

Aplicación móvil

Una **aplicación móvil** (en ocasiones, también **aplicación telefónica**) es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles. Este tipo de aplicaciones permiten al usuario efectuar un variado conjunto de tareas —profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etcétera—, facilitando las gestiones o actividades a desarrollar.¹

Por lo general, se encuentran disponibles a través de ciertas plataformas de distribución, o por intermedio de las compañías propietarias de los sistemas operativos móviles tales como Android, iOS, BlackBerry OS, Windows Phone, entre otros. Existen aplicaciones móviles gratuitas y otras de pago, donde en promedio el 20 a 30 % del coste de la aplicación se destina al distribuidor y el resto es para el desarrollador.² El término *app* se volvió popular rápidamente, tanto que en 2010 fue listada por la American Dialect Society como la palabra del año.³

Al ser aplicaciones residentes en los dispositivos están escritas en algún lenguaje de programación compilado, y su funcionamiento y recursos se encaminan a aportar una serie de ventajas tales como:

- Un acceso más rápido y sencillo a la información necesaria sin necesidad de los datos de autenticación en cada acceso.
- Un almacenamiento de datos personales que, a prioridad, es de una manera segura.
- Una gran versatilidad en cuanto a su utilización o aplicación práctica.
- La atribución de funcionalidades específicas.
- Mejorar la capacidad de conectividad y disponibilidad de servicios y productos (usuario-usuario, usuario-proveedor de servicios, etc.).

Un sistema operativo es un programa o conjunto de programas informáticos que gestiona el hardware de un dispositivo y administra el servicio de aplicaciones informáticas (Windows, iOS, Android, etc.).

Las aplicaciones web son herramientas alojadas en un servidor, a las que los usuarios pueden acceder desde Internet (o Intranet) mediante un navegador web genérico o específico, dependiendo del lenguaje de programación (*moodle*).

Un servicio de alojamiento informático o web permite a organizaciones e individuos subir, alojar, gestionar o almacenar contenido en servidores físicos o virtuales. Por ejemplo: Dropbox sería una aplicación de software destinada a ser un servicio de alojamiento de archivos multiplataforma en la nube, a la cual se puede acceder a través una interfaz web o de una *app*.

En los últimos años, los servicios de informática distribuida han permitido que las organizaciones, incluidas las educativas, puedan gestionar sus procesos, actividad y aplicaciones informáticas a través de empresas que ofrecen comercialmente software como servicio (SaaS) alojado en un centro de datos o en servicios en la nube, y grandes redes de ordenadores pueden formar una "malla" que representa una potencia considerable (Google, Amazon, Microsoft).⁴

Índice

Origen de las aplicaciones móviles

Aplicaciones web

Diseño y desarrollo de una app

Conceptualización

Definición

Diseño

Desarrollo

Publicación

Aplicaciones móviles y su usabilidad

Diferencias entre UX y UI

Clasificación de las aplicaciones

Distribución

Tiendas de aplicaciones

Google Play

App Store

Microsoft Store

BlackBerry World

Amazon Appstore

AppGallery Huawei

F-Droid

Webs especializadas

Publicación en markets

Véase también

Referencias

Origen de las aplicaciones móviles

Investigando sobre sus orígenes, no existe un criterio único aceptado por la comunidad tecnológica sobre el origen de las aplicaciones como tal. Sin embargo, se pueden situar en las primeras aplicaciones de videojuegos, de tonos de llamada, calendario y agenda implementados en los teléfonos celulares o móviles de segunda generación de los años 90. Eran los denominados teléfonos básicos de pantallas reducidas, la mayoría de ellas no táctiles.⁵

El popular Tetris fue el primer juego instalado en el año 1994 en un teléfono móvil de manufactura danesa, el Hagenuk mt-2000. Tres años más tarde, Nokia lanzó el juego de mayor aceptación hasta el momento el Snake cuyo desarrollo se basa en *Arcade Blockade*. Este juego y sus variantes fue preinstalado en más de 350 millones de dispositivos móviles de la marca finlandesa. El modelo 6110 fue el primer videojuego que permitía el uso compartido de dos jugadores utilizando el puerto infrarrojo. A día de hoy (2017) aún perdura una variante del mismo, *Arrow*, desarrollado por la empresa francesa Ketchapp.

