

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





Tus respuestas

Pregunta 1 de 25 section 1 +0 / 1 😵

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

- 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...

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



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

- 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...

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

La respuesta correcta era "Distinto proceso de desarrollo.".

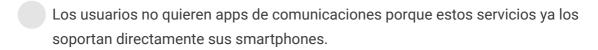
Pregunta 5 de 25 section 1

+0 / 1

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

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





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

Kit Kat
Gingerbread

Jelly Bean

Pregunta 7 de 25 section 1
¿Cúal es el principal lenguaje de programación usado dentro de la plataforma Android? 16690469



+1



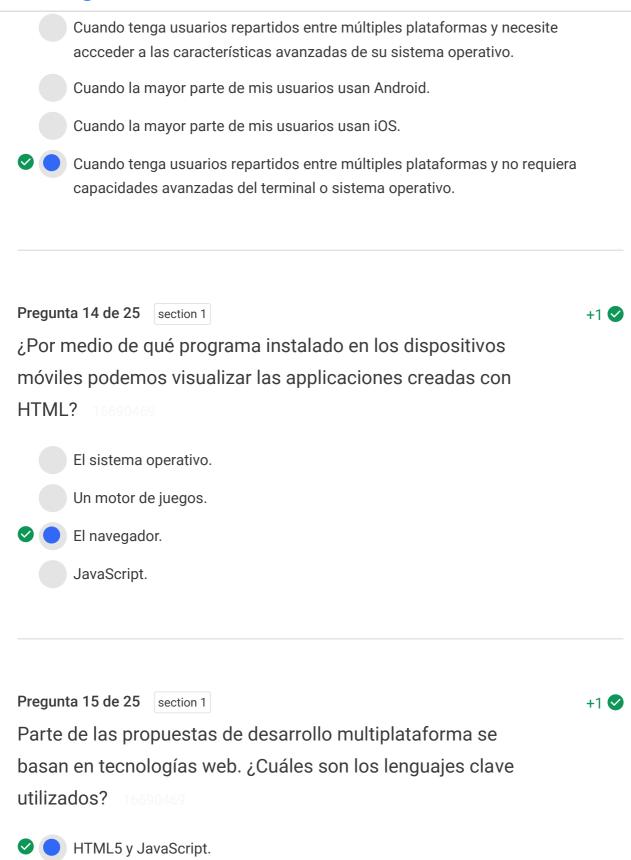
Dragunta 0 da 25	
Pregunta 8 de 25 section 1 +1 •	
¿Cómo se llama la herramienta que se usa para crear los	
emuladores de dispositivos en Android? 16690469	
Xcode	
App Virtual Builder	
NDK	
✓ O AVD Manager	
Android Studio IDE	
Pregunta 9 de 25 section 1 +1 C ¿Cuál de los siguientes elementos no forma parte de una app Android? 16690469	>
Actividad	
Formulario (layout)	
Menú	
✓	
Servicio	
Pregunta 10 de 25 section 1 +1	

¿Cuál es el lenguaje de programación para el desarrollo de aplicaciones en iOS? 16690469



Pregunta 13 de 25 section 1





HTML5 y Objective-C.

XML y JavaScript.

17/7/23, 22:14



Pregunta 16 de 25 section 1 +0 / 1 ¿Qué papel juega la WebView en una app híbrida realizada con Apache Cordova? 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... El acelerómetro y el giroscopio. La batería y el teclado. Las teclas de volumen y el altavoz.

Los marcadores no pueden ser personalizados

Pregunta 18 de 25 section 1

+0 / 1





- 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 platforma. 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





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

- 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.

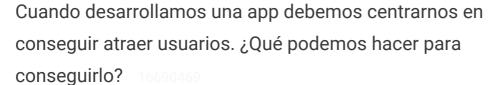




Pregunta 21 de 25 section 1







- 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





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

- 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 comentanios.

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?

- 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?

- 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 inical 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.".