**Reglas de Usabilidad y Accesibilidad en Aplicaciones Web y Móviles:**

**1. Usabilidad:**

- Diseño intuitivo y fácil de usar.

- Minimizar el número de pasos para realizar una tarea.

- Feedback claro y conciso sobre acciones del usuario.

- Consistencia en el diseño y la navegación.

- Adaptación al tamaño de pantalla y orientación del dispositivo.

**2. Accesibilidad:**

- Cumplir con estándares como WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).

- Soporte para lectores de pantalla.

- Contrastes adecuados entre texto y fondo.

- Alternativas textuales para elementos no textuales (imágenes, videos).

- Navegación y operabilidad utilizando teclado.

**Diferencias entre una Aplicación Independiente y una Aplicación Móvil:**

- Aplicación Independiente: También conocida como aplicación de escritorio, se ejecuta en un sistema operativo de computadora como Windows, macOS o Linux. No está diseñada específicamente para dispositivos móviles y generalmente no se distribuye a través de tiendas de aplicaciones móviles.

**- Aplicación Móvil:**

Diseñada para funcionar específicamente en dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas. Se adapta al tamaño de pantalla y utiliza características específicas del dispositivo como GPS, cámara, etc. Se distribuye a través de tiendas de aplicaciones como Google Play Store (Android) o App Store (iOS).

**Diferencia entre una Aplicación Móvil de Carácter Híbrido o una de Carácter Nativa:**

**- Aplicación Nativa:**

Desarrollada para un sistema operativo específico utilizando lenguajes de programación y herramientas nativas. Ofrece un rendimiento óptimo y acceso completo a las características del dispositivo. Por ejemplo, aplicaciones escritas en Swift o Objective-C para iOS, o en Java o Kotlin para Android.

**- Aplicación Híbrida:**

Desarrollada utilizando tecnologías web como HTML, CSS y JavaScript, y luego empaquetada dentro de un contenedor nativo que permite ejecutarla como una aplicación móvil. Puede ser menos costosa de desarrollar y mantener, pero puede tener un rendimiento ligeramente inferior. Ejemplos incluyen Ionic, React Native, y Xamarin.

**Diferentes Ecosistemas de Dispositivos Móviles:**

**1. Android:**

- IDE: Android Studio

- Lenguajes de Programación: Java, Kotlin

**2. iOS:**

- IDE: Xcode

- Lenguajes de Programación: Swift, Objective-C