Hacia el año 2000, la irrupción tecnológica del WAP (protocolo de aplicaciones inalámbricas) permitió una mayor capacidad para la descarga de juegos distribuidos por los operadores de telefonía con un volumen de negocio era marginal comparado con las videoconsolas de quinta y sexta generación coetáneas. Pero el verdadero auge de las aplicaciones se produjo a partir del año 2008 con el lanzamiento del App Store de Apple, la publicación del primer SDK para Android y la posterior pero casi inmediata inauguración del Android Market, renombrado en marzo de 2012 como Google Play, tras su fusión con Google Music, en un nuevo planteamiento estratégico en la distribución digital de Google.

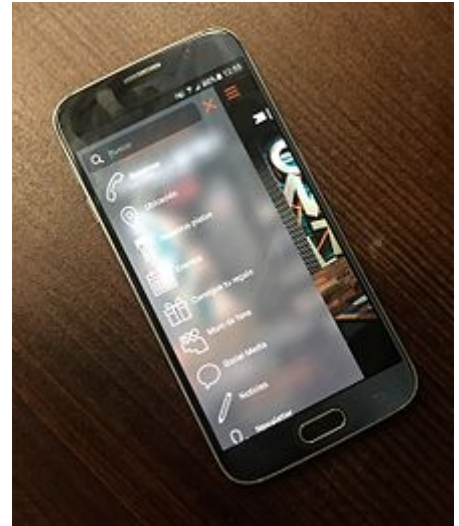
Aplicaciones web

A partir del año 2010 la concepción y arquitectura tecnológica de los dispositivos móviles (teléfonos inteligentes y tabletas) ha modificado de forma radical el modo de acceder y navegar por Internet.⁶ La utilización de un PC es incompatible con el concepto del binomio movilidad-navegación. La información está al alcance de la mano mientras se viaja en el metro o en el bus. En consecuencia, los desarrolladores Web han modificado sus códigos de programación para que la configuración de sus páginas se adapte a los diferentes dispositivos tecnológicos.

Una web app no es más que una versión de página web optimizada y adaptable a cualquier dispositivo móvil independientemente del sistema operativo que utilice. Esta optimización es posible gracias al lenguaje HTML5, combinado con hojas de estilo CSS3, que permiten dicha adaptabilidad denominado diseño web adaptable. Se adaptan a al tamaño de la pantalla según sea necesario, distribuyendo los bloques de texto, gráficos o tablas de forma diferente cuando se navega desde un teléfono inteligente, una tableta o un ordenador. Es lo que CUELLO y VITTONI,⁵ ejemplifican como “diseño líquido” que toma la forma del contenedor.



Las tres tiendas de aplicaciones: App Store, Google Play y Microsoft Store.



Web-app

Ventajas de las aplicaciones web:

- No ocupa espacio de memoria en los dispositivos, puesto que no necesitas instalarlas (no es una app).
- No requiere actualizaciones ya que al ser una página web siempre se accede a la última versión.
- Menor consumo de recursos del dispositivo y mejor rendimiento del mismo al no ser una aplicación nativa.
- El proyecto de implementación de una aplicación web es más económico que el de una aplicación.
- Inmediatez de acceso, ya que las aplicaciones web no necesitan ser descargadas, instaladas ni configuradas.⁷
- Puedes acceder a ellas desde cualquier computadora.
- No necesitas un sistema operativo específico.⁸
- Si quieres conocer algunas ventajas más de una app son las siguientes

Inconvenientes de las aplicaciones web:

- No permite la promoción y distribución a través de los markets.
- Requiere de conexión a internet.
- Menor usabilidad al no poder aprovecharse de los recursos del propio dispositivo (geolocalización, notificaciones push, etc.).
- Carece de un icono de lanzamiento específico.
- Muchos servicios dan un espacio de almacenamiento para tus recursos muy limitado.⁸

Diseño y desarrollo de una app

El desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles requiere tener en cuenta las limitaciones de estos dispositivos. Los dispositivos móviles funcionan con batería y las principales características que se deben considerar son: gran variedad de tamaños de pantalla, datos específicos de *software* y *hardware* como también distintas configuraciones. El desarrollo de aplicaciones móviles requiere el uso de entorno de desarrollo integrados.⁹

