Multiples clientes desean desarrollar un software y usted, como consultor, debe decidir si conviene hacerlo desarrollando de manera híbrida, cross-platform o nativa. Es importante que explique el criterio que tomó en cada uno de los escenarios.

Colocar:

1. Enfoque para desarrollar: híbrido, cross-platform o nativo.
2. ¿Por qué?
3. Framework que utilizaría

**Ejemplo:**

Aplicación para escuchar música vía streaming. El usuario puede elegir descargar canciones para escucharlas en caso que no tenga conexión. Es un emprendimiento nuevo y no tienen muchos recursos económicos ni personales.

Respuesta: Lo mejor sería desarrollar cross-platform porque convendría tenerla tanto para Android como para iOS para que la empresa capte con más usuarios. Además, tienen un presupuesto limitado y no se podría cubrir desarrolladores de Android y de iOS nativos. No realizaría una aplicación híbrida porque el usuario puede elegir canciones para reproducir sin conexión.

**Requerimiento 1:**

La empresa Visitadores S.A busca desarrollar una aplicación con interfaz de usuario sencilla que muestra información de productos y almacenes a visitadores médicos. Este contenido requiere ser actualizado constantemente ya que los visitadores deben saber qué productos tienen disponibles. La optimización de la batería es importante ya que los visitadores necesitan utilizar el teléfono durante todo el día.

Colocar:

1. Enfoque para desarrollar: híbrido, cross-platform o nativo.
2. ¿Por qué? Por que al realizarlo de forma nativa, por que esta es mas eficiente en el ahorro de recursos ya sea en el consumo de la batería, como en la velocidad en la que se ejecuta, ya que esta se ejecuta para para un sistema en específico por lo que si la empresa desea gastar en la compra de dispositivos para evitarse problemas como que teléfono de los visitadores no sean iguales o no tiene muchas capacidades y la interfaz, aunque no se la agradable a la vista del usuario, es bastante sencilla de utilizarlo ya que es una interfaz más simple.
3. Framework que utilizara: ya que android es el mas utilizado, se puede utilizar Estudio Android ya que es una herramienta de android.

**Requerimiento 2:**

Una red social de micro microblogging (estilo Twitter), que permite escribir entradas al feed de cada usuario, subir fotografías, dar like y compartir. Es un emprendimiento de estudiantes de una universidad y buscan que tenerla lista lo más pronto posible.

1. Enfoque para desarrollar: híbrido, cross-platform o nativo.
2. ¿Por qué? En este caso no se puede llegar a desarrollar de forma nativa ya que esta necesita estar en línea, para poder realizar todas las funcionalidades que nos solicita, además de que esta va a ser para todos los dispositivos y como no se le puede decir que solo para los que tiene Android, se tiene que desarrollar para cualquier sistema operativo, por lo que la mejor opción es platform ya que esta aunque no es muy rápida, pero esta garantiza una implementación sin errores y que tenga funcionalidades mas complejas y un costo menor de producción.
3. Framework que utilizaría: Por lo que he podido encontrar React native es la mejor opción para realizarlo ya que es que se esta empezando a utilizar mas, ya que estableciendo una nueva barra para aplicaciones multiplataforma que se ven y se comportan más como aplicaciones nativas.

**Requerimiento 3:**

Aplicación de realidad aumentada que permite al usuario moverse de acuerdo a su geolocalización para encontrar criaturas estilo Pokémon. También tiene un modo de juego en el que estas criaturas se pueden utilizar para realizar combates y un modo aventura. Los gráficos son de alta calidad. La empresa que se encuentra desarrollando este producto es una startup que acaba de recibir una segunda ronda de inversión y están buscando expandirse.

Colocar:

1. Enfoque para desarrollar: híbrido, cross-platform o nativo.
2. ¿Por qué? En este caso para crear un video juego se necesita tanto de los programadores, como de diseñadores y muchos otros mas, por lo que al realizarlo de forma nativa seria mas rápido pero se duplicaría el sistema operativo para desarrollarlo para cada sistema operativo, por lo que al utilizar platform, se reducirían costos y si es dado caso algo para con el dispositivo del usuario, se podría guardar en línea todo el proceso que lleva del juego, para que no se le perdiera nada, que se podría cobrar como un servicio aparte.
3. Framework que utilizaría, para lo que solicita y para los gráficos que solicita se tiene que realizar en Unity para que hacerlo, además para desarrollar en Unity hay bastante documentación y tutorías por si se contrata personal nuevo que no este familiarizado.