos proyectos de funny games en Brasil, desarrollando aplicaciones para clubes deportivos como el Real Madrid y el Fútbol Club Barcelona.

Tras su conferencia, Jere Erkko visitó las instalaciones que el Cloud Incubator HUB tiene en el CEDIT de Fuente Álamo y mantuvo un fructífero encuentro con las startups seleccionadas de la 3ª edición de Cloud Incubator HUB.

- ¿Qué pueden extraer los estudiantes de la UPCT de su experiencia? Es un ejemplo de que desde una pequeña start-up se puede crecer y tener éxito mundial. Motiva saber que se puede alcanzar cualquier meta si crees en tus potenciales.

- ¿El éxito de Angry Birds es repetible?- Sí, pero nadie tiene una bola de cristal para saber cuál será el próximo fenómeno. La llave del éxito la tienen los usuarios, pero ayuda mucho aprender de los errores y aciertos de intentos anteriores. Porque cuando sabes cómo funciona el sistema, todo es más fácil.

- ¿Es exportable este ejemplo a otro tipo de aplicaciones para dispositivos móviles?- Por supuesto, lo importante es contar con profesionales capacitados: buenos desarrollados y diseñadores que creen un producto de calidad. Y a las cualidades técnicas hay que añadirle pasión, es fundamental. Tiene que ser como tu hobby. Pero lo que es evidente es que no hay que ponerse limitaciones geográficas, el mercado es global y no hay diferencias entre los usuarios de Finlandia y Cartagena. Es más importante cómo está hecho el programa que dónde está hecho. Por lo que es imprescindible diferenciarse.

- ¿Cómo se hace dinero en un mercado donde abunda lo gratuito?- No es tan difícil. La mayoría de las aplicaciones son gratuitas, pero venden extras a los usuarios que están más interesados. Y si tienes muchos usuarios, la publicidad te da importantes ingresos.

- ¿Cuál es la clave de los países nórdicos para ser punteros en TIC? - La formación universitaria, en la que los estudiantes realizan cursos específicos para desarrollar aplicaciones, es fundamental. Hay que recordar la tradición de programación para móviles que surgió en el entorno de Nokia y también influye el ambiente: tenemos mucho invierno, hay poco sol y pasamos mucho tiempo delante del ordenador (ríe), no

como en España, donde tenéis sol y playa. Pero ahora que los niños usan Smartphones desde los cinco años, está cambiando mucho el mapa de la innovación en aplicaciones.

- ¿Hace bien la UPCT incentivando el emprendimiento entre su alumnado?- Es muy importante crear un ambiente, un ecosistema que aliente el emprendimiento y la innovación, y que permita a los estudiantes encontrar socios y ayuda financiera. Porque antes de generar ingresos se tienen muchos gastos y no se puede innovar con éxito si tienes que compaginarlo con otras ocupaciones y le dedicas solo tus ratos libres. La Politécnica de Cartagena está importando el modelo de capacitación nórdico y tiene la oportunidad de convertirse en un polo de atracción para gente de todo el mundo, especialmente de Latinoamérica, que es una región de gran crecimiento