



IESTP "ANDRÉS AVELINO CÁCERES
DORREGARAY"

Fundamentos de Apps Móviles.



ING:
RAUL FERNANDEZ BEJARANO
ALUMNA:
GRANADOS AGUILAR LEYDI



Cómo conseguir Apps de
pago gratis en Android

¿QUE SON LAS APLICACIONES MOVILES?

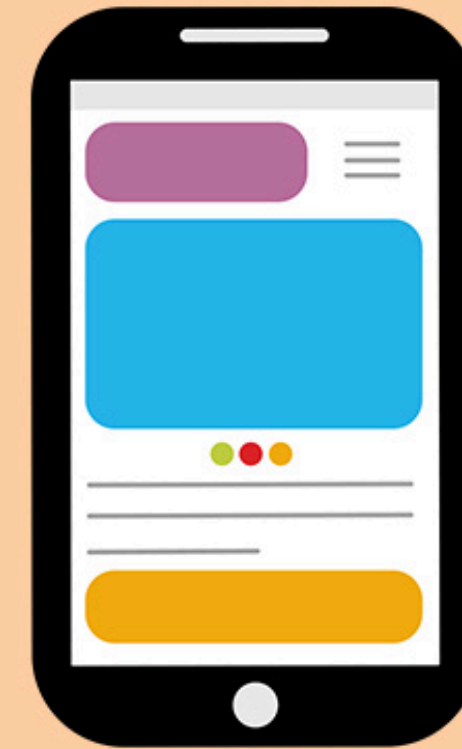
Las aplicaciones móviles son programas diseñados para ser utilizados en dispositivos como smartphones y tabletas. Permiten a los usuarios realizar tareas específicas y acceder a servicios a través de una interfaz optimizada para la movilidad.



DIFERENCIAS ENTRE APLICACIONES Y WEB MÓVILES

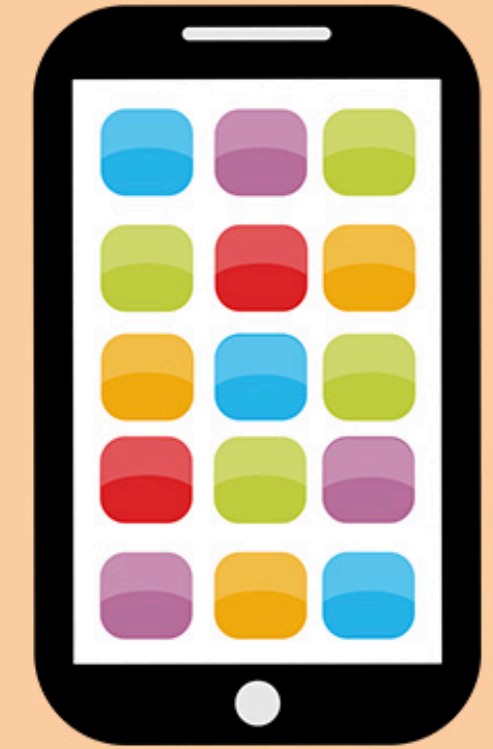
Las aplicaciones móviles son programas instalables en dispositivos como smartphones y tabletas, que aprovechan funcionalidades específicas (cámara, GPS) y se descargan de tiendas de aplicaciones, ofreciendo una experiencia fluida.

Las aplicaciones web móviles son sitios web optimizados para navegadores en dispositivos móviles, accesibles sin instalación. Son más fáciles de actualizar, pero tienen limitaciones en funciones y rendimiento en comparación con las aplicaciones móviles.

