



## Prueba no superado/a

No has aprobado, pero no te preocupes; podrás volver a intentarlo pronto. Consulta los materiales de repaso que aparecen a continuación y vuelve a hacer el examen cuando esté disponible.

Puntos totales: 18/25    Respuestas correctas: 18/25

[Ver detalles de la respuesta](#)

CERRAR



## Detalles de la respuesta



Imprimir

### Tus respuestas

Pregunta 1 de 25

section 1

+0 / 1 ❌

¿Cuál es la característica tecnológica clave de la generación 4G?

16690469

- ☐ La adopción del protocolo WiMAX.
- ☒ La adopción de la tecnología de conmutación basada en paquetes para todos los servicios.
- ☐ La aparición de las aplicaciones de streaming, que requieren un gran ancho de banda.
- ☒ La incorporación de la tecnología digital de conmutación basada en paquetes para la telefonía móvil.

La respuesta correcta era "La adopción de la tecnología de conmutación basada en paquetes para todos los servicios."

Pregunta 2 de 25

section 1

+1 ✓

A la hora de idear nuestra aplicación, qué factor NO es necesario tener en cuenta...

16690469

- ☐ Nicho de mercado.
- ☐ Necesidades del usuario.
- ☐ Competencia.
- ☒ Limitaciones de los dispositivos.



Las fases del proceso de desarrollo de una app no incluyen... 16690469

- ☐ Concepto.
- ☐ Preproducción.
- ☐ Producción.
- ☒ Estudio de limitaciones hardware.

Pregunta 4 de 25

section 1

+0 / 1 ✖

Las características que diferencian el desarrollo de las aplicaciones para móviles del desarrollo para sistemas de escritorio no incluyen... 16690469

- ☒ Distinto proceso de desarrollo.
- ☐ Variedad de dispositivos.
- ☒ Sensores.
- ☐ Limitaciones de hardware.

La respuesta correcta era "Distinto proceso de desarrollo."

Pregunta 5 de 25

section 1

+0 / 1 ✖

En los dos sistemas operativos mayoritarios, podemos afirmar respecto a las aplicaciones más populares que: 16690469

- ☐ Los usuarios de iOS están volcados en las apps de comunicación y sociales, y prácticamente no usan juegos.



- ☐ Los usuarios no quieren apps de comunicaciones porque estos servicios ya los soportan directamente sus smartphones.
- ☒ Las apps para interactuar en redes sociales son muy populares en los dispositivos móviles.

La respuesta correcta era "Las apps para interactuar en redes sociales son muy populares en los dispositivos móviles."

Pregunta 6 de 25

section 1

+1 ☒

¿Cuál de los siguientes dulces NO ha dado nombre aún a una versión de Android? 16690469

- ☒ Bubble Gum
- ☐ Froyo
- ☐ Jelly Bean
- ☐ Kit Kat
- ☐ Gingerbread

Pregunta 7 de 25

section 1

+1 ☒

¿Cuál es el principal lenguaje de programación usado dentro de la plataforma Android? 16690469

- ☐ Swift
- ☒ Java
- ☐ C++



Pregunta 8 de 25

section 1

+1

¿Cómo se llama la herramienta que se usa para crear los emuladores de dispositivos en Android?

16690469

- ☐ Xcode
- ☐ App Virtual Builder
- ☐ NDK
- ☒ AVD Manager
- ☐ Android Studio IDE

Pregunta 9 de 25

section 1

+1

¿Cuál de los siguientes elementos no forma parte de una app Android?

16690469

- ☐ Actividad
- ☐ Formulario (layout)
- ☐ Menú
- ☒ Emulador
- ☐ Servicio

Pregunta 10 de 25

section 1

+1

¿Cuál es el lenguaje de programación para el desarrollo de aplicaciones en iOS?

16690469



Java o C++.



Objective-C o Swift.



C# o Objective-C.

Pregunta 11 de 25

section 1

+1

El documento en el que Apple resume sus directrices para diseñar y desarrollar aplicaciones para dispositivos iOS se llama... 16690469



Storyboard.



ViewController.



Human Interface Guidelines.



Guía de revisión de aplicaciones.

Pregunta 12 de 25

section 1

+1

¿Para qué plataformas podemos programar con una cuenta de desarrollador gratuita de Apple? 16690469



Ninguna, se necesita una cuenta de pago.



iOS y OS X.



iOS, OS X, Apple Watch y Apple TV.



iOS, Android y Windows Phone.

Pregunta 13 de 25

section 1

+1



- ☐ Cuando tenga usuarios repartidos entre múltiples plataformas y necesite acceder a las características avanzadas de su sistema operativo.
- ☐ Cuando la mayor parte de mis usuarios usan Android.
- ☐ Cuando la mayor parte de mis usuarios usan iOS.
- ☒ Cuando tenga usuarios repartidos entre múltiples plataformas y no requiera capacidades avanzadas del terminal o sistema operativo.

Pregunta 14 de 25

section 1

+1

¿Por medio de qué programa instalado en los dispositivos móviles podemos visualizar las aplicaciones creadas con HTML?

16690469

- ☐ El sistema operativo.
- ☐ Un motor de juegos.
- ☒ El navegador.
- ☐ JavaScript.

Pregunta 15 de 25

section 1

+1

Parte de las propuestas de desarrollo multiplataforma se basan en tecnologías web. ¿Cuáles son los lenguajes clave utilizados?

16690469

- ☒ HTML5 y JavaScript.
- ☐ HTML5 y Objective-C.
- ☐ XML y JavaScript.



