**TIPOS DE APLICACIONES MOVILES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nativas** | **Web** | **Híbridas** |
| Creadas utilizando entornos de desarrollo e idiomas para sistemas operativos específicos.  Ventaja: Cuentan con mayor libertad al personalizar funciones, son mas rápidas, estables y eficientes con los recursos del dispositivo, hace mas agradable la experiencia del usuario.  Desventaja: suelen ser más costosas, si el código fue creado para Android no puede ser usado para iOS y si requiere actualización, el usuario debe de descargar la actualización e instalarla  Ejemplo: Netflix o Spotify, si son para Android fueron desarrolladas bajo Kotlin o Java y si son para iOS fueron creadas con Swift o Objective C. | Son aplicaciones que se centran en la accesibilidad de información desde cualquier dispositivo, ya que solo es necesario un navegador para acceder.  Ventaja: no importa el sistema operativo o el dispositivo, no requieren ser descargadas y son fáciles de mantener o actualizar.  Desventaja: dependen por completo del navegador y pudiera existir funcionalidades que incorpore un navegador, pero otro no. No funcionan si no tienen conexión a internet.  Ejemplo: Gmail, Google, YouTube que funcionan en Android y iOS, desarrolladas con herramientas como HTML, CSS y Java Script. | Aplicaciones web que actúan como nativas. Se desarrollan utilizando HTML, JavaScript y CSS.  Ventaja: Estas son más rápidas de crear y más rentables, usa el mismo código para Android y para iOS.  Desventaja: suelen estar más limitadas en cuanto a velocidad o potencia.  Ejemplo: Facebook, Instagram, WhatsApp con herramientas como React Native, Ionic y funcionan en sistemas operativos como Android, iOS y Windows Phone. |