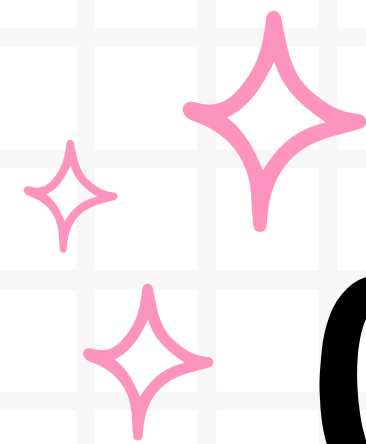


TAREA 2

RADiOGRAFiA APP

SNAPCHAT

Cruz Vázquez Zayra Sheccid
Gómez Bolaños Luis Aldo
Mendoza Márquez Daniela
Rivera Morales Alan Adrián



CONTENiDO


01. Introducción

02. Equipo

03. Conceptos

04. Objetivos

05. Conclusiones



INTRODUCCIÓN

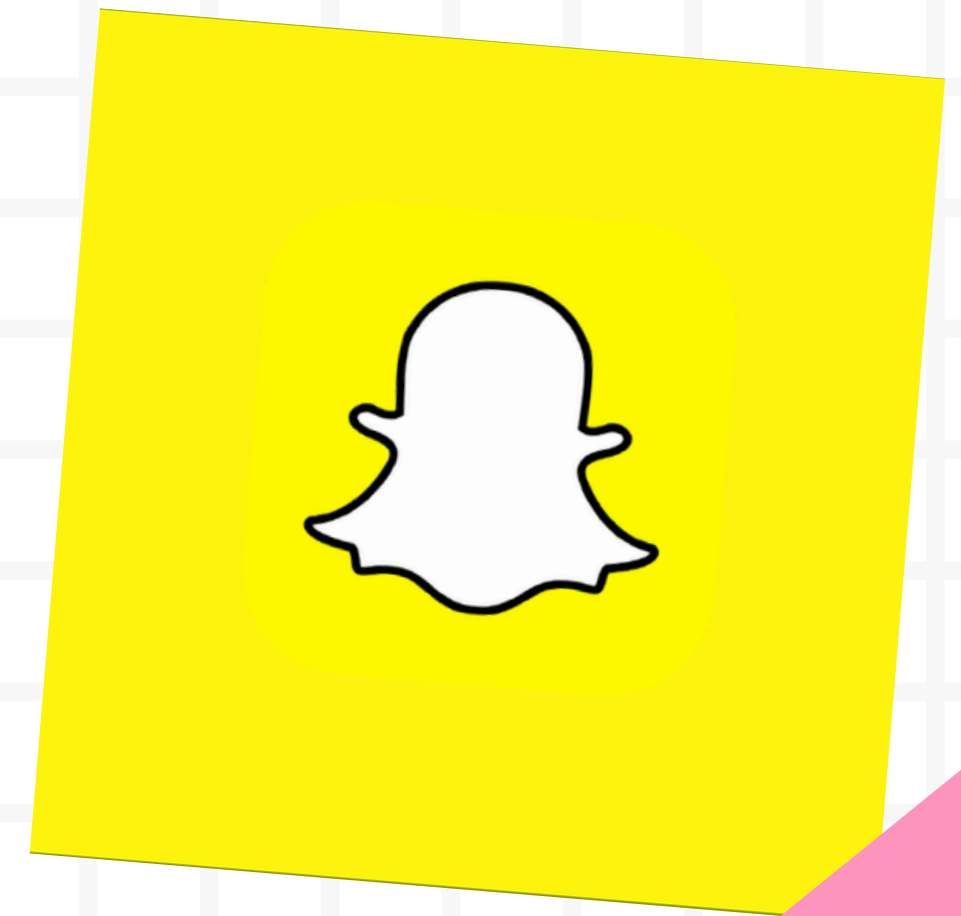
El nombre oficial de la app es Snapchat. Este es el nombre con el que fue lanzada en 2011. Sin embargo, la empresa matriz detrás de la app se llama Snap Inc.

Es una plataforma de redes sociales y una aplicación de mensajería multimedia a la que se puede acceder a través de dispositivos móviles Android y iOS. Los usuarios de Snapchat pueden compartir fotos y videos entre ellos, y usar filtros u otros efectos.