Las aplicaciones móviles pueden aprovechar mucho más el contexto en el que se ejecutarán, sobre todo si se comparan con las aplicaciones tradicionales. Ello se debe a diferentes factores, entre los que se encuentran las capacidades actuales en *hardware* de los dispositivos, o la capacidad de acceder a la información del usuario a la que el propio dispositivo tiene acceso. Los dispositivos actuales aportan mucha información sobre el entorno del usuario. Por ejemplo, aportan información sobre la posición geográfica del mismo, lo cual permite desarrollar aplicaciones basadas en la localización, conocidas como (LBS o servicios basados en localización), un ejemplo de tales aplicaciones es el Waze. Así mismo, existen otras informaciones (como por ejemplo, orientación, presión, luz, etc.). La posibilidad de grabar imágenes, vídeos, y audio también aportan información sobre el entorno del contexto del usuario (por ejemplo, aplicaciones que reaccionan al habla o las de realidad aumentada).¹⁰

Las aplicaciones móviles suelen ser probadas, en primer lugar, usando emuladores, y más tarde se ponen en el mercado en periodo de prueba. Actualmente, un gran número de empresas se dedica a la creación profesional de aplicaciones. Aun así, han surgido páginas web como Mobincube o King of App, donde un usuario común puede crear aplicaciones de manera gratuita y sin conocimiento de programación; y plataformas como YeePLY, que te ayuda a encontrar desarrolladores y hacer de guía para crear tu app móvil.¹¹

El proceso de diseño y desarrollo de una aplicación, según CUELLO y VITTONI,⁵ se puede estructurar en cinco etapas secuenciadas en los siguientes apartados:

Conceptualización

La aplicación parte de una idea que permita cubrir una necesidad o facilitar una actividad en el mundo real de un determinado sector de población en función de sus necesidades y problemas. La idea debe responder a las excepciones factibles y concretas, lo que implica la necesidad de realizar un análisis prospectivo de la viabilidad del concepto que se quiere crear.

Definición

Determinada la posibilidad de acometer el proyecto, diseñador/es y desarrollador/es proceden a definir las funcionalidades de la aplicación en consonancia con el perfil de los usuarios y las especificaciones técnicas, con objeto establecer, los parámetros de acceso al hardware del dispositivo, si va a ser una aplicación específica para cada tienda (nativa) o híbrida,... El dimensionado de todo ello permitirá determinar el alcance del proyecto, su duración, coste económico y complejidad del diseño y programación de la aplicación.

Diseño

En esta etapa se materializan los aspectos de la etapa anterior (especificaciones, funcionalidades, etc.). Para ello se realiza, en primer lugar, un diseño esquemático sin gráficos (“wireframe”) que será testeado por un grupo usuarios. Superada esta prueba inicial el diseño definitivo será entregado al desarrollador en archivos y pantallas separadas para que añada el código de programación. Los sistemas operativos permiten interactuar con el usuario presentando en la pantalla los elementos necesarios para ello de forma distinta, lo cual debe tenerse en consideración por parte de los diseñadores de acuerdo con las siguientes premisas:⁵

a. Interacción y patrones.

- * Experiencia del usuario: basadas en la simplicidad, sus conocimientos y costumbres, y el modo de navegación intuitiva.
- * Interacción y formas de sostener el móvil.
- * Orientación del terminal.
- * Patrones de interacción: navegación, acciones, cuadros de diálogo, notificaciones y gestos.

b. Diseño visual:

- * Estilo de la interfaz.
- * Interfaces nativas o personalizadas.
- * Identidad visual.
- * Pantalla inicial e iconos.
- * Retícula de maquetado.
- * Color y detalles visuales
- * Tipografía, lenguaje y ortografía.
- * Animación de la App

Estas actividades habitualmente se documentan en un esquema de flujo de navegación de la aplicación. En función del tipo de desarrollo y del tipo de diseño (específico o híbrido), se definen los parámetros basados en los *Human Interface Guidelines* de la aplicación, desde que se accede a la aplicación, al contenido, a la navegación, el acceso a botones, menús y cajas o diálogos , etc.

