

GUÍAS

Cuánto cuesta desarrollar una app a medida

Rangos orientativos, qué mueve el número, y por qué el presupuesto más barato casi nunca termina siendo el más barato.

La respuesta corta

Depende, y cualquiera que te tire un número sin hacerte preguntas te está vendiendo otra cosa. Pero «depende» tampoco te sirve para presupuestar, así que acá van rangos concretos y, sobre todo, **qué es lo que los mueve**.

Antes de los números, una aclaración que preferimos hacer de frente: **vas a encontrar presupuestos bastante más baratos que estos**. No es una exageración ni una trampa. Hay gente que cobra una fracción de esto y entrega algo que funciona el día de la entrega. La diferencia no está en el día de la entrega: está en los seis meses siguientes.

Rangos orientativos

Tipo de proyecto	Rango	Qué suele incluir
Sitio o landing a medida	USD 2.000 – 5.000	Diseño propio, sin plantilla; formulario de contacto; SEO técnico; panel de edición si hace falta
App móvil sencilla	USD 3.500 – 10.000	iOS + Android desde una sola base de código; sin backend propio o con uno mínimo; publicación en las dos tiendas, en tu cuenta de preferencia, en la nuestra si así se decide
App o plataforma con backend	USD 6.500 – 20.000	Panel de administración, base de datos, usuarios y permisos, integraciones con servicios externos
Plataforma con IA o integraciones pesadas	USD 15.000 en adelante	Lo anterior más modelos de lenguaje, procesamiento de documentos o audio, o integración con sistemas que ya usás

Estos números son ilustrativos y de ninguna manera fijos, ni hacia arriba ni hacia abajo. Un proyecto de la tercera fila puede salir menos que uno de la segunda si tiene pocas pantallas y ninguna integración rara. La única forma de saberlo es contarlos y desarmarlos.

Qué mueve el número

Cuando armamos un presupuesto, esto es lo que miramos. Si estás comparando propuestas de varios estudios, son las mismas preguntas que conviene hacerles a todos:

- **Cuántas pantallas tiene.** Es lo más obvio y lo que más se subestima. Una app de ocho pantallas y una de treinta no se parecen en nada, aunque el pedido inicial suene igual de simple.
- **Cuántas interacciones hay dentro de cada pantalla.** Una pantalla que muestra una lista y una que permite filtrar, ordenar, editar en línea y arrastrar elementos son la misma pantalla en el boceto y proyectos distintos en la práctica.
- **Con cuántos sistemas externos tiene que hablar.** Cada API de terceros —pagos, facturación, mensajería, un ERP que ya usás— es trabajo propio: leer su documentación, manejar sus errores, y sostenerla cuando cambia sin avisar.
- **Si hay usuarios, roles y permisos.** Que cada persona vea solo lo suyo parece un detalle y es una capa entera del sistema.
- **Si necesita funcionar sin conexión.** La sincronización offline multiplica la complejidad de cualquier app móvil. Vale la pena, pero hay que saber que se está pidiendo.
- **Si va a las tiendas.** Publicar tiene su propio trabajo y sus propios costos anuales, **que están todos acá.**
- **Cuánto de esto ya existe.** Migrar datos de un sistema viejo suele ser más trabajo que construir el nuevo.

Sobre los presupuestos más baratos

Los vas a encontrar, y muchas veces la persona que los hace es perfectamente capaz. No estamos diciendo que sean estafas. Estamos diciendo que **el precio no cubre lo mismo.**

Lo que suele no estar incluido: el tiempo de entender el problema antes de escribir código, el acompañamiento después de la entrega, y las decisiones técnicas que no se notan hasta que el sistema crece. Eso último es lo caro de arreglar más tarde: cuando una base de datos quedó mal modelada o la app se armó de forma que cada pantalla nueva rompe dos viejas, el arreglo no es una corrección, es un rehacer.

Qué estás pagando cuando no elegís el más barato

El antes. Antes de presupuestar preguntamos bastante, y no por trámite: la mitad de los pedidos que recibimos describen una solución en vez de un problema. Cuando desarmamos el problema, muchas veces el alcance se achica — y el presupuesto también. Ese rato de conversación es parte del trabajo, no un paso previo a facturar.

El después. Un sistema no termina el día que se entrega: ahí empieza a usarse, que es cuando aparecen las cosas reales. Estar del otro lado en ese momento vale más que cualquier funcionalidad extra que te agreguen en la propuesta.

Los años. Quince años desarrollando no nos hacen escribir código más rápido. Nos hacen escribirlo **mejor**: ya vimos cómo se rompen los sistemas y esquivamos de entrada los problemas que aparecen en los desarrollos inmaduros. No es velocidad, es no tener que volver atrás.

Que no reciclamos pantallas. Cada proyecto se diseña para el proyecto. No hay una plantilla con los colores cambiados ni una app anterior con otro logo encima. Es más lento y es más caro, y es exactamente la razón por la que el resultado se parece a tu negocio y no al de otro.

Qué preguntar antes de firmar, a nosotros o a cualquiera

- ✓ **¿A nombre de quién quedan las cuentas?** Dominio, Google Play, Apple Developer. La respuesta correcta es: a nombre tuyo. **Por qué.**
- ✓ **¿Qué pasa si la relación se termina?** Si no podés seguir con otro equipo, no estás contratando un desarrollo: estás alquilando una dependencia.
- ✓ **¿El código fuente es mío?** Debería serlo, y deberías poder recibirlo sin negociar.
- ✓ **¿Qué incluye el precio después de la entrega?** Cuánto tiempo de correcciones, con qué tiempo de respuesta.
- ✓ **¿Qué NO incluye?** Es la pregunta que más aclara un presupuesto.
- ✓ **¿Cuánto cuesta mantenerlo por año?** Servidores, cuentas de las tiendas, servicios de terceros. Nunca es cero.

Los costos que siguen después

Además del desarrollo, todo sistema tiene un costo anual de existir: servidores, dominio, cuentas de desarrollador de las tiendas, servicios de terceros que uses. En proyectos chicos suele ser bajo, pero **nunca es cero**, y conviene tenerlo en el presupuesto desde el principio y no descubrirlo al año.

Las cuentas de las tiendas tienen números fijos y públicos: los detallamos en [la guía de publicación](#).

Si tenés algo en mente y querés un número real en vez de un rango, contanos qué necesitás. Preguntamos primero y presupuestamos después — y si el alcance se puede achicar, te lo vamos a decir.