PÚBLICO DE INTERÉS

Está dirigida principalmente a un público joven, especialmente a adolescentes y adultos jóvenes (13 - 34 años de edad)



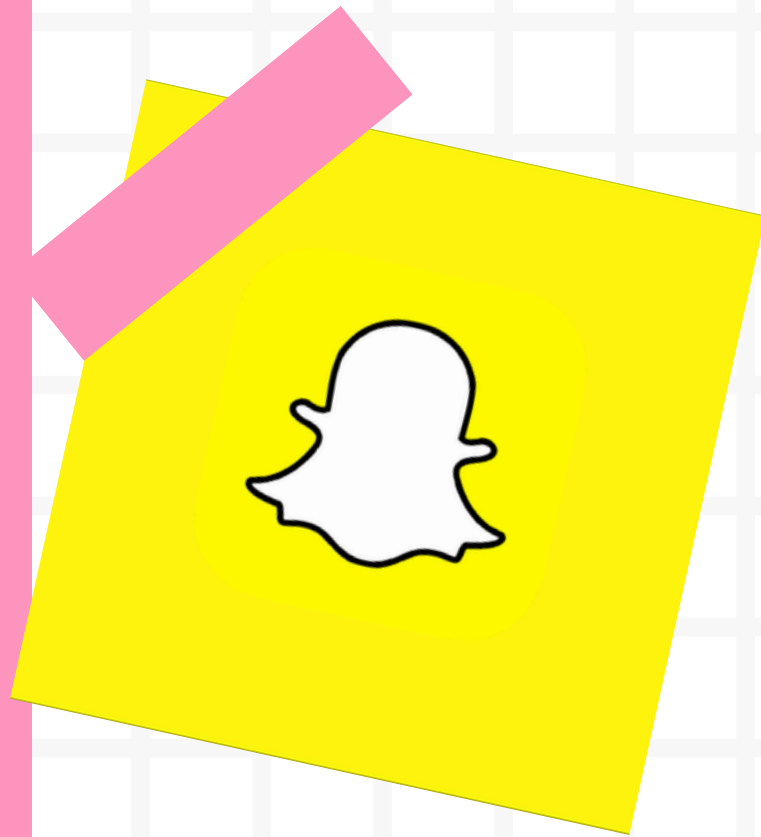
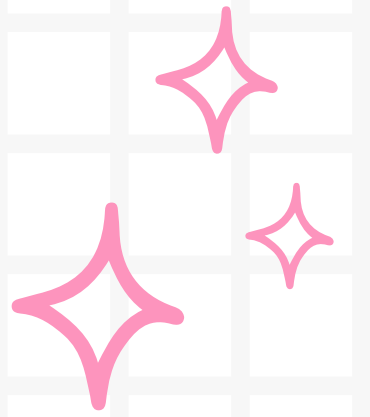
RELEVANCIA EN LA SOCIEDAD

Snapchat revolucionó la comunicación con su enfoque en contenido visual temporal. En 2023, tenía 397 millones de usuarios diarios y ha influido en la adopción de características similares en otras redes sociales como Instagram y Facebook.

GANANCIAS DIRECTAS E INDIRECTAS

Snapchat gana principalmente con publicidad en anuncios entre historias, realidad aumentada y promociones Discover. En 2023, sus ingresos fueron \$4.6 mil millones. También ha influido en el mercado de aplicaciones sociales, impulsando inversiones en nuevas tecnologías.

RAZONES PARA LA SELECCIÓN



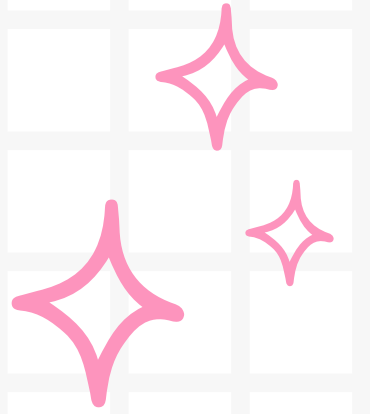
Desde su lanzamiento en 2011, Snapchat ha atravesado altibajos, pero su innovación y creatividad han permitido que siga siendo relevante en el mundo de la comunicación. La app se ha adaptado a las demandas de su público y ha sabido mantenerse competitiva. Su diseño simple y creativo demuestra cómo una idea sencilla puede transformar la interacción social a nivel global.

