

C/ de la Basílica, 19. 5º y 8º planta. 28020 Madrid Tfno. 91 553 61 62 - Fax 91 598 0346 info@cas-training.com



# PROGRESSIVE WEB APPS

Formador: David Carvajal Garrido

Desarrollador Senior Aplicaciones Web y Móvil (JavaScript, Python, Unity 3D, etc.)















VUE

















# CONCEPTOS BÁSICOS

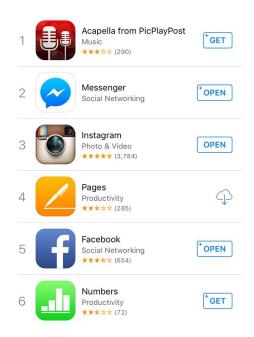


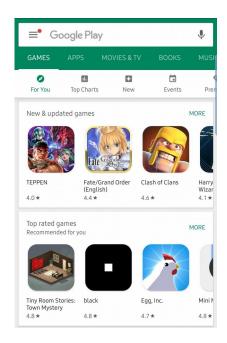
### ¿Qué son y cómo funcionan las PWA?





#### Aplicación nativa

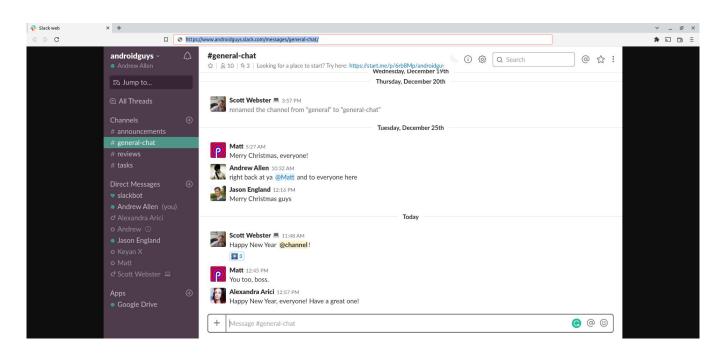




Se instalan en el dispositivo móvil (vía marketplace)



#### Aplicación web



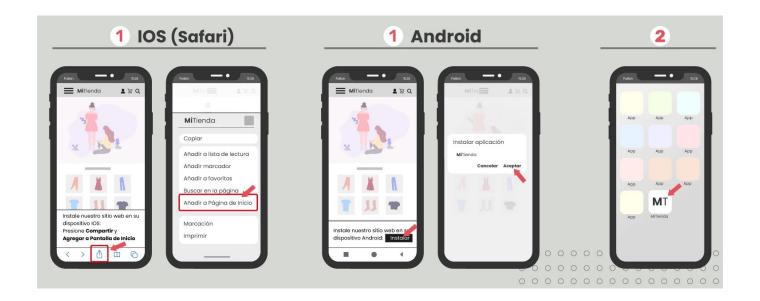
Se interpretan/ejecutan en el navegador (vía URL)







### Aplicación web progresiva



Se "instalan" en el dispositivo DESDE el navegador

Fuente: https://www.palbin.com/es/blog/p1445-pwa-progressive-web-app.html





- Protocolo HTTPS
- Service Worker
- Archivo manifest



### **Evolución y orígenes**

2007

Steve Jobs presenta la idea visionaria de Web Apps junto con el lanzamiento del iPhone, descartando totalmente la necesidad de aplicaciones nativas y centrando el desarrollo de aplicaciones en las capacidades de Safari.

Sin embargo, la idea llegaba demasiado pronto para su tiempo y el enfoque de aplicación nativa fue más adecuado entonces.



2015

El diseñador Frances Berriman y el ingeniero de Google Chrome Alex Russell acuñan el término PWA para describir las aplicaciones que aprovechan las nuevas funciones compatibles con los navegadores modernos.

Algunas grandes empresas como Microsoft, Alibaba, Forbes y Twitter implementan sus PWAs con bastante grado de éxito.



#### Actualidad

Muchas otras empresas y negocios de mayor o menor tamaño se suben al carro y empiezan a implementar sus PWAs, aprovechando sus ventajas frente a otras alternativas.

Sin embargo, a día de hoy Apple sigue limitando el uso de esta tecnología que le resta beneficios según su modelo de negocio basado en licencias para los desarrolladores.

