

¿Fan del álbum Panini? Mexicanos lanzan app para ayudarte a llenarlo



Un grupo de egresados del [Tec de Monterrey](#) lanzó la app **Sticker Collector 2022** para ayudar a llenar el **álbum Panini de Qatar 2022**, al facilitar el **intercambio de estampas repetidas**.

Arantza Ávila, Víctor Najar, Juan Pablo Ramírez y Miguel Angel Cabral forman parte de los desarrolladores de esta aplicación que registra los avances en el llenado del álbum mundialista.

“Antes la forma de coleccionar era tachar en un papel las estampas que ya tenías. A veces las que te faltaban hasta las tenías que ganar en algún juego”, señala **Najar**.

La primera versión de esta app la lanzaron para el **mundial de 2018**. Esta segunda versión cuenta con **más funciones** y está traducida en **diversos idiomas**.

Hasta el momento, ya superó las descargas de la primera versión, y ha tenido un alcance de llegar a más de 100 países.

Jóvenes crearon una app en 2018 y ahora lanzaron una nueva versión width="900" loading="lazy">

Una app con nuevas funciones

La app del 2022 consta de un listado de los espacios de las estampillas del álbum, las cuales el usuario puede contabilizar y posteriormente observar la cantidad de ellas.

Ahora, los usuarios pueden **añadir y eliminar las estampas** que vayan coleccionando de manera más rápida.

De igual manera quienes la usan pueden ver su colección por la **numeración** de las **estampas** o por la selección nacional a la que pertenecen, además de exportar o importar la lista de alguien más.

*“Nos dimos a la tarea de darle algo más al usuario. **La planeamos y desarrollamos pensando en qué más podíamos ofrecer**, además de que pueda marcar las repetidas y las que no tiene aún.*

*“Añadimos **herramientas** para **interactuar** con otros usuarios y seguir la lista de un amigo y ver su progreso en tiempo real. Que la misma app te diga que alguien tiene la 1, la 2 o la 3 y que a ti te sirven”, señalan.*

Compartir la colección propia y ver la de otros usuarios es también una de las funcionalidades que dejaron pendiente en la app del 2018 y que ahora integraron en la del 2022.

La aplicación tiene una **versión gratuita** con anuncios mientras que estos pueden ser eliminados con una versión de paga y está disponible en **iOS y Play Store**.

La primera versión para el mundial de 2018 llegó a más de 50 países width="900" loading="lazy">

Generan impacto en Latinoamérica

También, en esta ocasión la app está disponible en **diversos idiomas** y ya ha sido descargada, según los miembros del grupo, en **al menos 100 países**.

*“En el mundial pasado las descargas (de la otra app) fueron más lentas que en esta ocasión”, que sumaron 15 mil. “(Ahora) **en cuestión de días se superaron las descargas**”.*

*“En una semana teníamos alrededor de **57 mil descargas**. Tenemos mucha actividad en **Sudamérica** y cada vez un poco más en **Europa**”, indicó Miguel.*

Brasil fue el primer país en donde dieron a conocer la app en esta ocasión, ya que fue el primer país latinoamericano en comenzar la comercialización del álbum.

*“Este año el álbum tenía más información, cambió la estructura y tuvimos que estar al pendiente para ver cómo era el álbum y **adaptar la app**”, dijo Cabral.*

De igual manera, el grupo señala que una de las cosas más **gratificantes** del proceso es ver las métricas de las descargas así como los comentarios de las personas.

En el mismo periodo de tiempo que la primera versión de 2018, la app creada por el grupo en 2022 **superó por más del doble las descargas en 15 días**.

La app está disponible en diversos idiomas para varios países width="900" loading="lazy">

Sus retos: el tiempo y la inexperiencia en crear apps

El equipo de desarrolladores se conocen desde **PrepaTec**, cuando se reunían por las tardes a intercambiar las **estampas del álbum mundialista**.

La manera en que lo llenaban era **anotar en un papel las estampas repetidas**, mientras buscaban de manera manual las que aún les faltaban, compartieron a **CONNECTA**.