COMPATIBILIDAD Y DISTRIBUCIÓN

La primera versión lanzada en el 2011 fue desarrollada únicamente para dispositivos móviles con iOS, dos años después fue lanzada oficialmente para Android.



PRINCIPALES ACTUALIZACIONES



La versión más actual es la 13.5.0.41 lanzada el 29 de agosto del 2024

- 2011 se lanza al mercado la aplicación Pictaboo.
- 2012 cambia de nombre a Snapchat, alcanza los 100k usuarios.
- 2013 introduce filtros y stories.
- 2014 introduce el concepto de geofiltros.
- 2017 lanza memories.
- 2020 estrategia de mercado
- 2022 modo de suscripción de Snapchat
- 2024 IA como chatbot

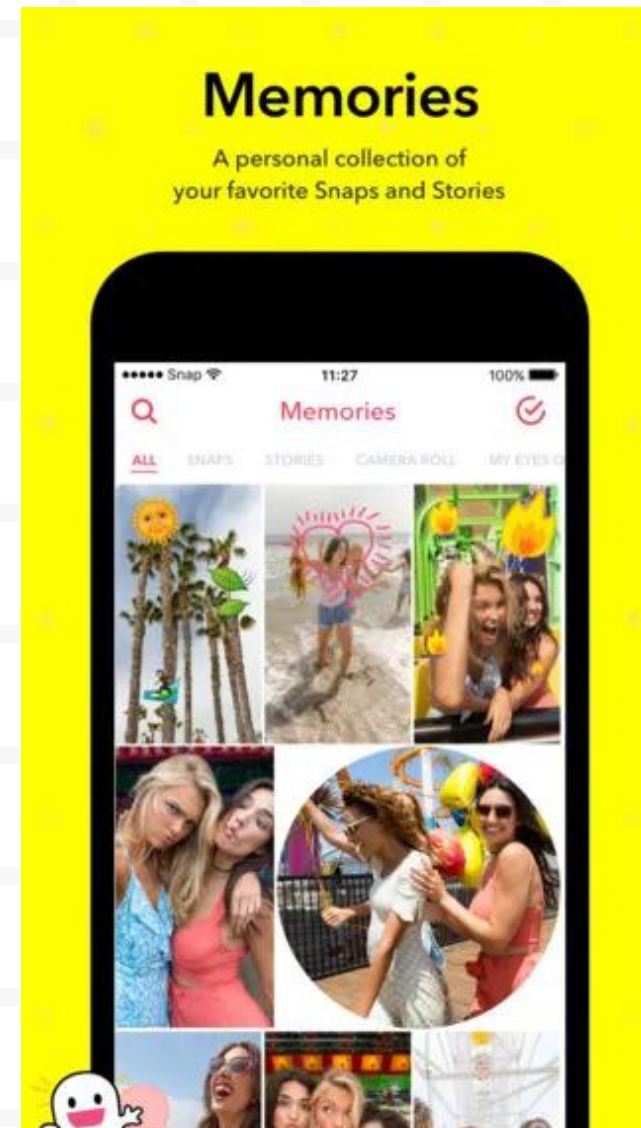
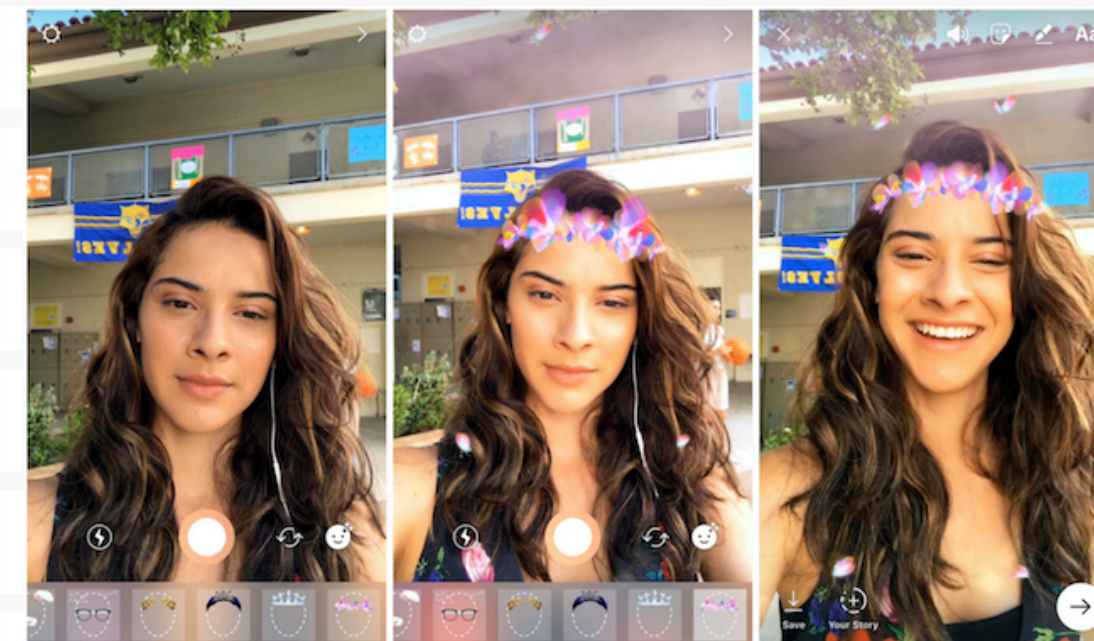