El diseño de la aplicación va a influir de manera significativa tanto en el coste económico de la misma como en su desarrollo. Existen cuatro grandes perfiles de diseño:

a. Diseño multiplataforma (genéricas): suele ser suficiente una programación basada en HTML5 y algún componente específico para cada tipo de dispositivo (p. ej. una ventana emergente nativa). Suele ser la solución más rentable económicamente pero la que dispone de funcionalidades más limitadas a determinados requerimientos.

b. Apps híbridas (nativas de diseño y navegación compartida): los diseños de flujos, navegación y gráficos comparten un porcentaje elevado de elementos en común lo que permite reducir tiempos y costes pero resulta indispensable seguir la normativa, con la menor desviación posible, tanto de Apple, como de Google, Windows y Blackberry, para no romper la experiencia y navegabilidad intuitiva de los usuarios de cada plataforma.

c. Diseño de aplicaciones nativas específicas para cada plataforma: requiere diseñar tantas veces como plataformas a programar. No obstante, algunos elementos son comunes y reutilizables, pero implica un mayor coste de diseño y desarrollo, si bien es el más óptimo y el que más aprovecha las funcionalidades de aplicaciones y dispositivos.

d. Diseño para iPad/tabletas, basado en dos técnicas:

- * Adaptación por *padding*: en las hojas de estilo CSS3 para HTML y HTML5, el atributo *padding* es el que crea un espacio por dentro de la caja a la que se aplica sin que se toque o supere su borde, con objeto de adaptarse a la superficie de visualización. No tiene apenas coste de diseño pues se puede construir en su mayoría por programación.
- * Diseño específico: es lo ideal para, pero dependerá mucho de los requisitos de la app. Implica rediseñar cada pantalla para obtener el rendimiento de las tabletas. Lógicamente tiene un coste de diseño específico.

Finalizada esta etapa es conveniente realizar diversos test con usuarios y dispositivos con el objetivo de conocer el comportamiento de la aplicación y mejorar aspectos de usabilidad.

Desarrollo

El programador, en función del tipo de aplicación diseñada se encarga de dar vida a los diseños y crear la estructura sobre la cual se apoyará el funcionamiento de la aplicación, creando el código funcional mediante un lenguaje de programación. Existen varios lenguajes de programación entre los que destacan:

- * Para Android: inicialmente Java, también Visual Basic y Basic4Android que es un desarrollo posterior especialmente indicado para desarrolladores de Android.
- * Para iOS: Objective-C, Python y, últimamente, Swift que es un novedoso lenguaje mucho más veloz y versátil que los citados anteriormente.
- * Para Windows se utiliza primordialmente Visual Basic.
- * Para Blackberry fundamentalmente Java.

Finalizada la programación de la versión inicial, generalmente denominada versión beta, gran parte del tiempo se emplea en la corrección de errores en la aplicación como fase previa para su aprobación en las tiendas.

En 2014 llegó una herramienta para Androides o iOS sin programar, CreaTusApps. Dejó de ser necesario usar entornos de programación para realizar aplicaciones móviles.

Publicación

Una aplicación se publica tras un período de pruebas, su correcto y estable funcionamiento, sin errores de usabilidad y diseño, y cumpliendo las políticas y requerimientos de las tiendas. Durante toda la vida útil de la aplicación, es necesario un seguimiento analítico, estadístico y de comentarios de usuarios. El fin es evaluar el comportamiento y funcionalidad de la app, detectar y corregir errores, y realizar mejoras o actualizaciones.

Aplicaciones móviles y su usabilidad

La usabilidad es considerada uno de los principales factores que indican la calidad de un producto de software, es por tanto fundamental, la necesidad de elaborar metodologías para medir este factor de las aplicaciones. Los métodos de análisis que actualmente se utilizan, métodos clásicos, fueron desarrollados para aplicaciones de escritorio.¹²

Debido al incesante crecimiento del uso de los dispositivos móviles, en especial los Teléfonos inteligentes, medir la usabilidad se ha convertido en un tema de investigación, pues los métodos clásicos no pueden ser aplicados de una forma directa a estos dispositivos.¹²

La usabilidad de las aplicaciones móviles parece ser el problema más importante ya que ayuda a las aplicaciones móviles a ser fáciles de usar, aumenta la productividad, reduce el costo, la curva de aprendizaje y mejora la satisfacción del usuario.¹³

Desde el punto de vista de la Ingeniería del Software una de las principales características que tiene que tener una aplicación para ser exitosa entre los usuarios es la calidad, pero para poder medir esa calidad, se necesita saber qué es lo que hay que medir. Se hace por tanto muy necesario contar con metodologías y herramientas que permitan realizar estudios de calidad y usabilidad específicos para aplicaciones móviles.