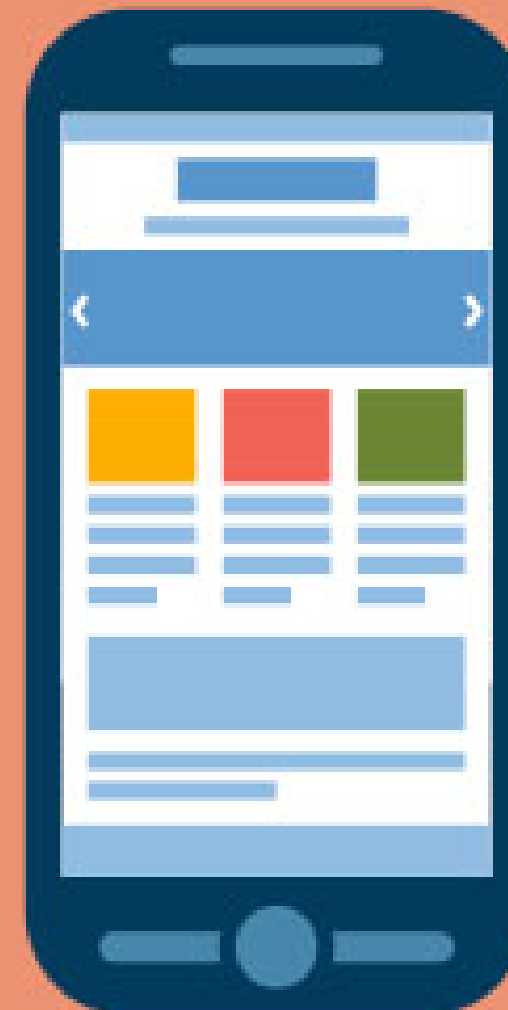


Sitio Web Móvil

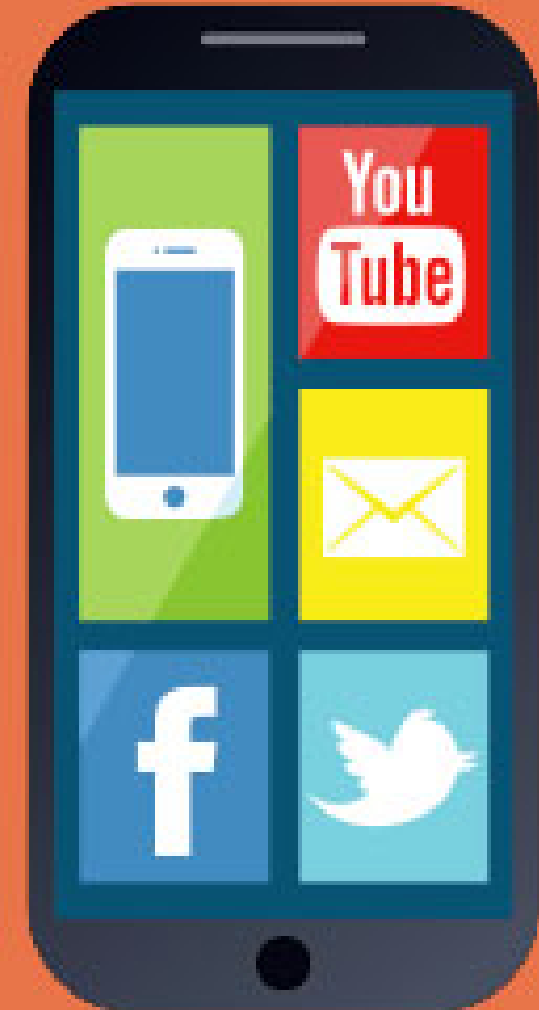
Vs.