This is revision 2 of the Pictaboo page.
It was created on 7/8/11 at 2:31pm by 76.175.72.16.

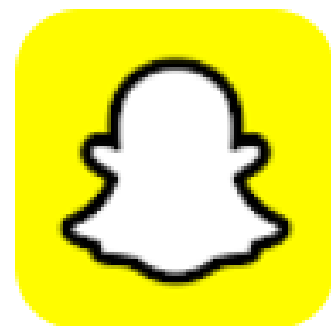
Pictaboo

Pictaboo is the first-ever ephemeral picture messaging app for iPhone.

Milestones



REGISTRO Y POPULARIDAD



Snapchat

13.5.0.41

Snap Inc

Actualizar

29 ago. 2024

Google Play ID

[com.snapchat.android](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.snapchat.android)

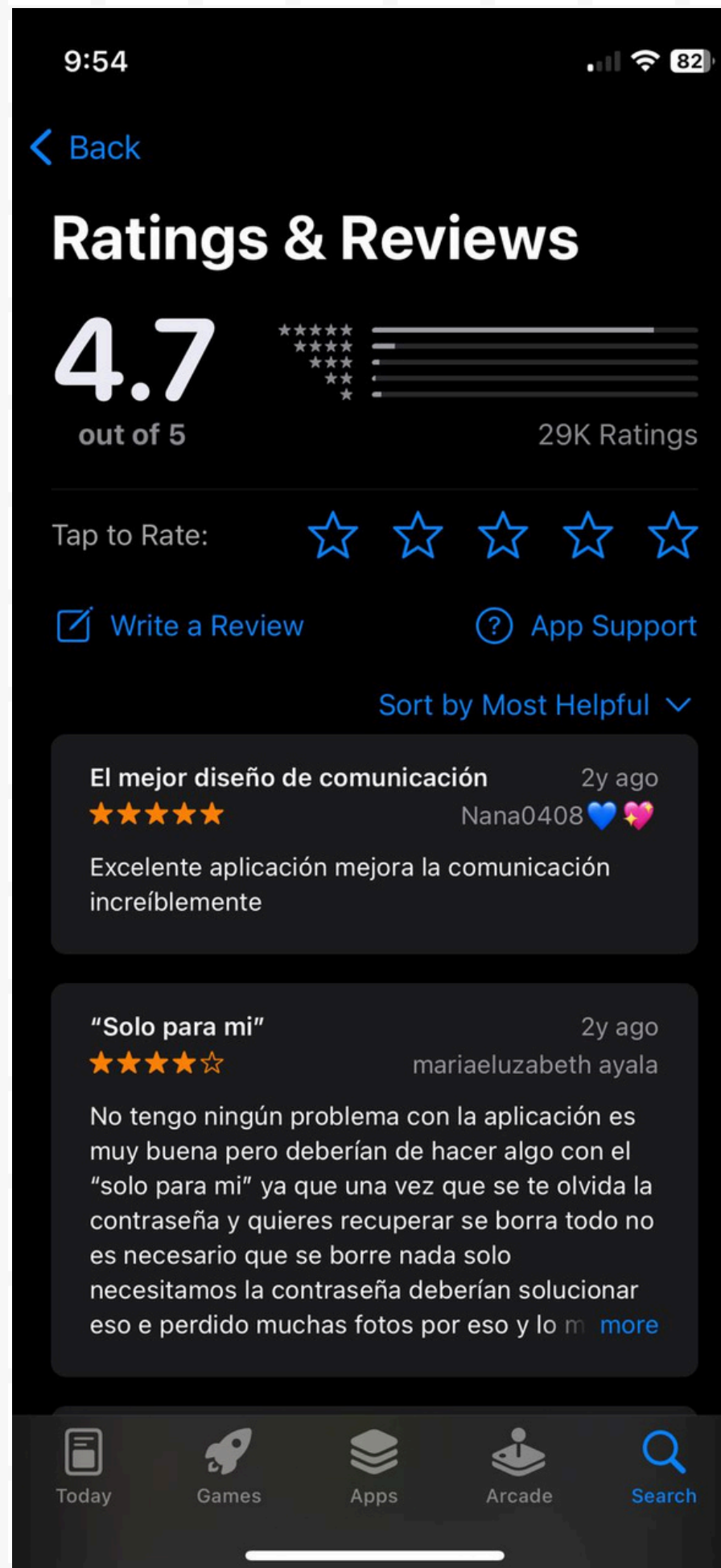
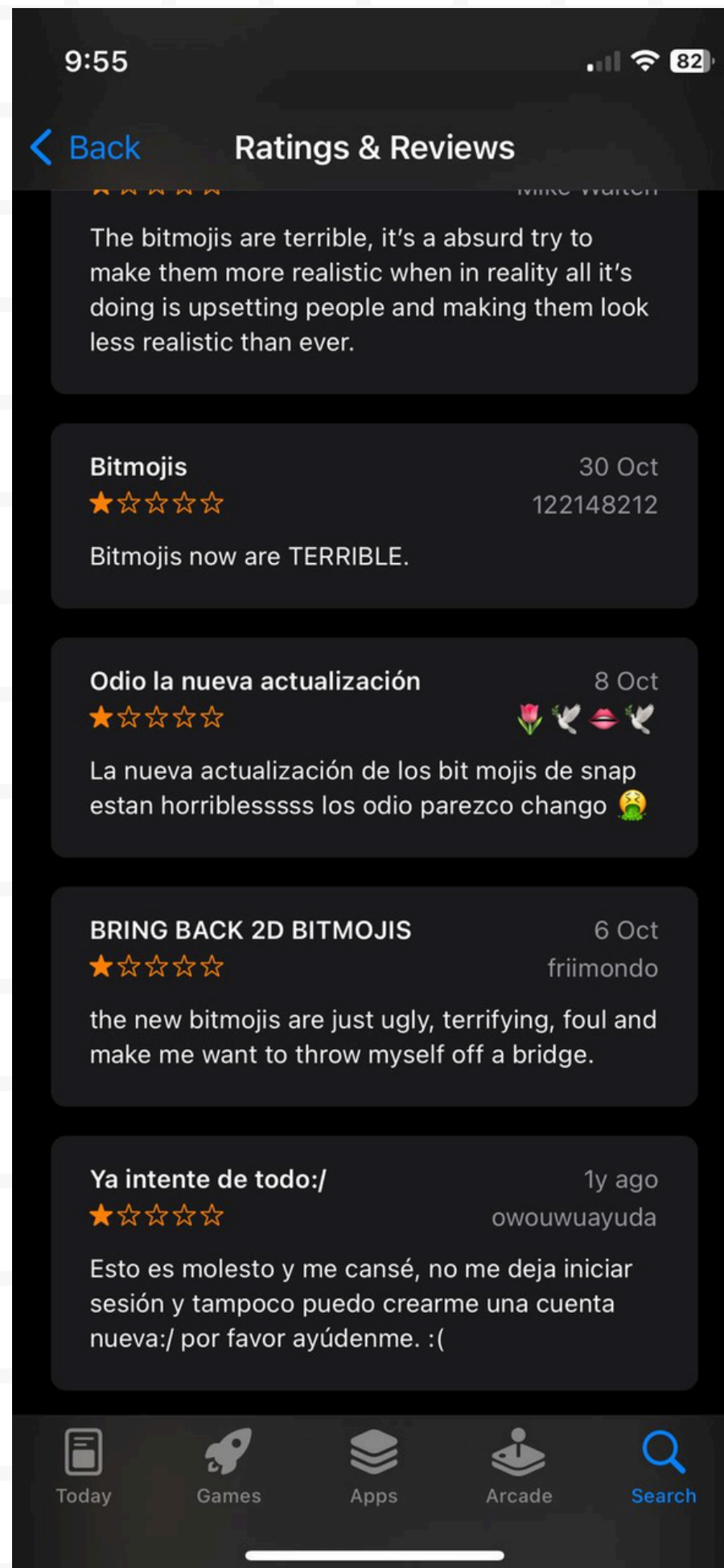
Desarrollador

