

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO
ANDRÉS AVELINO CÁCERES DORREGARAY**



**Curso:
Programación de Aplicaciones Web y Móviles**

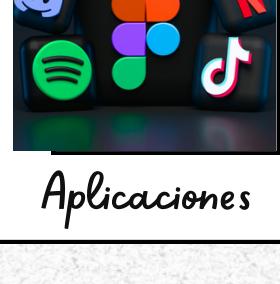
**Estudiante:
Flores Olivares, Brad Andrew**

2024

APLICACIONES MÓVILES

¿QUÉ SON LAS APLICACIONES?

Las apps móviles, inicialmente básicas en Nokia y Blackberry, evolucionaron con el iPhone y App Store, mejorando herramientas de desarrollo y ofreciendo funcionalidades avanzadas.



Aplicaciones



Diferencias

DIFERENCIAS ENTRE APLICACIONES Y WEB MÓVILES

Aplicaciones:

- Descargables e instalables
- Diseño adaptado a sistemas operativos específicos
- Funcionan sin conexión a Internet
- Acceso completo a hardware del dispositivo

Web Móviles:

- Accesibles a través de un navegador web
- Webs responsivas que se ajustan a diferentes tamaños de pantalla
- Requieren conexión a Internet
- Acceso limitado al hardware del dispositivo

PRIMERO EL MÓVIL

La estrategia Mobile First prioriza el diseño para móviles antes que otros dispositivos, enfocándose en lo esencial y adaptando después a pantallas más grandes.



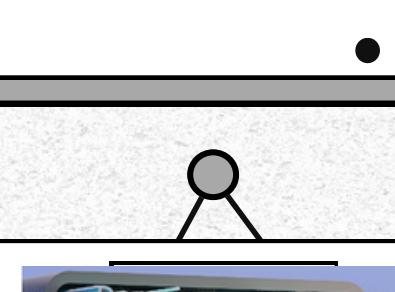
Móvil



Procesos

PROCESO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APP

- **Conceptualización:** Definición de idea y viabilidad.
- **Definición:** Detalle de usuarios y funcionalidad.
- **Diseño:** Creación de wireframes, prototipos y diseño visual.
- **Desarrollo:** Programación y corrección de errores.
- **Publicación:** Lanzamiento, seguimiento y actualizaciones.



Escultura

TIPOS DE APLICACIONES SEGÚN SU DESARROLLO

- **Nativas:** Usan SDK específicos, acceso completo al hardware, distribuidas en tiendas de apps.
- **Web:** Funcionan en navegadores, requieren Internet, diseño más genérico.
- **Híbridas:** Combinan características de nativas y web, accesibles en tiendas de apps.



Categorías de aplicaciones



Categorías

- **Entretenimiento:** Juegos y diversión.
- **Sociales:** Comunicación e interacción.
- **Utilitarias y Productividad:** Herramientas específicas.
- **Educativas e Informativas:** Conocimiento y noticias.
- **Creación:** Herramientas para editar contenido.

APLICACIONES GRATIS, DE PAGO, O FREEMIUM

- **Gratis:** Mayor alcance, pero alta competencia.
- **De pago:** Requieren descargas para rentabilidad.
- **Freemium:** Funciones básicas gratis, características avanzadas pagas.



Aplicaciones



Money

MONETIZACIÓN

- **Compras dentro de la app:** Ítems adicionales o suscripciones.
- **Pagar por la versión completa:** Menos común, problemas de gestión.
- **Publicidad:** Ingresos por anuncios en apps gratuitas.

PARA QUÉ PLATAFORMA DESARROLLAR

- **Android:** Amplio alcance, mayor complejidad.
- **iOS:** Mercado exclusivo, diseño uniforme.
- **Windows Phone:** Menor participación, potencial de crecimiento.



Plataforma



Equipo

TRABAJAR SOLO O EN EQUIPO

- **Equipo Mínimo:** Diseñador y desarrollador.
- **Equipos Grandes:** Incluyen líderes, especialistas y personal de QA.
- **Equipos Pequeños:** Agilidad en decisiones.
- **Equipos Distribuidos:** Colaboración global con buena comunicación.

- ## RECURSOS
- **Android:** Java, Android Studio, pruebas en simuladores o dispositivos.
 - **iOS:** Objective-C, Mac con Xcode, licencia de desarrollador de 99 dólares.
 - **Windows Phone:** C#, Windows 7+, Microsoft Visual Studio, licencia de desarrollo de 99 dólares.



Recursos