Ejemplos: Caso Spotify, Epic (Fortnite) o Hey.com



Un ejemplo destacado: El caso "WhatsApp & Telegram"





### **Características principales**

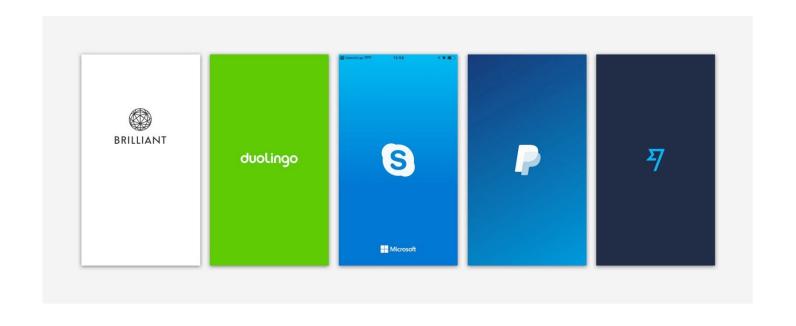
- ✓ Notificaciones push
- ✓ Acceso offline
- Caching
- ✓ Instalación en la pantalla de inicio
- ✔ Pantallas de splash
- ✓ Storage

Minijuego: ¡Adivina cuál es cuál!





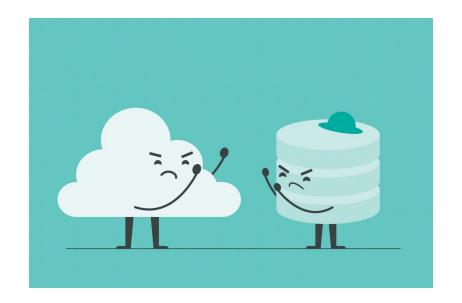




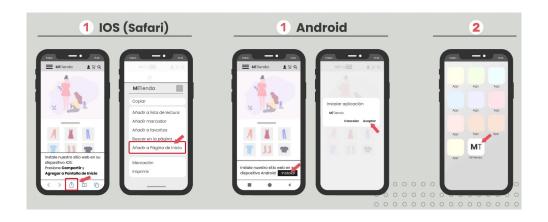




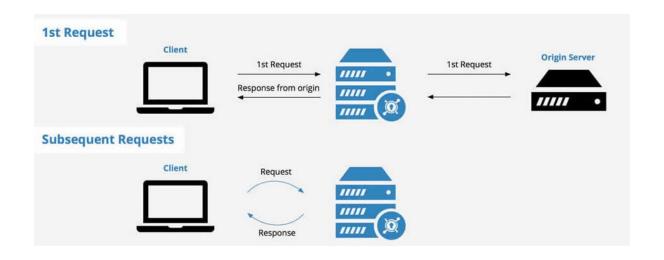








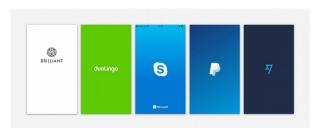








Acceso offline



Pantallas de splash



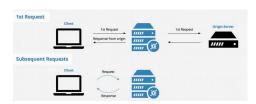
Notificaciones push



Storage



Instalación en la pantalla de inicio



Caching



#### **Notificaciones push**

- Ideada originalmente por Blackberry.
- El servidor envía y el dispositivo recibe (pushing).
- Es lo contrario a servicios de correo, web, etc (pulling).
- Instantaneidad y personalización (engagement).
- Ahorro de batería y mejora del rendimiento (no hay necesidad de tener la aplicación abierta).



#### Acceso offline

- Posibilidad de usar la aplicación sin conexión.
- Uso local (sincronización a posteriori).
- Entornos de conectividad limitada.
- Ahorro de batería y mejora del rendimiento.



### **Caching**

- Guarda una copia con marca de tiempo.
- Evita volver a cargar recursos previamente descargados.
- Precacheo automatizado ("predicción"/inferencia por uso).
- Mejora del rendimiento (menor tiempo de carga).



#### Instalación en la pantalla de inicio

- Proceso universal para el usuario (según su configuración).
- Personalización, imagen de marca y engagement.
- Versatilidad de cara a la distribución (no es incompatible con un modelo de marketplace).
- Conocimientos básicos a nivel técnico (implementación).



#### Pantallas de splash

- Se cargan siempre al inicio de la aplicación.
- Generan imagen de marca y engagement.
- La primera impresión (también) cuenta.
- Disimulan tiempos de carga (experiencia de usuario).



#### **Storage**

- Almacenamiento local (no en la nube).
- Compartir solamente aquello que sea necesario.
- Velocidad de acceso a información recurrente.
- Mayor grado de personalización en aplicaciones.
- Seguridad y backups dependen del usuario.
- Mayor consumo de espacio en disco.

