## 4.2 Evaluación de los criterios para la tecnología TTS iOS

|  |  |
| --- | --- |
| CRITERIOS | EVALUACIÓN |
| Criterio A.1: Librerías | Apple dispone de una librería específica para el desarrollo de la tecnología Text to Speech (Speech Syntesis dentro de AVFoundation) |
| Criterio A.2: Clases | IOS dispone de 3 clases específicas para el desarrollo de ésta tecnología basadas en la especifiación de una determinada voz y con ello una pronunciación, su velocidad y herramientas de monitorización del habla. |
| Criterio A.3: Periodicidad | Apple lanza cada año una nueva versión de su sistema operativo al igual que distintas subversiones a lo largo de éste y con ellas una revisión de sus formas de implementación y desarrollo. |
| Criterio B.1: Multiplataforma | No, el entorno completo de desarrollo, implementación y publicación solo está disponible para Mac OS. Se deberá hacer uso exclusivamente de Xcode |
| Criterio B.2: Lenguajes de programación | Son 4: Swift, C, C++ y Objective-C |
| Criterio B.3: Facilidad | En Xcode, sin poner ni una línea de código se puede obtener una app sencilla de navegación de pantallas por lo que su facilidad de uso es alta. Para funciones más complejas o especificas dentro de ella sería necesario programar código por supuesto. |
| Criterio B.4: Tiempo | Para una aplicación sencilla, 18 semanas de media (10 de ellas dedicadas a la fase de backend y las 8 a frontend) |
| Criterio B.5: Configuración de desarrollo | En Xcode la configuración de desarrollo inicial es mínima, siempre siendo una tarea guiada. |
| Criterio B.6: Emulación | Sí, Xcode ofrece un entorno de emulación. |
| Criterio B.7: Coste de implementación | Para una aplicación sencilla que incluya ésta tecnología podemos hablar de 700 a 3.000 euros de coste de implementación por fases y lidiado por un equipo. |
| Criterio B.8: Coste de publicación | 99 dólares, que se pagan de forma anual, pudiendo subir en ese periodo de tiempo y por ese precio, las aplicaciones que se quieran (teniendo que renovar cada año) |
| Criterio B.9: Rentabilidad | En IOS es alta, debido al predominio de apps de pago a través de su Store y su alto número de descargas. |
| Criterio C.1: Configuración de uso | En Apple esta configuración se hace sencilla al estar separado la activación de tecnología de habla Texto To Speech de la herramienta de accesibilidad Voiceover. |
| Criterio C.2: Accesibilidad lingüística | 27 lenguajes están disponibles sin necesidad de descarga adicional. |
| Criterio C.3: Nuevos lenguajes | En una misma versión de IOS no es posible agregar nuevas voces teniendo que esperar a una nueva actualización. |
| Criterio C.4: Fluidez | Hemos comprobado mediante el uso y prueba de esta tecnología en Android y en IOS que en esta segunda, la fluidez del lenguaje es mayor. |
| Criterio C.5: Pronunciación | Hemos comprobado mediante el uso y prueba de esta tecnología en Android y en IOS que en esta segunda, la pronunciación es más parecida al habla humana. |
| Criterio C.6: Personalización | Sí, Apple incluye en sus dispositivos un editor de pronunciación permitiendo crear listas de palabras o frases con sus correspondientes formas fonéticas. |
| Criterio C.7: Aprendizaje y ayuda | IOS dispone como mucho de pequeñas indicaciones debajo de cada opción mostrada en pantalla referido a los ajustes de Text-To-Speech. |
| Criterio C.8: Frecuencia | IOS cuenta con una cuota de mercado de 12,9% en 2016, muy ligada al uso de esta tecnología incluida en sus dispositivos. |