Medir la usabilidad es un proceso difícil y presenta una serie de desafíos que se deben afrontar durante el proceso de medición o testeo. Estos aspectos afectan a la percepción de usabilidad del usuario, de un dispositivo frente a otro, sobre una misma aplicación móvil.

Estos desafíos son los siguientes:¹⁴

- **Conectividad:** Poseer una rápida conexión a internet es fundamental ya que garantiza un rápido acceso a los contenidos. El factor de una baja conexión influye mucho en el testeo de la usabilidad.
- **Tamaño:** pequeño de las pantallas es también uno de los factores que afectan sobre manera a la usabilidad de un aplicación móvil, y debe ser tomado muy en cuenta en la medición.
- **Capacidad limitada de procesamiento:** Este es uno de los factores que más afectan a la percepción de usabilidad, pues un dispositivo con limitada capacidad resultará en una sensación de lentitud.
- **Diferentes resoluciones de pantalla.** Otro factor que afecta a la percepción de la usabilidad, es la calidad de la información multimedia presentada en la pantalla.
- **Métodos de introducción de datos:** los métodos que se utilizan para la inserción de datos en los dispositivos móviles son distintos a los que se utilizan en equipos portátiles u ordenadores personales, para los cuales se necesita un nivel de competencia. Propiedades de diseño como botones pequeños y etiquetas, sumadas a características como la portabilidad, limitan la eficacia y eficiencia del usuario al momento de ingresar información, reduce la velocidad de entrada y aumenta errores.
- **Contexto móvil:** al hacer uso de aplicaciones móviles, el usuario, además de encontrarse en movimiento, también puede interactuar con otras personas, objetos y elementos del entorno que pueden distraer su atención.

Existen también otro factor que afectan en gran medida a la usabilidad de las aplicaciones móviles, y es el factor humano. El usuario es un componente fundamental a la hora de medir la usabilidad, y principalmente son dos los factores más importantes a valorar en el usuario: por una parte la experiencia en el uso de dispositivos móviles, y por otra la demografía, donde se encuadran la edad, raza, cultura, conocimientos, país, etc..

Diferencias entre UX y UI

UX por sus siglas en inglés (**User experience**) se refiere a la experiencia que tiene el usuario al momento de interactuar con la aplicación y los elementos que la conforman. Es aquí en donde se determinan los gestos que realizará el usuario para cumplir con el ciclo completo de funcionamiento. Es decir, se establecen los procesos para llevar a cabo la tarea para la cual fue diseñada la aplicación.

Por otra parte, tenemos el UI (**User interface**) el cual se centra en el diseño gráfico de la aplicación y sus elementos visuales, tales como los botones, las imágenes y la tipografía. Algo importante a considerar al momento de diseñar la interfaz de una app es que cada sistema operativo tiene sus propios lineamientos en cuanto a tamaños y resoluciones. En una aplicación desarrollada para Android, los tamaños serían:

Tipo de pantalla	Densidad de pixeles	Resolución
Pantalla pequeña (small)	mdpi	1x
Pantalla normal (normal)	hdpi	1.5x
Pantalla grande (large)	xhdpi	2x
Pantalla extra grande (extra large)	xxhdpi	3x
Pantalla extra extra grande (extra extra large)	xxxhdpi	4x

Por otra parte, el desarrollo de apps (<http://desarrollodeaplicacionesmoviles.com>) para IOS (específicamente para iPhone) requiere de otros tamaños y resoluciones, si bien es cierto que las actualizaciones del sistema operativo suelen ser menores en cantidad, en cuanto al diseño cambian considerablemente ya que por lo general estos cambios vienen acompañados por el lanzamiento de la nueva versión del dispositivo. Con modelos anteriores trabajamos con un factor de escala de @2x sin embargo la llegada del iPhone X tiene variaciones importantes en la resolución de los elementos. Tenemos que considerar los 3 diferentes tipos de pantallas que ofrecen estos móviles para una buena práctica de diseño.