Aplicación Móvil

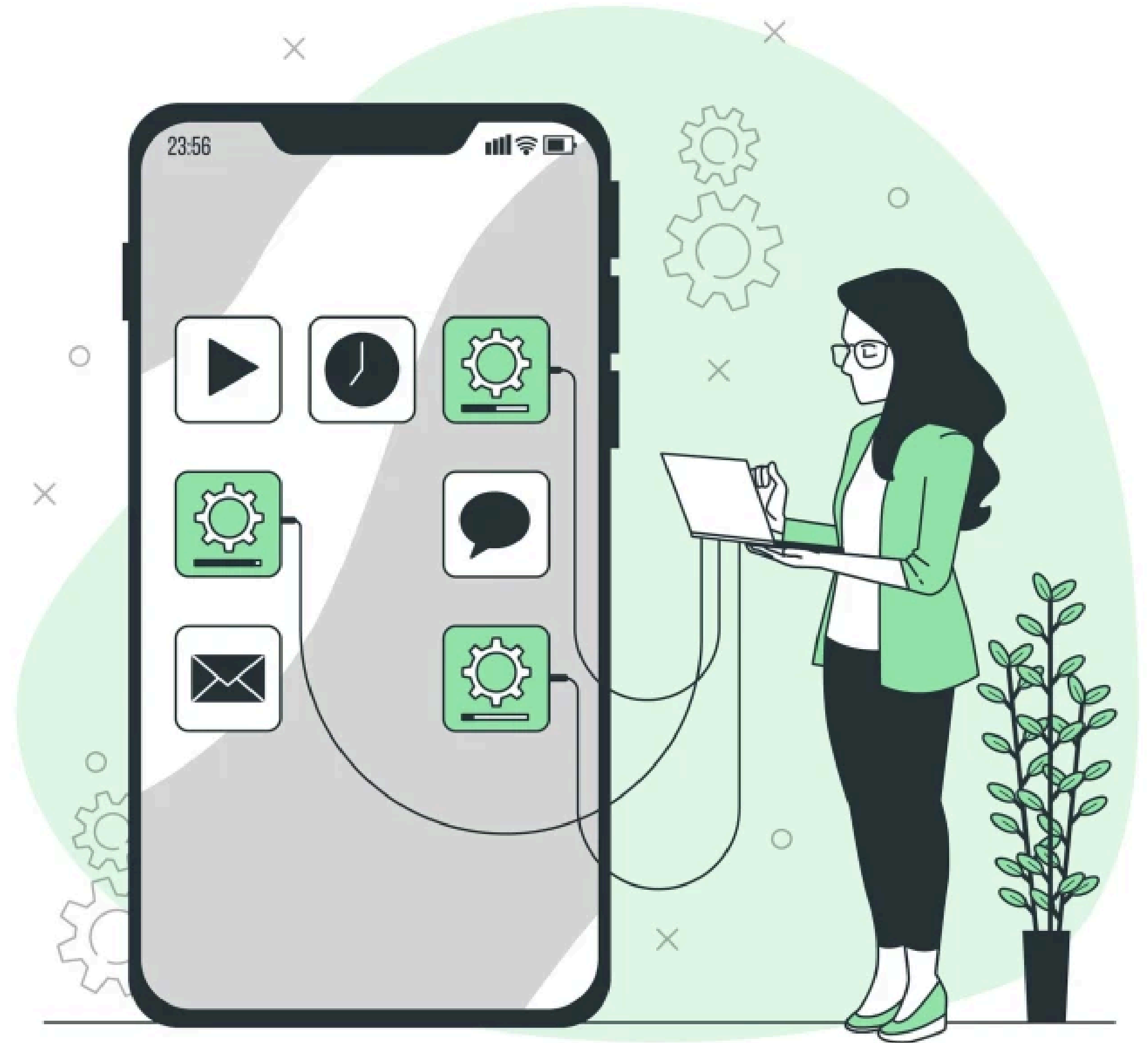


VS



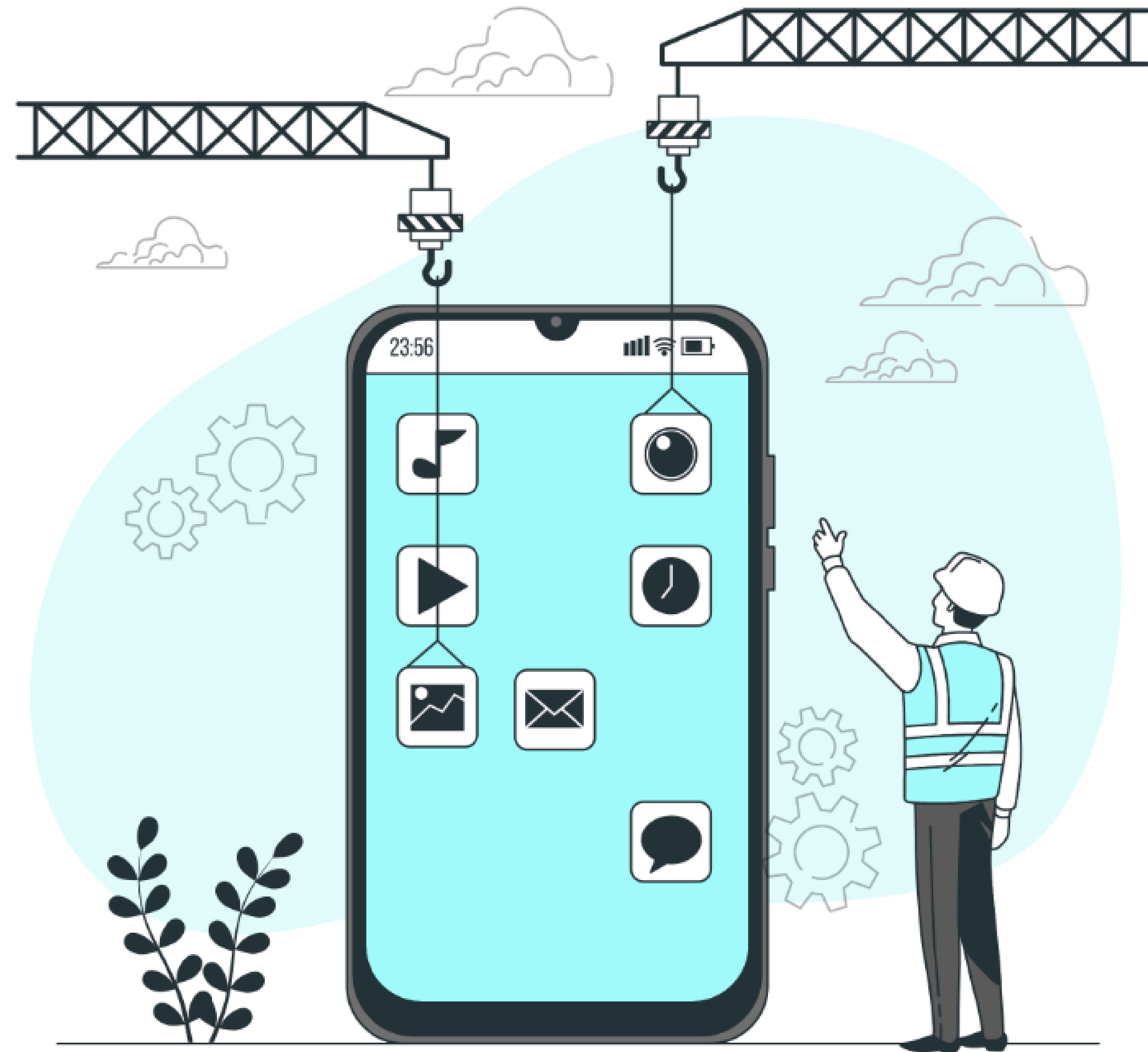
PRIMERO EL MOVIL

- App Móvil: Definición de objetivos y análisis de mercado.
- Investigación y Análisis: Especificar requisitos y crear un roadmap.
- Diseño: Crear wireframes, prototipos y definir la estética.
- Desarrollo: Elegir tecnología, programar funcionalidades e integrar el backend.
- Pruebas: Realizar pruebas funcionales, de usabilidad, rendimiento y seguridad.
- Lanzamiento: Publicar en tiendas de aplicaciones y promocionar.
- Mantenimiento: Recopilar feedback y realizar actualizaciones.



PROCESO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APP

- Investigación y Análisis: Definir objetivos y analizar el mercado.
- Planificación: Especificar requisitos y crear un roadmap.
- Diseño: Crear wireframes, prototipos y definir la estética.
- Desarrollo: Elegir tecnología, programar funcionalidades e integrar el backend.
- Pruebas: Realizar pruebas funcionales, de usabilidad, rendimiento y seguridad.
- Lanzamiento: Publicar en tiendas de aplicaciones y promocionar.
- Mantenimiento: Recopilar feedback y realizar actualizaciones.



TIPOS DE APLICACION SEGUN SU DESARROLLO

1. Nativas:

- Plataforma: iOS o Android.
- Ventajas: Alto rendimiento y acceso completo.
- Desventajas: Costosas y requieren desarrollo separado.

2. Híbridas:

- Tecnología: HTML, JavaScript.
- Ventajas: Un solo código para varias plataformas.
- Desventajas: Menor rendimiento.

3. Web:

- Acceso: A través de navegadores.
- Ventajas: No requieren instalación.
- Desventajas: Limitadas en funcionalidad.