Pregunta 16 de 25

section 1

+0 / 1 ❌

¿Qué papel juega la WebView en una app híbrida realizada con Apache Cordova? 16690469

- ☐ Es una página (la View) realizada con HTML5 que define la interfaz de la app.
- ❌ ☒ Es el elemento que permite comunicar la Web App, los plugins de Cordova y el sistema operativo móvil.
- ✅ ☐ La WebView es el conjunto de plugins que suministra Apache Cordova para el desarrollo de apps híbridas.
- ☐ La WebView es el componente que permite usar el navegador a una app híbrida.

La respuesta correcta era "La WebView es el conjunto de plugins que suministra Apache Cordova para el desarrollo de apps híbridas."

Pregunta 17 de 25

section 1

+1 ✅

GPS y cámara son sensores básicos a utilizar en realidad aumentada. También son básicos para una realidad aumentada convincente... 16690469

- ✅ ☒ El acelerómetro y el giroscopio.
- ☐ La batería y el teclado.
- ☐ Las teclas de volumen y el altavoz.

Pregunta 18 de 25

section 1

+0 / 1 ❌

Los marcadores no pueden ser personalizados 16690469





Cierto. Solo se pueden reconocer ciertos marcadores, debido a los problemas inherentes para el reconocimiento de imágenes.



Cierto. Sólo vale para un conjunto determinado de imágenes elegidas para cada plataforma. Dada una plataforma, sólo un conjunto predeterminado de marcadores pueden usarse.

La respuesta correcta era "Falso. Se pueden usar imágenes 2D personalizadas u objetos 3D del mundo real."

Pregunta 19 de 25

section 1

+1

Ya se dispone de todos los elementos para hacer realidad aumentada efectiva y de impacto 16690469



Falso. La cámara de un móvil no es lo suficientemente precisa. Hacen falta mejores cámaras. También mejores GPS.



Falso. No es sólo un problema de diseño de los elementos (por ejemplo para hacerlos más portables) sino también de software y capacidad de cómputo (para obviar obstáculos en el reconocimiento de formas, por ejemplo).



Cierto. Los teléfonos de gama alta ya tienen elementos de gran eficacia y una capacidad elevada de cómputo.

Pregunta 20 de 25

section 1

+1

Si estamos invirtiendo en ASO... 16690469



Estamos potenciando la usabilidad de la aplicación para que ésta se adapte mejor al usuario.



Estamos aplicando técnicas que permiten una mejor actitud y adaptación del usuario ante tareas monótonas o aburridas.



Estamos siguiendo una serie de normas para conseguir mejorar el posicionamiento de la aplicación en los resultados de las tiendas de aplicaciones.



Pregunta 21 de 25

section 1

+1

Cuando desarrollamos una app debemos centrarnos en conseguir atraer usuarios. ¿Qué podemos hacer para conseguirlo? 16690469

- ☐ Integrar in-app purchases dentro de la aplicación.
- ☒ Integrar facilidades para notificar en medios sociales (ej. redes sociales online o micro-blogging) opiniones sobre la aplicación.
- ☐ Incluir un sistema de notificaciones dentro de la aplicación.

Pregunta 22 de 25

section 1

+0 / 1

¿Qué deberíamos hacer si queremos comprobar el número de gente que ha llegado a una pantalla concreta de nuestra aplicación? 16690469

- ☒ Añadir una métrica especial en nuestro portal (iTunes o GooglePlay) y consultarla más adelante.
- ☐ Aplicar técnicas de juegos aunque nuestra aplicación sea de uso no lúdico.
- ☒ Introducir Custom Events para iniciar un seguimiento de la aplicación para esa pantalla.
- ☐ Utilizar elementos de social media para conseguir feedback de los usuarios y estudiar sus comentarios.

La respuesta correcta era "Introducir Custom Events para iniciar un seguimiento de la aplicación para esa pantalla."



¿Cuáles son los 3 factores que más influyen en el éxito de un juego para móviles? 16690469

- ☐ Un modelo de monetización bien integrado con el juego, unos gráficos de última generación y un precio económico.
- ☐ Unos gráficos de última generación, un precio económico y un diseño original.
- ☒ ☐ Un modelo de monetización bien integrado con el juego, un diseño original y estar asociado a una propiedad intelectual conocida.

Pregunta 24 de 25

section 1

+1 ☒

¿Cuál es la tendencia actual en las apps médicas de cara al paciente? 16690469

- ☐ Proporcionarle un canal directo de comunicación con su médico.
- ☒ ☐ Llamarle a la acción mediante retos, de forma que complete rutinas y las registre en la app.
- ☐ Acompañar al medicamento con una app específica.

Pregunta 25 de 25

section 1

+0 / 1 ☒

A la hora de planificar el desarrollo de una app... 16690469

- ☐ Debemos poner especial atención en la fase de programación de la app, que es una parte esencial del proyecto y probablemente la parte de mayor complejidad. Los aspectos relativos al diseño, lanzamiento y puesta en producción han de ser abordados una vez tengamos un producto funcional.
- ☒ ☐ Debemos planificar desde un inicio la programación, lanzamiento y mantenimiento posterior de la aplicación, reservando parte del capital inicial para estas tareas. Esta parte se debe priorizar respecto a las labores de diseño gráfico, análisis de usabilidad y experiencia de usuario, aspectos de menor importancia en la creación de una app.



---

aplicación, aspectos igual o más importantes que la propia programación de la app.

La respuesta correcta era "Debemos planificar desde un inicio las fases de diseño, análisis de usabilidad y experiencia de usuario, así como la fase de lanzamiento y márketing de la aplicación, aspectos igual o más importantes que la propia programación de la app.".