**Niezbędnik start-upowy: mam pomysł na apkę mobilną**

**- ile i za co zapłacę?**

**Start-upy w ciągu zaledwie kilku ostatnich lat zyskały na popularności tak bardzo, że gdyby dziś przeprowadzić ankietę wśród przechodniów na ulicy dowolnego miasta, trudno byłoby znaleźć osobę, która nigdy o nich nie słyszała. Sprawa wyglądałaby jednak zupełnie inaczej, jeśli tym samym ankietowanym zadano by pytanie „co to jest start-up mobilny?”.**

Poradnik opracowany przy udziale właścicieli firmy **itCraft** **– Bartosza Pieślaka** i **Karola Wegnera**, którzy o start-upach mobilnych wiedzą niemal wszystko, bo zajmują się nimi na co dzień - to niezbędnik nie tylko dla osób planujących stworzyć swój własny projekt, lecz także dla tych, którzy ten etap mają już za sobą. Ciężko nie zauważyć, że tego typu przedsięwzięcia święcą obecnie triumfy na całym świecie, zwłaszcza w branży IT. Dlaczego? Odpowiedź na to i wszystkie inne ważne pytania znajdziecie poniżej.

**Co to jest start-up mobilny i dlaczego jest tak popularny?**

Zacznijmy od podstaw, które objaśnia Bartosz Pieślak. - *Nowe technologie dają wiele możliwości tworzenia innowacyjnych modeli biznesowych. Jednym z nich są start-upy mobilne, czyli przedsięwzięcia opierające się na pomysłach, których kluczowym elementem realizacji jest aplikacja mobilna. Od standardowego biznesu to rozwiązanie odróżnia przede wszystkim wyższe ryzyko jego niepowodzenia, ale równocześnie możliwość nieporównywalnie większych zysków –* tłumaczy.



fot. itCraft

To po części wyjaśnia popularność start-upów mobilnych, jednak równie duże znaczenie mają także inne motywacje, wśród których właściciele firmy itCraft wyróżniają 3 najbardziej kluczowe. – *Pierwsza z nich to* ***zasięg****. Obecnie telefonów, które przez 90% doby mamy w zasięgu ręki, jest już 5 razy więcej niż komputerów, co sprawia, że nie istnieje lepsze narzędzie komunikacji, umożliwiające natychmiastową odpowiedź na zróżnicowane oczekiwania użytkowników i klientów. Drugą kwestią jest* ***wysoka skalowalność biznesu*** *opartego na rozwiązaniach mobilnych. Mając dobry produkt, bardzo szybko możemy podbić wszystkie kluczowe rynki na świecie, bo propagowanie biznesu mobilnego na nowe kraje jest relatywnie łatwe, choć stopień złożoności tego procesu zależy oczywiście od konkretnej aplikacji. Ostatnią z najistotniejszych motywacji są panujące obecnie* ***trendy*** *- kiedyś każdy z nas chciał mieć modną knajpę, teraz takim celem stała się popularna aplikacja społecznościowa* – wyjaśniają.

**Mam pomysł - ile i za co zapłacę oraz kiedy dostanę gotowe rozwiązanie?**

Załóżmy, że mamy już pomysł na biznes, który chcemy zacząć realizować jako start-up mobilny. Czego potrzebujemy? – Na starcie rezerwujemy odpowiednią ilość własnego czasu, który pozwoli na spójne, a zarazem szczegółowe opisanie całego rozwiązania, przedstawienie kluczowych scenariuszy użycia naszej aplikacji, wskazanie głównych konkurentów oraz atutów naszego pomysłu. *Jeśli potrzebujesz pomocy do stworzenia projektu swojego start-upu mobilnego, poproś producenta aplikacji o profesjonalny wzór, tzw. brief. Przeprowadzi Cię on przez najważniejsze pytania związane z tym procesem, które jako start-upowiec musisz sobie zadać – radzi Karol Wegner.*



fot. itCraft

*- To ważne, by szkic Twojego projektu był konkretny i zawierał takie informacje, jak oczekiwane ramy czasowe realizacji oraz zakładany budżet, bo popularność rozwiązań mobilnych jest obecnie tak duża, że oferujące je firmy często są zmuszone ignorować niezbyt przemyślane czy nieczytelne zapytania i rezygnować ze współpracy z takimi partnerami – zaznacza współwłaściciel firmy itCraft.*

*Kiedy już to zrobimy, kolejnym krokiem w realizacji naszego pomysłu jest* wybór solidnego dostawcy IT i zabezpieczenie finansowania całego przedsięwzięcia. – *Zanim produkcja aplikacji ruszy na dobre, musimy widzieć, co kupujemy i jak to będzie działać* – podkreśla Bartosz Pieślak. – *Dlatego 20-30% całego budżetu powinno zostać poświęcone na stworzenie takich elementów, jak mapy UX-owe (dotyczące całości wrażeń doświadczanych przez użytkowników aplikacji), motywy graficzne oraz rozrysowanie i opisanie wszystkich ekranów apki* – dodaje.

Połowę naszego budżetu pochłonie kolejny etap, czyli **produkcja**. – *Na start-up mobilny, oprócz samej aplikacji składają się zazwyczaj panel administratora i strona internetowa pełniąca funkcję wizytówki, a czasem również pełnoprawna aplikacja www o funkcjach analogicznych do wersji mobilnej* – wylicza jeden ze współwłaścicieli itCraft. – *Niezbędnym elementem, wymagającym poświęcenia około 15 do 20 % środków, są również kompleksowe* ***testy.*** *Ostatni etap to wdrożenie aplikacji mobilnej, czyli umieszczenie jej na serwerach produkcyjnych w Google Play i App Store* – dodaje Karol Wegner.

By sfinansować cały ten proces i stworzyć profesjonalną aplikację mobilną w wersji 1.0 musimy się przygotować na wydatek rzędu **150 – 200 tys. złotych netto**. – *Ta kwota przekłada się odpowiednio na 1,5 tys. do 2 tys. roboczogodzin kilkuosobowego zespołu o przekrojowych kompetencjach, który dostarczy nasze rozwiązanie w ciągu 3 miesięcy – uwzględniając w tym również czas na testy inwestora. To dobry kompromis  pomiędzy wielkością rozwiązania, początkowym budżetem i tzw.* time to market*, czyli czasem potrzebnym do wejścia na rynek.*

**A jak zacząć z nieco mniejszym budżetem?**

*Co jednak zrobić w sytuacji, gdy nie dysponujemy tak dużym budżetem lub nie chcemy ponosić jednorazowo tak znaczącego wydatku? W wielu przypadkach uzasadnione jest ograniczenie liczby produkowanych narzędzi. Dobry przykład obrazujący to podejście stanowi nowa aplikacja do zlecania kursów dla kurierów. Oczywistym jest, że kurier pracując w samochodzie korzystać będzie jedynie z aplikacji mobilnej, więc w tym przypadku można zrezygnować z tworzenia wersji www, czyli do korzystania na komputerze. Dodatkowo, jeśli kuriera w sprzęt wyposaża firma, zazwyczaj będzie korzystał ze smartfona z systemem Android, co daje kolejną oszczędność – nie trzeba bowiem produkować aplikacji dedykowanej na iPhone’y. Jak widać, dzięki dokładnemu przeanalizowaniu grupy docelowej można oszczędzić kilkadziesiąt tysięcy złotych.*

**MVP, czyli bezpieczne inwestowanie**

W kwestii oszczędności można pójść nawet jeszcze o krok dalej.Coraz bardziej popularnym podejściem jest stworzenie MVP (minimum viable product), co w przypadku rozwiązań mobilnych przekłada się na przygotowanie apki w sposób "minimalny", czyli dający użytkownikowi wartość dodaną, ale bez dodatkowych „fajerwerków” czy mało istotnych dla głównego scenariusza użycia aplikacji modułów. *– MVP można przygotować na 1 platformę mobilną i z prostą stroną-wizytówką. Chodzi o to, żeby dać klientowi namacalny produkt i zebrać o nim feedback, czyli informację zwrotną. Zazwyczaj wypuszczając MVP zależy nam głównie na pozyskaniu wiedzy o tym, czy produkt jest przydatny, w jakim kierunku go rozwijać (co jest najbardziej oczekiwane przez użytkowników) oraz na zainteresowaniu nim potencjalnych inwestorów w celu pozyskania środków na rozwój aplikacji. Taka wersja apki jest zazwyczaj możliwa do realizacji w 300 - 500 roboczogodzin i mieści się w budżecie 30 - 50 tys. zł netto.*  – podsumowuje Bartosz Pieślak.

**itCraft s. c.**

Warszawa, Bydgoszcz

Telefon: + 48 609 848 001

E-mail: [oferty@itcraft.pl](mailto:itcraft@itcraft.pl)

[itcraft.pl](file:///D:\Pobrane\itcraft.pl)

[itcraft-mobilne.pl](file:///D:\Pobrane\itcraft-mobilne.pl)

itCraft to jedna z wiodących w branży IT spółek technologicznych specjalizujących się w tworzeniu oprogramowania dla firm oraz w dostarczaniu innowacyjnych dedykowanych aplikacji. Swoją działalność na polskim rynku prowadzi od 2010 roku. Efektem wieloletniego doświadczenia i kompleksowego zakresu działań jest współpraca z klientami reprezentującymi szerokie spektrum branż. Należą do nich między innymi specjalistyczne przedsiębiorstwa, ośrodki medyczne, banki, znane marki z branży kosmetycznej, logistycznej czy handlowej.

itCraft realizuje systemy kompleksowo, posiada zespoły które zajmują się całym procesem wytwórczym oprogramowania. itCraft to przede wszystkim aplikacje mobile Android i iOS, dedykowane system internetowe w technologiach Java, Google Cloud i innych.