



Estudiante del TEC desarrolla 'apps' con pasión y visión

18 de Febrero 2016 Por: [Johan Umaña Venegas](#) ^[1]

Jeison Robles, estudiante de Ingeniería en Electrónica, desarrolla aplicaciones de entretenimiento para celulares con el sistema operativo Android. (Foto: OCM.)

Jeison Robles, de 22 años, cree que el campo de desarrollo de *apps* complejas da espacio para la innovación en Costa Rica

Pese a que el desarrollo de aplicaciones para móviles no es un área muy propia de su carrera ([Ingeniería Electrónica](#) ^[2]), Jeison Robles lo ve como un pasatiempo, una pasión y una visión de empresa familiar.

El joven, de 22 años, se alió a su hermano, Jonathan -quien es programador-, desde hace tres años para **crear apps para celulares con el sistema operativo Android** ^[3]. Tomó lo que ha aprendido en el **TEC** ^[4], lo sumó a un alto bagaje de conocimiento autodidacta (dice que desde el colegio ya programaba) y empezó a **desarrollar aplicaciones de entretenimiento**.

“La idea es generar una empresa a futuro y poder tener ese proyecto y evolucionar a partir de ello (...). La idea es llevarlo a plan futuro y que sea producto tico”

, señaló Jeison, para quien la experiencia es principalmente didáctica.

Bajo el nombre de **Android Game Extreme** [5], el proyecto de empresa familiar ha desarrollado ya nueve *apps*, y las hay de todo tipo:

Fondo de Pantalla de Memes [6] ya supera las **32.000 descargas**.

Mientras que **Moto Extreme Race** [7], un juego aventuras, está pronto a alcanzar las **34.000 descargas**.

La más nueva es **Skeleton Live wallpaper** [8], un fondo de pantalla interactivo que permite al usuario jugar y hasta desmantelar a un esqueleto.

Innovar con ciencia.

Aunque Robles y su hermano aún no han establecido oficialmente a su empresa, tienen la visión de innovar en el desarrollo de contenido para celulares.

Robles dice que cada aplicación les lleva meses de desarrollo y las realizan después de investigar el interés del mercado, mediante encuestas pagadas en Facebook y otro tipo de utilidades en línea.

“Con el pasar del tiempo vamos aprendiendo a programar mejores estilos y mejores diseños, y formas de llamar mejor la atención de la gente, porque es un mercado muy fuerte”, comentó Robles.

Un ejemplo puntual es el juego de motos, para el cual los hermanos invirtieron cuatro horas diarias, cada uno, durante ocho meses.

En materia de retorno económico, el proyecto aún genera muy poco dinero, proveniente de la publicidad genérica que se introduce en los juegos.

“Hemos llegado a tener ideas de que si el juego de motos pega bastante, se puede contactar a alguna empresa y se diseñan las motos de ellos, pero primero necesitamos que el juego llegue a mayores escalas”, aseveró Robles.

Source URL (modified on 04/10/2018 - 08:57): <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/656>

Enlaces

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/johan-umana-venegas>

[2] <http://www.tec.ac.cr/sitios/Docencia/electronica/Paginas/oferta-academica.aspx>

[3] <https://www.android.com/>

[4] <http://www.tec.ac.cr/>

[5] <https://play.google.com/store/apps/developer?id=Android%20Game%20Extreme&hl=es>

[6] <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.apk.live&hl=es>

[7] <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.game.extreme.motorcycle&hl=es>

[8] <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.game.extreme.jr.esqueleto&hl=es>