Teléfono	Resolución de pantalla	Sistema operativo	Tipo de pantalla	Factor de escala
iPhone 4	640 x 960	iOS	Regular	@1x
iPhone 6	750 x 1334	iOS 8	Retina	@2x
iPhone X	2046 x 1125	iOS 11	Oled	@3x

Ejemplo: Utilizaremos un círculo, el mismo elemento para cada tipo de pantalla aplicando los diferentes factores de escala por lo cual, las medidas en px serán:

- Pantalla regular: 10 x 10 px
- Pantalla retina: 20 x 20 px
- Pantalla oled: 30 x 30 px

Clasificación de las aplicaciones

Las aplicaciones se pueden clasificar atendiendo a diversos criterios, entre ellos:

a. Por sus efectos psicosociales o psicopedagógicos:¹⁵

- Aplicaciones capacitadoras: aquellas que permiten o incitan a buscar posibilidades nuevas o fomentar la creatividad.
- Aplicaciones de dependencia: aquellas que impiden, limiten o determinen nuestros actos, capacidad de elección, creatividad, etc.

b. Por el tipo de contenido que ofrecen al usuario:⁵

- De entretenimiento: donde se encuadran mayoritariamente las apps de juegos.
- De relación social: dirigidas a la comunicación interpersonal
- De producción o utilitarias: proporcionan instrumentos para la resolución de tareas específicas que requieren inmediatez y rapidez para solucionar problemas, en especial en el sector empresarial y comercial.
- Educativas o informativas: diseñadas y desarrolladas como transmisoras de la información y el conocimiento donde se prioriza el acceso a los contenidos y a las herramientas de búsqueda mediante una interfaz de navegación lo más sencillo y fácil posible.
- Creativas: ofrecen herramientas que potencien la creatividad literaria, musical (y sonora), fotográfica o video-gráfica.
- Publicitarias: con fines comerciales la gran mayoría son de distribución gratuita.

c. Por las condiciones de distribución: Pueden clasificarse como gratuitas, de pago y *freemium*, las cuales permiten su descarga inicial gratuita para un uso limitado y básico, posibilitando posteriormente el acceso a funcionalidades más avanzadas previo pago.

d. Por la edad de destino de los usuarios del contenido: El App Store establece una clasificación del contenido por tramos de edades de “4+, 9+, 12+ y 17+”, que limita el acceso a la descarga de dicha aplicación.

e. Por el tipo de diseño y desarrollo: Como ya se ha especificado en apartados anteriores su diseño y desarrollo permite diferenciar entre aplicaciones.¹

- Genéricas: prácticamente todo el diseño y programación de lenguaje es compatible con la mayoría de los dispositivos.
- Híbridas: determinados componentes de la programación son comunes para todos los teléfonos inteligentes y otro porcentaje es específico, dependiendo del sistema operativo.
- Nativas: su programación en su totalidad es específica para cada Market de distribución.

Distribución

Tiendas de aplicaciones

Existen diferentes tipos de tiendas para descargar aplicaciones, estas pueden ser creadas por el mismo sistema operativo o por independientes. Las tiendas organizan las aplicaciones y cada una tiene normas diferentes de retribución y publicación. Para la distribución de aplicaciones móviles existen diferentes plataformas distribuidoras:

Google Play

Google Play (anteriormente Android Market) es una plataforma de distribución de software en línea desarrollado por Google Inc. para dispositivos con sistema operativo Android. Fue lanzado en octubre de 2008. Hasta octubre de 2012, Google Play contaba con más de 700 000 aplicaciones.¹⁶ En la plataforma se encuentran disponibles tanto aplicaciones gratuitas como de pago.



Google Android.

App Store

La App Store fue el primer servicio de distribución de aplicaciones, siendo lanzada el 10 de julio de 2008. En 2016, el CEO de Apple, Tim Cook, anunció que existen 2.000.000 aplicaciones disponibles para dispositivos con iOS.¹⁷ Desde su creación en 2008, más de un millón de aplicaciones estuvieron disponibles en el App Store. Numerosas empresas utilizan este canal para distribuir las aplicaciones colaborativas, de gestión y de productividad a los usuarios externos e internos.

Apple transformó el mercado de las aplicaciones para dispositivos móviles, estrenándose con un pequeño catálogo de solamente 500 aplicaciones y logrando en cuatro días 10 millones de aplicaciones descargadas.

En julio de 2012, Apple creó *App Store Volume purchasing for business*. Disponible únicamente en EE. UU., este programa permite a las empresas comprar aplicaciones en grandes cantidades con el fin de distribuirlas a sus colaboradores a través de códigos promocionales. Es posible también integrar en esta tienda "business to business", aplicaciones desarrolladas por terceros y que no son publicadas en el App Store clásico.

Microsoft Store

La Microsoft Store es la plataforma de distribución de Microsoft para los dispositivos que cuentan con el sistema operativo móvil Windows Phone. Fue lanzado en octubre de 2010. Para octubre de 2012, contaba con 120 000 aplicaciones disponibles.¹⁸ En mayo de 2013 Microsoft anunció que ya contaba con 145 000 aplicaciones en Windows Phone Store.¹⁹

BlackBerry World

Las aplicaciones para los dispositivos BlackBerry se encuentran disponibles mediante descarga a través del servicio BlackBerry World (antes BlackBerry App World). Fue lanzada el 1 de abril de 2009. En julio de 2011 se reportaron tres millones de descargas al día.^[cita requerida]

Amazon Appstore

La Amazon Appstore es una aplicación móvil de distribución de software disponible para los dispositivos con sistema operativo Android. Fue lanzada en marzo de 2011, contando con 3 800 aplicaciones.²⁰

AppGallery Huawei

AppGallery es la plataforma de Huawei de distribución de aplicaciones oficiales de Android. Puede usar AppGallery en sus dispositivos Huawei y Honor para buscar, descargar, gestionar y compartir aplicaciones móviles. AppGallery tiene todo tipo de aplicaciones útiles y divertidas.

F-Droid

F-Droid es un repositorio de aplicaciones para Android que incluye únicamente software libre y de código abierto. Fue fundado en 2010 por Ciaran Gultnieks.

Webs especializadas

Además de las tiendas y mercados de apps, también se han distribuido aplicaciones Android a través de páginas web especializadas como APKMirror, Malavida, UpTodown, Ingeniería Pixel o Softonic. Sitios desde los que se puede descargar apks (<https://www.malavida.com/es/android/>) directamente a teléfonos y tabletas Android.

Publicación en markets

Hoy en día son dos los principales markets para la distribución de aplicaciones móviles, por un lado esta Apple con App Store y sus dispositivos iOS y Google con Google Play y sus móviles Android. Al igual que en el tema de la interfaz y su diseño, cada tienda tiene sus propios parámetros para aprobar la solicitud de publicación.

Una vez que se cuentan con los elementos necesarios de funcionamiento y diseño es necesario enviar la app al market en cuestión para ser objeto de un análisis por parte del equipo técnico. Esto tiene como finalidad el ofrecer aplicaciones funcionales que aporten beneficio al usuario, por lo que el tiempo estimado para la revisión es de: iOS: 2 días / Android: 1 día

Véase también

- [Aplicación web](#)
- [Aplicación informática](#)
- [Aplicación móvil educativa](#)
- [Plataforma educativa](#)
- [Instagram](#)

Referencias

1. Santiago, Raul et al. (2019). *Mobile learning: nuevas realidades en el aula*. Grupo Océano. pp. 8-26-27, 22-29. ISBN 9788449451454.
2. Venture Beat. «Analyst: There's a great future in iPhone apps» (<http://venturebeat.com/2008/06/11/analyst-theres-a-great-future-in-iphone-apps/>) (en inglés). Consultado el 19 de mayo de 2013.
3. American Dialect. «“App” voted 2010 word of the year by the American Dialect Society (UPDATED)» (<http://www.americandialect.org/app-voted-2010-word-of-the-year-by-the-american-dialect-society-updated>) (en inglés). Consultado el 19 de mayo de 2013.
4. UIT: Unión Internacional de Telecomunicaciones (Año 2009). Disponible en: <http://www.itu.int/itunews/manager/display.asp?lang=es&year=2009&issue=03&ipage=33&ext=html>, basado en "Utilities, grids and Clouds", Informe de Technology Watch publicado en marzo de 2009 por el Sector de Normalización de la UIT (UIT-T), <http://www.itu.int/oth/T2301000009/en>
5. Cuello y Vittone (2013). No consta, ed. *Diseñando apps para móviles (ebook)*. p. 26-27. 29 y 30. 34, 53-63 y ss.185-347. ISBN 978-84-616-4933-4.
6. Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares TIC-H). Siete de cada 10 internautas han utilizado dispositivos móviles para conectarse a Internet, principalmente el teléfono. Disponible en: www.ine.es/prensa/np803.pdf (<http://www.ine.es/prensa/np803.pdf>)
7. Yuniel Suárez Falcón (14 de octubre de 2015). «Aplicaciones Web. Ventajas y Desventajas.» (<https://web.archive.org/web/20180324041319/http://deprogramacion.cubava.cu/2015/10/14/aplicaciones-web-ventajas-y-desventajas/>). *DeProgramación Experiencias, trucos, programación y otros Demonios*. Archivado desde el original (<http://deprogramacion.cubava.cu/2015/10/14/aplicaciones-web-ventajas-y-desventajas/>) el 24 de marzo de 2018.
8. Marcos Rivas (2010). «Ventajas y desventajas de las aplicaciones web» (<http://www.vidamr.com/2010/03/ventajas-y-desventajas-de-las.html>). VIDA MRR. Consultado el 27 de marzo de 2018.
9. «Desarrollo de aplicaciones móviles» (<https://searchdatacenter.techtarget.com/es/definicion/Desarrollo-de-aplicaciones-moviles>). Consultado el 9 de abril de 2019.
10. Ramíez Vique, Robert. *Métodos para el Desarrollo de Aplicaciones Móviles*. FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya. p. <http://docplayer.es/3103691-Metodos-para-el-desarrollo-de-aplicaciones-moviles.html>.
11. «Guía práctica: Cómo crear una aplicación» (<https://www.yeeply.com/crear-una-app>). Yeeply. Consultado el 14 de noviembre de 2016.
12. Enriquez, J. G., & Casas, S. I. (2014). «Usabilidad en aplicaciones móviles.». *Informes Científicos-Técnicos UNPA* 5 (2): 25-47.
13. Al-haimi, Basheer. «Usability Guidelines of Mobile Learning Application» (https://seminar.utmspace.edu.my/jisri/download/Vol5/Pub9_Usability_Mobile_Learning_Application.pdf). *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS RESEARCH AND INNOVATION* 5 (9). Consultado el 24 de octubre de 2018.

14. Zhang, D. y Adipat, B. (2005). *Challenges, Methodologies, and Issues in the Usability Testing of Mobile Applications*. Int. J. Hum. Comput. pp. 293-308.
15. Gardner and Davis (2014). *La generación App (ebook)*. Paidós Ibérica. ISBN 9788449330056.
16. Businessweek. «Google Says 700,000 Applications Available for Android» (<http://www.businessweek.com/news/2012-10-29/google-says-700-000-applications-available-for-android-devices>) (en inglés). Consultado el 19 de mayo de 2013.
17. Cock, Tim. «Apple 2016 WWDC».
18. Softpedia. «Windows Phone Store Has 120,000 Apps Now, More to Come» (<http://news.softpedia.com/news/Windows-Phone-Store-Has-120-000-Apps-Now-More-to-Come-302992.shtml>) (en inglés). Consultado el 19 de mayo de 2013.
19. ZDNET. «Windows Phone hits 145,000 apps: All eyes on the ecosystem» (<https://www.zdnet.com/windows-phone-hits-145000-apps-all-eyes-on-the-ecosystem-7000015155/>) (en inglés). Consultado el 6 de junio de 2013.
20. Sigitarinto. «Amazon Appstore» (<https://web.archive.org/web/20110827070545/http://sigitarinto.com/2011/03/22/amazon-app-store/>) (en inglés). Archivado desde el original (<http://sigitarinto.com/2011/03/22/amazon-app-store/>) el 27 de agosto de 2011. Consultado el 19 de mayo de 2013.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Aplicación_móvil&oldid=142321843»

Esta página se editó por última vez el 16 mar 2022 a las 23:18.

El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad. Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.