Fue cuando, a solo 10 días de que el álbum del **mundial del 2018** estuviera disponible para su compra en México, decidieron que crearían una **app para llevar el registro de sus estampas** de forma sencilla.

A pesar de que Víctor estaban en un intercambio internacional en Hong Kong en ese momento, el grupo decidió que **intentaría crear la aplicación** y durante esos 10 días trabajaron en conjunto y a la distancia para lograrlo.

*“Hace **4 años** el reto era el **tiempo** y aparte era nuestra primera aplicación. Sabíamos el proceso de una app, pero no sabíamos cuanto tiempo tarda en publicarse, ni sobre licencias o sobre anuncios”,* recuerda Juan Pablo.

Lanzan primera versión en el 2018

A pesar de la premura, crearon la **app Sticker Collector 2018**, la cual fue publicada y llegó a ser descargada **15 mil veces** en más de **50 países**, luego de 15 días de llegar a las tiendas de aplicaciones.

*“Nos gustó mucho la **experiencia**, pero quedaron cosas pendientes. Quedamos tan enganchados que no lo dejamos ahí y dijimos: 'En 4 años vamos a **crear otra**'”,* menciona Cabral.

Para el **mundial Qatar 2022**, que iniciará el **20 de noviembre** y finalizará el **18 de diciembre**. Arantza, egresada de Mercadotecnia, se encargaría de ayudar en la **traducción de la app** a diferentes idiomas, así como aspectos de marketing de la misma.

Mientras tanto, los demás, egresados de **Sistemas Computacionales**, se encargaron de desarrollar y programar la aplicación.

*“**Quedamos tan enganchados (en 2018) que no lo dejamos ahí y dijimos: 'En 4 años vamos a crear otra'**”.*

Brasil fue el primer país en donde dieron a conocer la app en esta ocasión width="900" loading="lazy">

Su trabajo en la universidad los ayudó

Hoy, los egresados del **Tec de Monterrey** tienen trabajos distintos y no se ven a diario como en los tiempos en que estudiaban en **PrepaTec**.

A pesar de eso, señalan que trabajar juntos fue gratificante para el grupo y aunque no es su objetivo, recibir una invitación a trabajar con la empresa **Panini**, encargada del **álbum mundialista** de la **FIFA** sería un logro.

“Me parece increíble que esté (la app) en todo el mundo. Me gustan mucho los números, pero también lo más gratificante fue volver a trabajar con el equipo de mi universidad.

“Cada quien tiene su vida y hace lo suyo y convivir para crear una app fue algo muy padre”, añade Víctor.

A pesar de que la app empezó como una actividad a la par de sus clases en el Tec, Arantza señaló que la experiencia que obtuvieron de su carrera les ayudó a generar la **nueva versión** más cercana a su idea original.

“El Tec nos dio las bases, tanto en PrepaTec hasta la carrera, y en el tema académico como en el personal. Estuvimos en grupos estudiantiles y estuvimos abiertos a aprender otras habilidades que no hubiéramos podido tener”, añadió.

“El Tec nos enseñó que podemos ser más grandes y que podemos competir a otro nivel. Si no hubiéramos tenido las bases no hubiéramos aprovechado la información. Esas son cosas que nos enseñaron en la escuela”, finaliza Miguel.

Para el mundial de Catar de 2022, lanzaron una segunda app de colección de stickers del álbum Panini

Los **álbumes del mundial de Panini** son considerados uno de los **coleccionables deportivos más populares** del mundo. La versión de Qatar 2022 tiene 670 estampas de jugadores, estadios y emblemas de las selecciones.

En 1970, el álbum Panini hizo su debut durante la Copa del Mundo de México, y cada mundial lanza una nueva versión con la meta de llenar todos los espacios en blanco del álbum con la estampa correcta.

En otros lugares del mundo, al **álbum de estampas** se le conoce como de cromos, figuritas, láminas o *stickers*.

LEE MÁS: