

APLICACIONES MOVILES.



Valeria Pérez



Perezcds7@gmail.com



Perezcds.wordpress.com

OBJETIVO GENERAL

- Aplicaciones Móviles es el módulo de actualidad que te introduce al desarrollo de aplicaciones informáticas para ser ejecutadas en teléfonos inteligentes o tabletas, abriéndote una opción laboral adicional en el área de computación.

OBJETIVO GENERAL

- El módulo te enseña además a buscar y bajar miles de aplicaciones útiles en los ámbitos profesionales, comerciales, industriales y personales, gratis o pagados para los diferentes sistemas operativos existentes. Entender el concepto de aplicaciones móviles y acceder a su desarrollo es el objetivo medular de éste módulo.
- Aplicaciones Móviles un módulo vanguardista y lleno de oportunidades de trabajo.

¿QUÉ ES UNA APLICACIÓN MÓVIL?



- Una aplicación móvil o app es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles.
- Generalmente desarrollada en respuesta de una necesidad personal o corporativa.

Demanda Actual

- Las aplicaciones móviles permiten crear y mantener una relación con el cliente. Es la mejor herramienta de fidelización, creando una valiosa interacción que posiciona a la marca y ofrece, al mismo tiempo, una imagen de innovación.

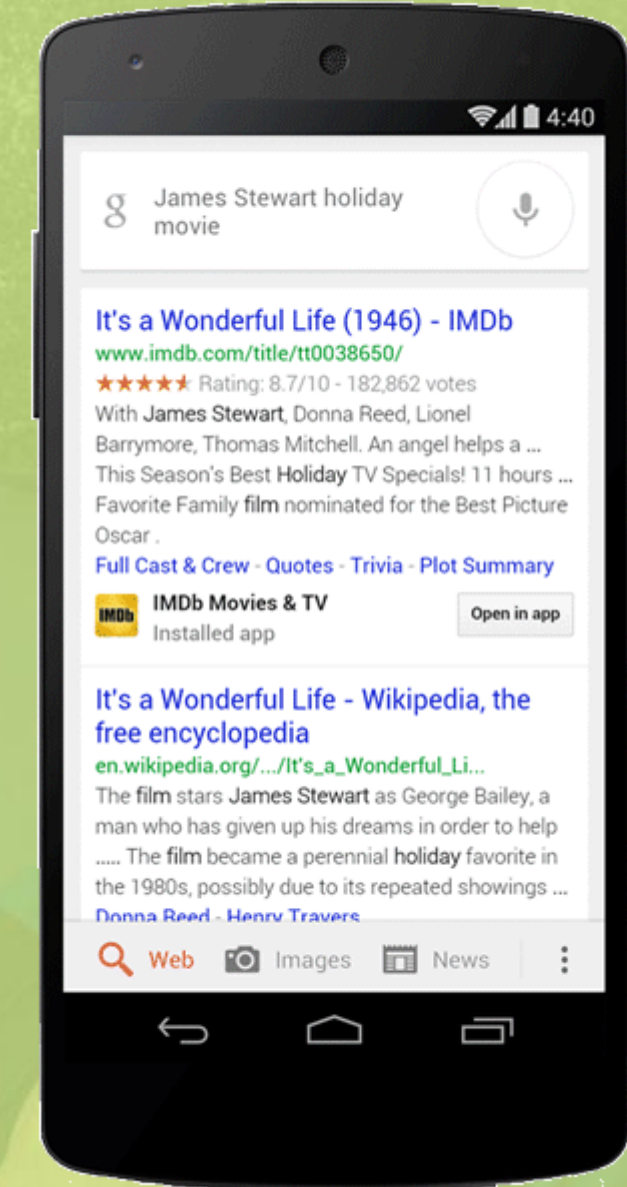
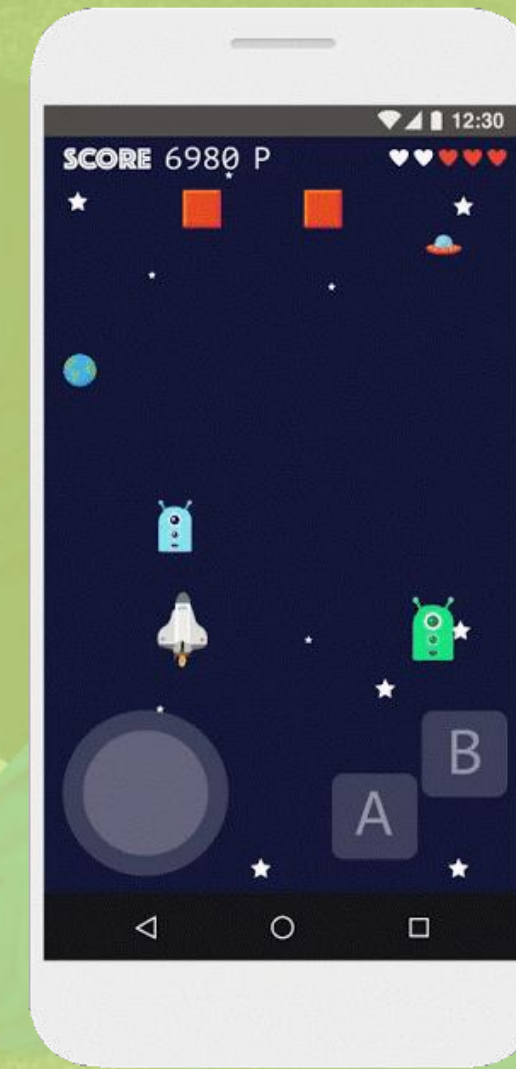