Diferencias entre webapp, app nativa, híbrida y PWA



	Webapp	Nativa	Híbrida	PWA
¿Se instala en el dispositivo (vía marketplace)?	No	Sí	Sí	No
¿Hay que aprender varias tecnologías específicas según la plataforma (sistema operativo Android/iOS)?	No	Sí	Un poco	No
¿Nos permite acceder a todas las funcionalidades que ofrece el dispositivo (hardware, software, etc.)?	No	Sí	Casi todas	No
En términos de rendimiento, ¿cuál consume más o menos recursos del dispositivo?	Algo más	Menos	Algo menos	Más
¿Es más o menos vulnerable a ciberataques (seguridad)?	Más	Menos	Menos	Más
Económicamente (tiempos y costes de desarrollo) hablando, ¿cuál es más costosa inicialmente?	La más barata	La más cara	Menos cara	Menos barata



### Tecnologías de desarrollo

	Android	iOS	
Nativa	Java / Kotlin Android Studio	Objective-C / Swift Xcode	
Híbrida <sup>1</sup>	HTML, CSS y JavaScript + Apache Cordova / IonicJS <sup>2</sup> HTML, CSS y JavaScript + React Native / NativeScript <sup>3</sup> Dart + Flutter <sup>3</sup> .NET (C#) + Xamarin <sup>3</sup>		
PWA <sup>1</sup>	HTML, CSS y JavaScript Opcional: React / Angular / Vue / Polymer		
Webapp <sup>1</sup>	· ·	y JavaScript ngular / Vue / Polymer	

<sup>1:</sup> Multiplataforma

<sup>&</sup>lt;sup>2:</sup> WebView Wrapper

<sup>3:</sup> Compila a nativo

Ventajas e inconvenientes



FEATURES	PWA	NATIVE APP
Functions offline	~	1
Push notifications	<b>~</b>	<b>~</b>
Installable on home screen	-	<b>✓</b>
Mobile-specific navigation	1	<b>✓</b>
Works across all devices	1	×
Indexed by Google	-	×
One place to enter content	<b>~</b>	×
No download required	1	×
Bypasses the marketplace	1	×
Requires no updates	~	×
Can be linked and shared	~	×
Low data requirements	1	×

Source: www.shopware.com

Fuente: https://topflightapps.com/ideas/native-vs-progressive-web-app/



#### **Ventajas**

- Son multiplataforma, lo que significa que se pueden usar desde cualquier dispositivo y navegador.
- No ocupan memoria del dispositivo, ya que no es necesaria su descarga.
- Se puede hacer uso de ella aunque el dispositivo no disponga de Internet.



- Se instala como acceso directo desde el navegador en el escritorio del dispositivo, con lo que se ve como si fuera una aplicación nativa.
- Se actualiza automáticamente.
- Supone un coste muy inferior al desarrollo de una aplicación nativa.



- Inferior tiempo de creación frente a una app nativa.
- Al ser imprescindible el certificado SSL para su instalación, lo convierte en un sitio seguro.
- Mejora la experiencia de usuario de los clientes.



- Dispone de notificaciones push.
- Son muy rápidas.
- Fácilmente indexadas por los buscadores.



#### **Inconvenientes**

- El usuario solo puede descargar la app si previamente conoce la marca, ya que no está disponible el Apple Store o Google Play.
- No se puede vincular la aplicación con cámara o lista de contactos del dispositivo.
- Puede llegar a presentar un elevado consumo de batería, dependiendo de las necesidades concretas de la aplicación.



- Dependen del navegador, por lo que solo son válidas a partir de ciertas versiones de los navegadores.
- Su tecnología no permite crear aplicaciones de cierto grado de complejidad, a diferencia de las apps nativas.
- Apple (el "gran" inconveniente) no permite que estén en el App Store (a diferencia de Google Play o Microsoft Store, que son bastante "pro-PWAs"), porque:

«La aplicación debe incluir características, contenido e interfaz de usuario que la eleven más allá de un sitio web reempaquetado.

Si tu aplicación no es especialmente útil, única o "similar a una aplicación", no pertenece a la App Store.»

Según Apple, la experiencia de usuario es significativamente peor en las PWAs que en las apps nativas.