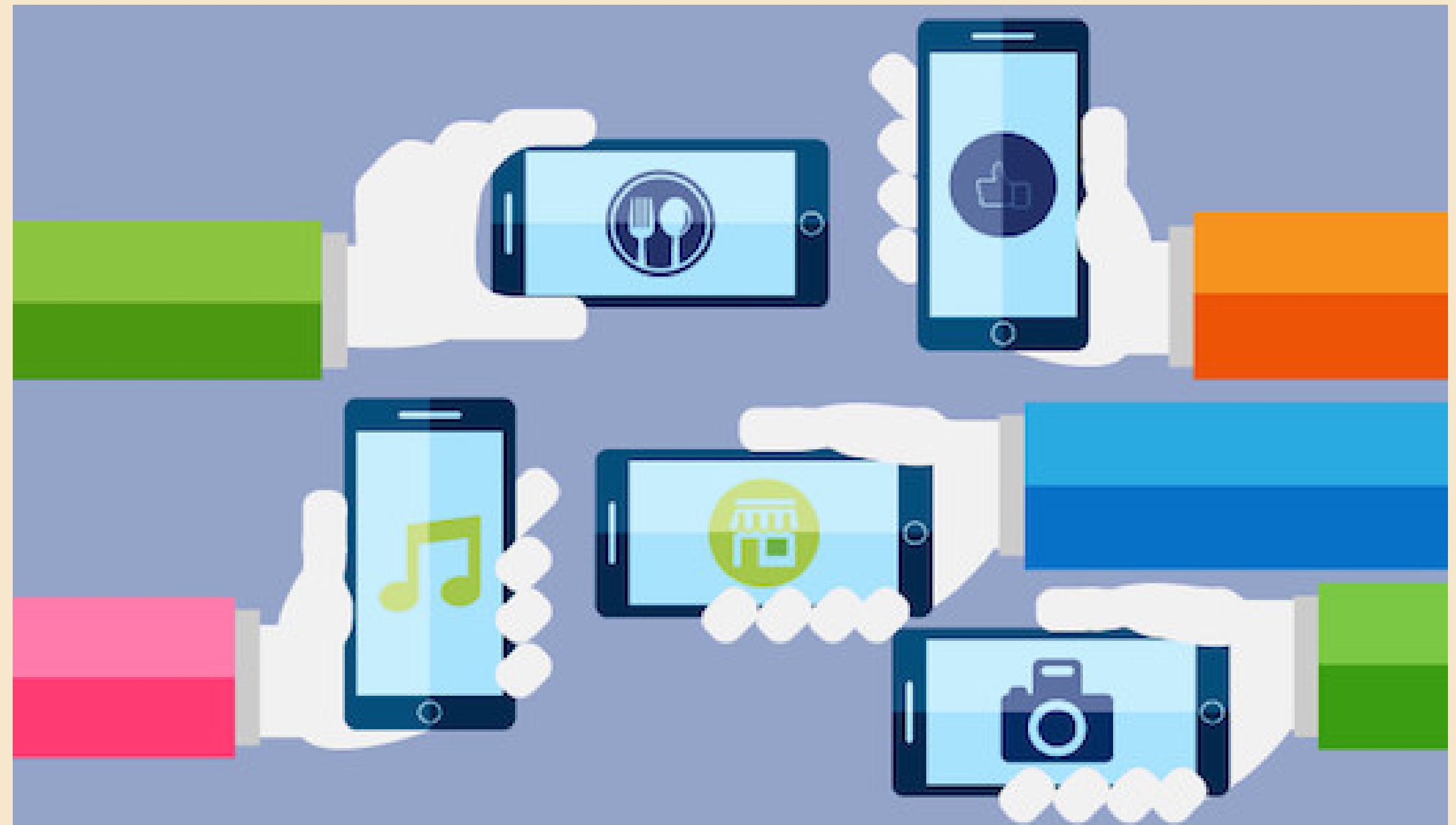
4. Progresivas (PWA):

- Características: Instalables y funcionan offline.
- Ventajas: Experiencia similar a nativas.
- Desventajas: Limitaciones en algunas funciones.



CATEGORIAS DE APLICACIONES

1. Juegos: Entretenimiento, desde simples hasta complejos.
2. Redes Sociales: Interacción y conexión con otros (ej. Facebook, Instagram).
3. Productividad: Herramientas para mejorar la eficiencia (ej. calendarios, notas).
4. Entretenimiento: Streaming de videos y música (ej. Netflix, Spotify).
5. Educación: Plataformas para aprender en línea (ej. Duolingo, Khan Academy).
6. Compras y E-commerce: Aplicaciones para comprar en línea (ej. Amazon).
7. Salud y Fitness: Seguimiento de salud y ejercicios (ej. MyFitnessPal).
8. Viajes y Navegación: Planificación y búsqueda de rutas (ej. Google Maps).
9. Finanzas: Gestión de dinero y gastos (ej. PayPal).
10. Comunicación: Mensajería y llamadas (ej. WhatsApp).



APLICACIONES GRATIS Y DE PAGO

Aplicaciones Gratuitas

- 1.Descripción: Se pueden descargar y utilizar sin costo.
- 2.Modelos de Monetización:
- 3.Publicidad: Incluyen anuncios para generar ingresos.
- 4.Compras dentro de la app: Ofrecen contenido o funciones adicionales a cambio de dinero.
- 5.Ejemplos: WhatsApp, Facebook, TikTok.

Aplicaciones de Pago

- 1.Descripción: Requieren un pago inicial para descargar y utilizar.
- 2.Ventajas:
- 3.Sin anuncios (generalmente).
- 4.Acceso completo a todas las funciones desde el inicio.
- 5.Ejemplos: Procreate, Monopoly, muchos juegos premium.

