|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| CRITERIOS | TTS Android | TTS iOS | COMENTARIOS |
| A.1 Librerías | 2 librerías | 1 libreria | Tanto Android como iOS incluyen en sus entornos librerías dedicadas a la generación de voz sin tener que bajar APIs externas. |
| A.2 Clases | 7 clases | 3 clases | Android incluye más clases dedicadas a esta tecnología pudiendo obtener un resultado parecido tras el desarrollo de las mismas. |
| A.3 Periodicidad | 1 (anual) | 1 (anual) | Ambos sistemas operativos ofrecen versiones anuales del mismo, incluyendo subversiones frecuentes por parte de Apple, actualizando en ambos aspectos y mejoras en la generación de voz. |
| B.1 Multiplataforma | SI | NO | En Android es posible el desarrollo de aplicaciones sobre cualquier sistema operativo, mientras que en iOS se hace obligatorio utilizar Xcode sobre un Mac como entorno para desarrollar y publicar aplicaciones. |
| B.2 Lenguajes de Programación | 7 | 4 | Android ofrece la posibilidad de programar en más lenguajes mientras que Apple ofrece solo unos pocos incluyendo el suyo de la propia marca Swift. |
| B.3 Facilidad | 8 | 8 | Android ofrece un fácil desarrollo mediante la introducción de unas cuantas líneas mientras que Apple también lo ofrece más enfocado de forma visual. |
| B.4 Tiempo | 18 semanas | 18 semanas | En ambos entornos, el tiempo de desarrollo para aplicaciones simples sería el mismo dedicando 10 semanas de ellas al backend y 8 al frontend. |
| B.5 Configuración de desarrollo | 9 | 8 | Ambos entornos en general ofrecen una configuración fácil inicial para poder comenzar con el desarrollo. |
| B.6 Emulación | SI | SI | Ambos entornos de desarrollo ofrecen una emulación para la prueba de aplicaciones y esta tecnología en concreto. |
| B.7 Coste de implementación | 700€ a 3.000€ | 700€ a 3.000€ | Las aplicaciones básicas rondan dichos umbrales sin depender de la plataforma de desarrollo. |
| B.8 Coste de publicación | 25 dólares | 99 dólares | Android es ganador debido al pago anual y único de 25 dólares, mientras que los 99 de Apple se deberían renovar cada año para poder publicar aplicaciones en las respectivas Store. |
| B.9 Rentabilidad | 6,5 | 9 | En este apartado, iOS consigue la medalla debido a su naturaleza de pago por app frente a la gratuidad en general de las aplicaciones de Android. |
| C.1 Configuración de uso | 2 | 9 | La manera de configurar y activar la generación de voz en Android es mucho más complicada que en iOS. |
| C.2 Accesibilidad Lingüística | 31 lenguajes | 27 lenguajes | El diccionario de voces en las versiones comparadas (iOS 9.1 vs Android 6.0) incluye más este segundo SO. |
| C.3 Nuevos Lenguajes | SI | NO | Android permite la inclusión de nuevos lenguajes, incluso no oficiales de la marca mientras desde una misma versión de SO mientras que en iOS es obligatorio actualizar de versión para obtenerlos. |
| C.4 Fluidez | 6 | 8 | Apple gana a Android en este apartado debido a la mayor “robototización” de la voz. |
| C.5 Pronunciación | 6 | 9 | Apple gana a Android en este apartado debido a una prolongada extensión de las últimas sílabas de la última palabra de cada generación de voz. |
| C.6 Personalización | NO | SI | Apple incluye en sus dispositivos un editor de pronunciación permitiendo crear listas de palabras o frases con sus correspondientes formas fonéticas mientras que en Android no. |
| C.7 Aprendizaje y ayuda | 9 | 7 | Android incluye un tutorial al activar la función de Accesibilidad entre los que incluye temas de generación mientras que iOS solo incluye comentarios debajo de las opciones a activar. |
| C.8 Frecuencia | 86,2% | 12,9% | La cuota de mercado sobre el uso del sistema operativo Android es predominante a fecha de 2016, por lo que el uso de la tecnología incluida en el de tts será mayor en esta plataforma. |