(Además de que no se monetizan igual para Apple, claro)



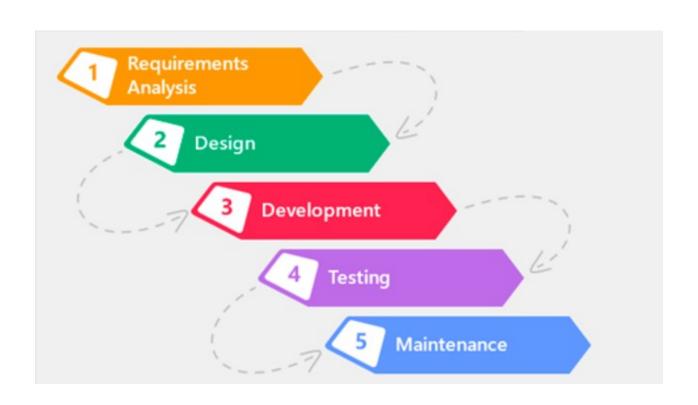
- Sin embargo, Safari aún permite añadir la PWA desde la página de inicio, pero con ciertas limitaciones como por ejemplo:
  - Límite de almacenamiento en caché de 50 MB.
  - Sin acceso a Face ID, Touch ID, Bluetooth o Siri.
  - No se puede acceder a información privada (e.g., contactos).
  - No hay integración con aplicaciones sociales como Facebook.
  - Acceso limitado a funciones nativas (e.g., geolocalización, cámara, salida de audio, pagos in-app, ejecución en segundo plano, ARKit, altímetro, información de la batería, etc.).



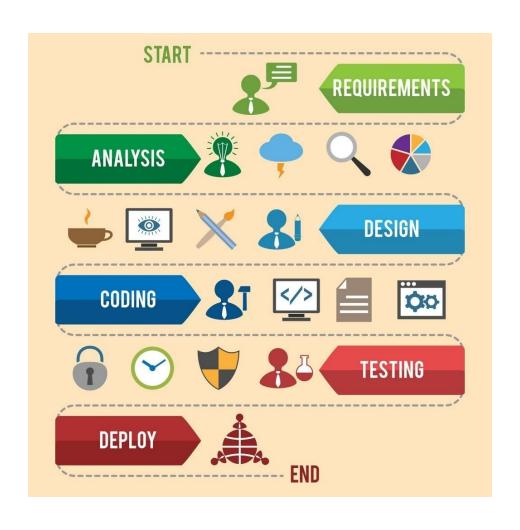
# **CUESTIONES TÉCNICAS**



#### Ciclo de vida del desarrollo software







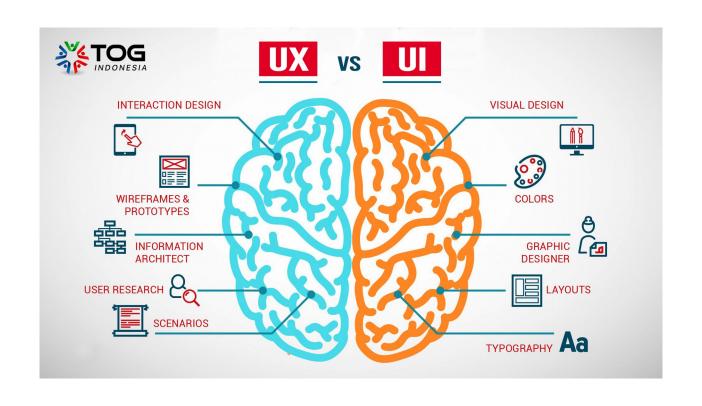




#### **Experiencia e interfaz de usuario (UX/UI)**

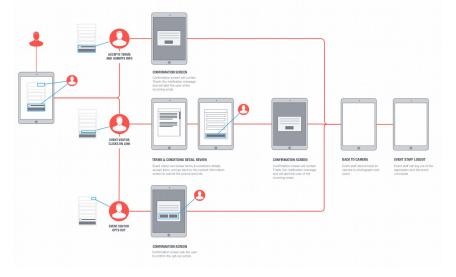














Wireframes, flowcharts, mockups...



¿Qué es el "responsive web design" (diseño web adaptativo)?



- ✓ Mobile first (de pequeño a grande)
- ✓ Breakpoints (media queries)
- Contenido fluido (medidas relativas)
- ✓ Ajustar viewport (proporción/ratio/resolución de pantalla)

Fuente: https://alistapart.com/article/responsive-web-design/



#### Programación y pruebas

- Entornos de desarrollo (IDEs o editores de código):
  - Visual Studio Code
  - Sublime Text
  - Eclipse
  - Webstorm
- Lenguajes de programación (JavaScript, PHP, .NET, Java, C#, Python, etc.)
- Otras herramientas y recursos genéricos: VCS (Git), Terminal, etc.





ILLUSTRATED BY SEGUE TECHNOLOGIES



- Desarrollo de habilidades cognitivas
  - Resolución de problemas
  - Aritmética
  - Lógica
  - Algorítmica
  - Creatividad
  - Paciencia (mucha)







