



Fundamentos de Apps Móviles

1. ¿Qué son las aplicaciones?

- Definición General: Programas diseñados para realizar tareas específicas en dispositivos móviles como teléfonos y tabletas.
- Tipos: Aplicaciones móviles nativas, web y híbridas.

3. Primero el Móvil

Prioridad del Diseño: Enfoque en la experiencia de usuario (UX) móvil, considerando pantallas más pequeñas y distintos métodos de interacción.

5. Tipos de Aplicaciones Según su Desarrollo

- Aplicaciones Nativas: Desarrolladas para una plataforma específica (iOS o Android).
- Aplicaciones Web: Basadas en la web, accesibles desde cualquier navegador.
- Aplicaciones Híbridas: Combinan elementos de aplicaciones nativas y web, desarrolladas con tecnologías como HTML5, CSS, y JavaScript.

7. Aplicaciones Gratis y de Pago

- Pago: Requieren compra para descargar.
- Gratis: Sin costo inicial, pero pueden incluir anuncios o compras dentro de la aplicación.
- Freemium: Gratis con opciones de pago para funcionalidades adicionales.

9. ¿Para Qué Plataforma Desarrollar?

- Mayor Alcance o Exclusividad: Decidir entre plataformas (iOS, Android) según el público objetivo.
- Personalidad de los Usuarios: Preferencias y comportamientos de los usuarios en diferentes plataformas.

11. Recursos

- Android: Documentación y herramientas proporcionadas por Google.
- iOS: Recursos y herramientas de Apple.
- Windows Phone: Documentación y soporte de Microsoft (aunque el mercado es más limitado).

2. Diferencias entre aplicaciones y web móviles

- Aplicaciones Móviles: Instaladas en el dispositivo, acceso a funcionalidades del hardware.
- Web Móviles: Accesibles a través de navegadores, requieren conexión a Internet, no tienen acceso completo al hardware.

4. Proceso de Diseño y Desarrollo de una App

- Concepto: Idea inicial y objetivo de la aplicación.
- Definición: Especificación de funcionalidades y características.
- Diseño: Creación de la interfaz y experiencia de usuario.
- Desarrollo: Codificación y construcción de la aplicación.
- Publicación: Lanzamiento en tiendas de aplicaciones como Google Play y App Store.

6. Categorías de Aplicaciones

- Entretenimiento: Juegos, multimedia.
- Sociales: Redes sociales, mensajería.
- Utilitarias y Productividad: Herramientas de organización, editores de documentos.
- Educativas e Informativas: Aplicaciones educativas, noticias.
- Creación: Aplicaciones para diseño gráfico, música, etc

8. Monetización

- Pagos Dentro de la App: Compras y suscripciones dentro de la aplicación.
- Pagos por la Versión Completa: Precio para acceder a todas las funcionalidades.
- Publicidad: Generación de ingresos a través de anuncios dentro de la app.

10. Trabajar Solo o en Equipo

- Ventajas de Trabajar en Equipo: Diversidad de habilidades, colaboración en diseño, desarrollo y pruebas.
- Ventajas de Trabajar Solo: Control total del proyecto, menor coordinación.