1. ¿Cuál es la definición de dispositivo móvil?

Se puede definir como un aparato pequeño, con capacidad de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales.

1. Mencione cuatro características esenciales de un dispositivo móvil.

* Son aparatos pequeños con capacidad de procesamiento.
* Tienen memoria (RAM, tarjetas MicroSD, flash, etc.).
* Tienen conexión permanente o intermitente a una red.
* Tienen una alta capacidad de interacción mediante la pantalla o el teclado.

1. ¿Qué es RISC?

RISC (Reduced Instruction Set Computer) es un tipo de diseño de CPU generalmente utilizado en microprocesadores, que tiene instrucciones de tamaño fijo, las cuales presentan en un reducido número de formatos.

1. Menciones 5 partes y componentes de un dispositivo móvil.

Partes

* Cámara trasera
* Botones
* Antena
* Procesador + Ram
* Pantalla

Componentes

* Procesador de comandos
* Unidad de Rasterizado
* Unidad de Texturizado
* Unidad Shader
* Unidad de intersección

1. ¿Qué aplicaciones generan más ingresos, las de App Store de Apple (IOS) o las de Google Play Store (Android).?

Las aplicaciones de la App Store de Apple

1. ¿Cuánto se proyecta que alcancen los ingresos de las aplicaciones móviles en 2020?

Se proyecta que las aplicaciones móviles alcancen los $ 581,9 mil millones en ingresos en 2020.

1. ¿Qué porcentaje de las apps de Google Play Store y de la App Store de Apple son gratuitas?

Google Play Store

* 96%

App Store de Apple

* 92%

1. ¿A quiénes se les denomina Generación Z?

A las personas nacieron entre 1995 y el 2000

1. ¿Qué porcentaje de su tiempo pasan los de la generación Z en medios digitales usando aplicaciones para teléfonos inteligentes?

Pasa el 71% de su tiempo

1. Aproximadamente el 37% de los millennials mencionan un factor clave a la hora de decidir si les gusta una aplicación móvil. ¿Qué factor es el que mencionan?

El factor clave es “el uso de datos”

1. Informes como el de Nielsen declara que la mayoría de los jóvenes consumen contenido en ‘streaming’. ¿A qué se refieren con ello?

Se refiere a que pasan alrededor del 50% del tiempo de su aplicación móvil en aplicaciones sociales y de comunicaciones.

1. ¿Qué categoría de aplicaciones se lanzan más a diario?

Se lanzan más a diario, Las aplicaciones de música

1. ¿Qué porcentaje de todas las aplicaciones móviles en la App Store de Apple son aplicaciones de juegos?

Más del 20% de todas las aplicaciones de la App Store son juegos

1. ¿Cuál es la razón número 1 por la cual las personas desinstalan aplicaciones?

La razón n°1 porque las personas desinstalan aplicaciones es, Porque no están en uso

1. ¿Cuántas aplicaciones descargaron los consumidores en 2019?

Se descargaron 204 mil millones de aplicaciones

1. Alrededor del mundo, los desarrolladores de aplicaciones móviles, utilizan ciertos frameworks de plataforma cruzada. Mencione cuatro de esos frameworks usados durante los años 2019 y 2020.

* React Native
* Flutter
* Cordova
* Ionic

1. Según las estadísticas, ¿Cuántos desarrolladores de aplicaciones móviles hay en Sudamérica?

En Sudamérica hay Ochenta mil (80K) desarrolladores de aplicaciones móviles

1. Según las estadísticas, sobre desarrolladores de aplicaciones móviles en Sudamérica, ¿Cuál es el promedio su edad? ¿Qué porcentaje de ellos son mujeres?

El promedio de la edad de los desarrolladores en Sudamérica es 30 años.

Solo el 3% de los desarrolladores en Sudamérica son mujeres.

1. ¿Cómo se clasifican las Aplicaciones Móviles?

Menciones dos tipos de aplicaciones en cada categoría.

De acuerdo a su funcionalidad

* Aplicaciones de Accesibilidad: Para facilitar el uso del dispositivo a cualquier usuario con discapacidad.
* Aplicaciones Ofimáticas: Para que el usuario pueda manipular documentos de texto, hojas de cálculo, pdf’s, etc.

De acuerdo a su arquitectura

* Aplicaciones Nativas: Aplicaciones construidas específicamente para un determinado sistema operativo.
* Aplicaciones web: Aplicaciones requieren de una conexión activa para poder brindar su funcionalidad.