[Snap Inc](#)

Descargas

1.000.000.000+

Spiegel, Bobby y Murphy crearon esta primera inversión en el año 2011 donde querían crear una aplicación donde suban fotos y posteriormente se borren. Sin embargo, después de un año decidieron relanzar la AppStore, por eso mismo se cambió el nombre a Snapchat.



ANÁLISIS DE COMENTARIOS Y RATINGS

ANÁLISIS FODA DE SNAPCHAT

FORTALEZAS

Tecnología AR avanzada, base de usuarios jóvenes leales, privacidad mejorada.

OPORTUNIDADES

Expansión de tecnologías AR, internacionalización, inteligencia artificial.

DEBILIDADES

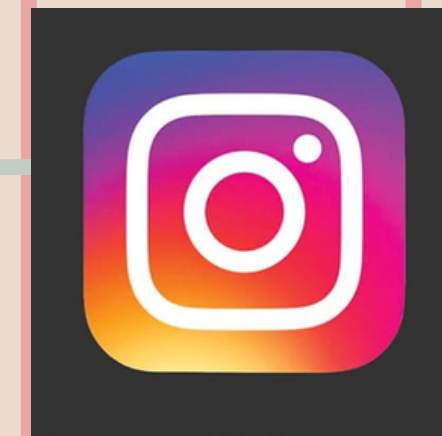
Interfaz no intuitiva, alta dependencia de AR, costos elevados.

AMENAZAS

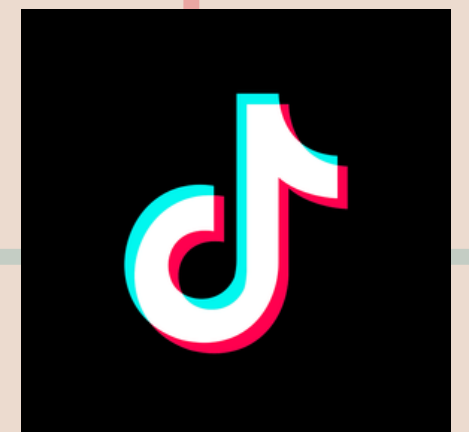
Competencia intensa, riesgo de privacidad, evolución tecnológica rápida.



