



ULPGC

**Escuela de
Ingeniería Informática**



*Programación de Aplicaciones Móviles
Nativas*

Práctica 4: Elección de una arquitectura

Bloque I – S4 Elección de una arquitectura

Supuesto 1: Aplicación de Viaje para una Agencia de Turismo

- **Arquitectura Recomendada:** MVC (Model-View-Controller)
- **Presupuesto:** Moderado.
- **Tiempos de Entrega:** 6 meses.
- **Recursos Humanos:** Un desarrollador principal, un diseñador y un especialista en geolocalización.

Con un presupuesto moderado y un plazo de entrega razonable, la arquitectura MVC es adecuada. Permite una implementación eficiente y colaboración entre el equipo de desarrollo. La aplicación de viaje puede beneficiarse de esta estructura para mostrar destinos y opciones de viaje de manera organizada.

Supuesto 2: Aplicación de Juegos Móviles para una Pequeña Empresa de Desarrollo de Videojuegos

- **Arquitectura Recomendada:** MVVM (Model-View-ViewModel) o MVP (Model-View-Presenter)
- **Presupuesto:** Limitado.
- **Tiempos de Entrega:** 5 meses.
- **Recursos Humanos:** Un desarrollador principal y un diseñador de juegos.

Dado el presupuesto limitado, pero la necesidad de una arquitectura que admita la interacción compleja del usuario en juegos, se puede optar por MVVM o MVP. Estas arquitecturas permiten una estructura más modular y mantenible, lo que es esencial para el desarrollo de juegos.

Supuesto 3: Aplicación de Gestión de Proyectos para una Empresa de Consultoría

- **Arquitectura Recomendada:** Clean Architecture o arquitectura hexagonal
- **Presupuesto:** Moderado.
- **Tiempos de Entrega:** 8 meses.
- **Recursos Humanos:** Un desarrollador principal y un especialista en gestión de proyectos.

Con un presupuesto moderado y un período de desarrollo razonable, es apropiado elegir una arquitectura más robusta como Clean Architecture o arquitectura hexagonal. Estas arquitecturas son ideales para aplicaciones de gestión de proyectos que requieren una estructura clara y escalabilidad.

Supuesto 4: Aplicación Educativa para una Institución Académica

- **Arquitectura Recomendada:** MVVM (Model-View-ViewModel) o MVP (Model-View-Presenter)
- **Presupuesto:** Moderado.
- **Tiempos de Entrega:** 9 meses.
- **Recursos Humanos:** Un desarrollador principal, un diseñador de contenido educativo y un experto en pedagogía.

Con un presupuesto moderado y un plazo de entrega que permite el desarrollo de contenido educativo de calidad, las arquitecturas MVVM o MVP son adecuadas. Estas estructuras permiten una separación clara entre la lógica de la aplicación y la presentación, lo que es fundamental en aplicaciones educativas.

Supuesto 5: Aplicación de Gestión de Inventarios para una Pequeña Tienda de Retail

- **Arquitectura Recomendada:** MVC (Model-View-Controller)
- **Presupuesto:** Limitado.
- **Tiempos de Entrega:** 4 meses.
- **Recursos Humanos:** Un desarrollador principal y un empleado de la tienda con conocimientos de inventario.

Con un presupuesto limitado y una necesidad de tiempos de entrega cortos, la arquitectura MVC es apropiada. Permite una implementación rápida de la aplicación de gestión de inventario y una colaboración eficiente entre el desarrollador y el empleado de la tienda.