FACEBOOK



INSTAGRAM



TIKTOK

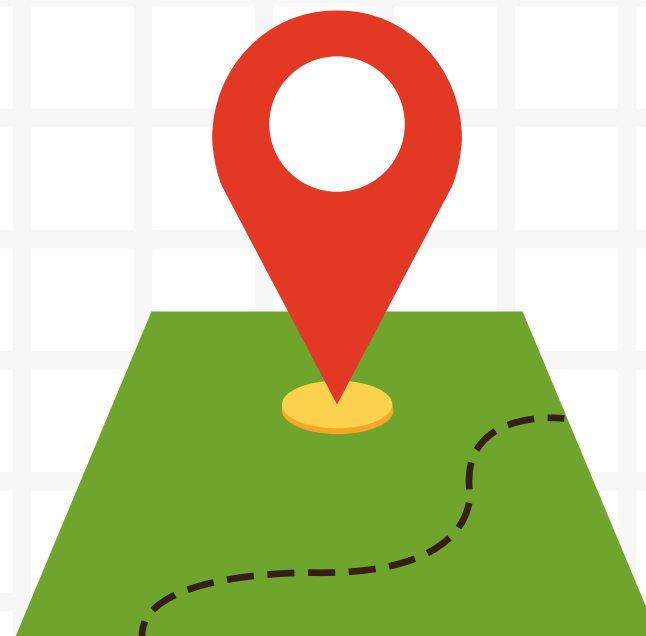
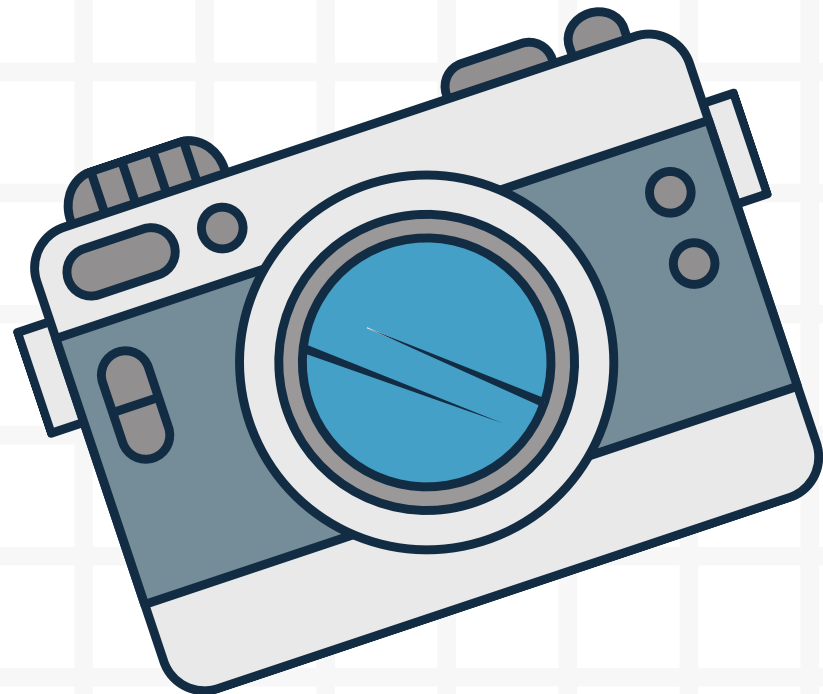
SEGURIDAD Y SENSORES UTILIZADOS

SEGURIDAD

Cifrado de extremo a extremo, autenticación de dos factores

SENSORES

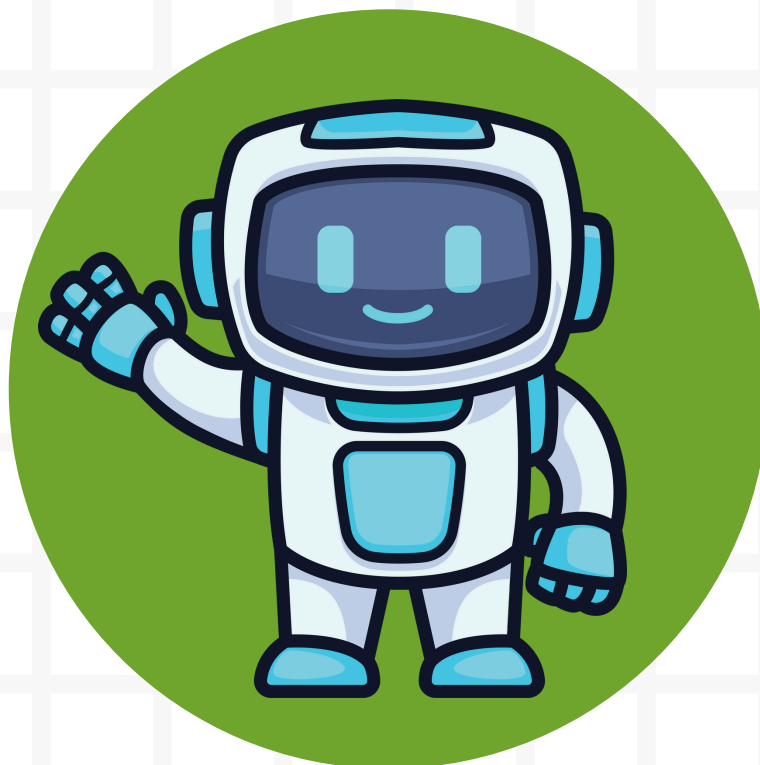
Uso de cámara, GPS, acelerómetro, giroscopio, microfono,



SUGERENCIAS DE MEJORAS

ACCESIBILIDADES

Mejorarlas para diferentes usuarios



RENDIMIENTO

Optimizar para más dispositivos



INNOVACIÓN

Continuar con AR y explorar IA y VR



MUCHAS
GRACiAS