Demanda Actual

- Permite realizar ofertas especiales a los clientes, obtener su opinión, facilitar su compra tanto online como física y motivar su recomendación a otros potenciales clientes en redes sociales como Facebook y Twitter.



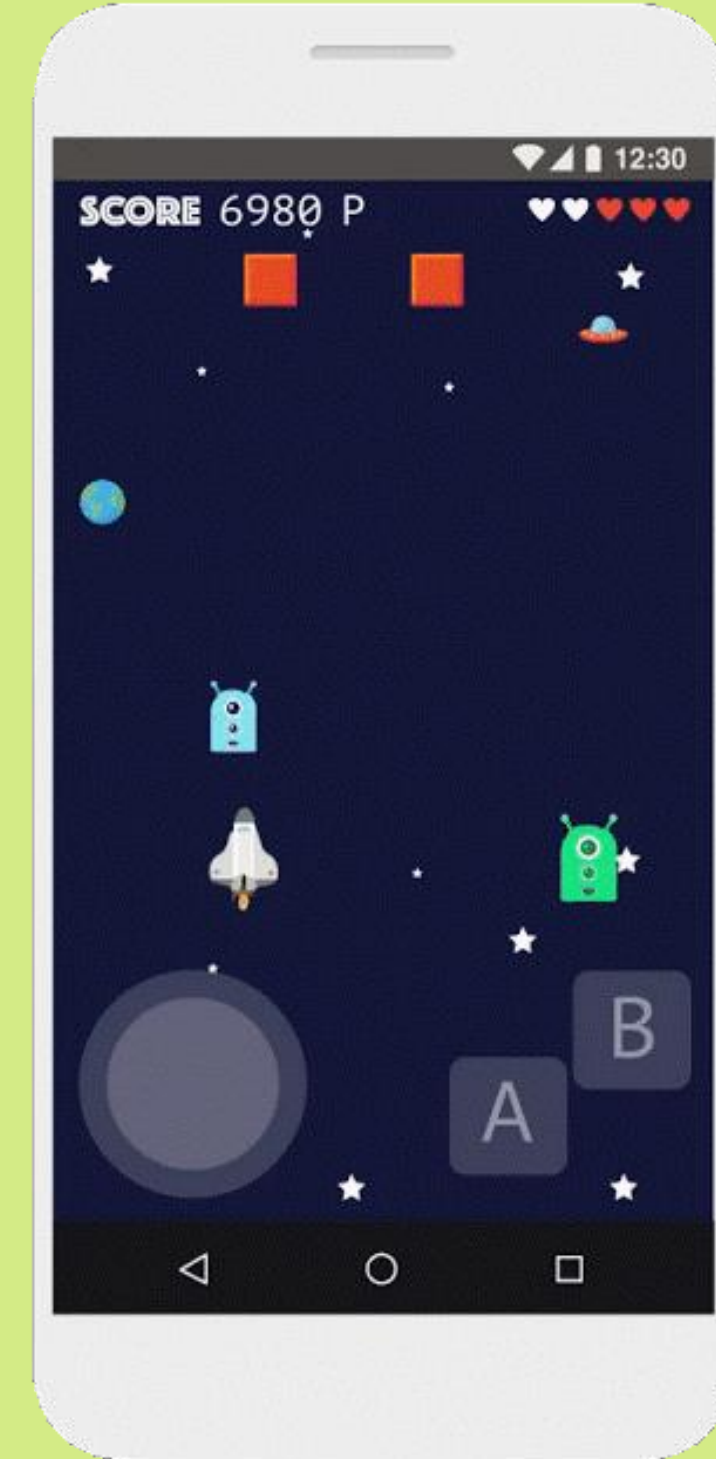
- Aplicación nativa
- Aplicación web
- Aplicación Híbrida



TIPOS DE APPS

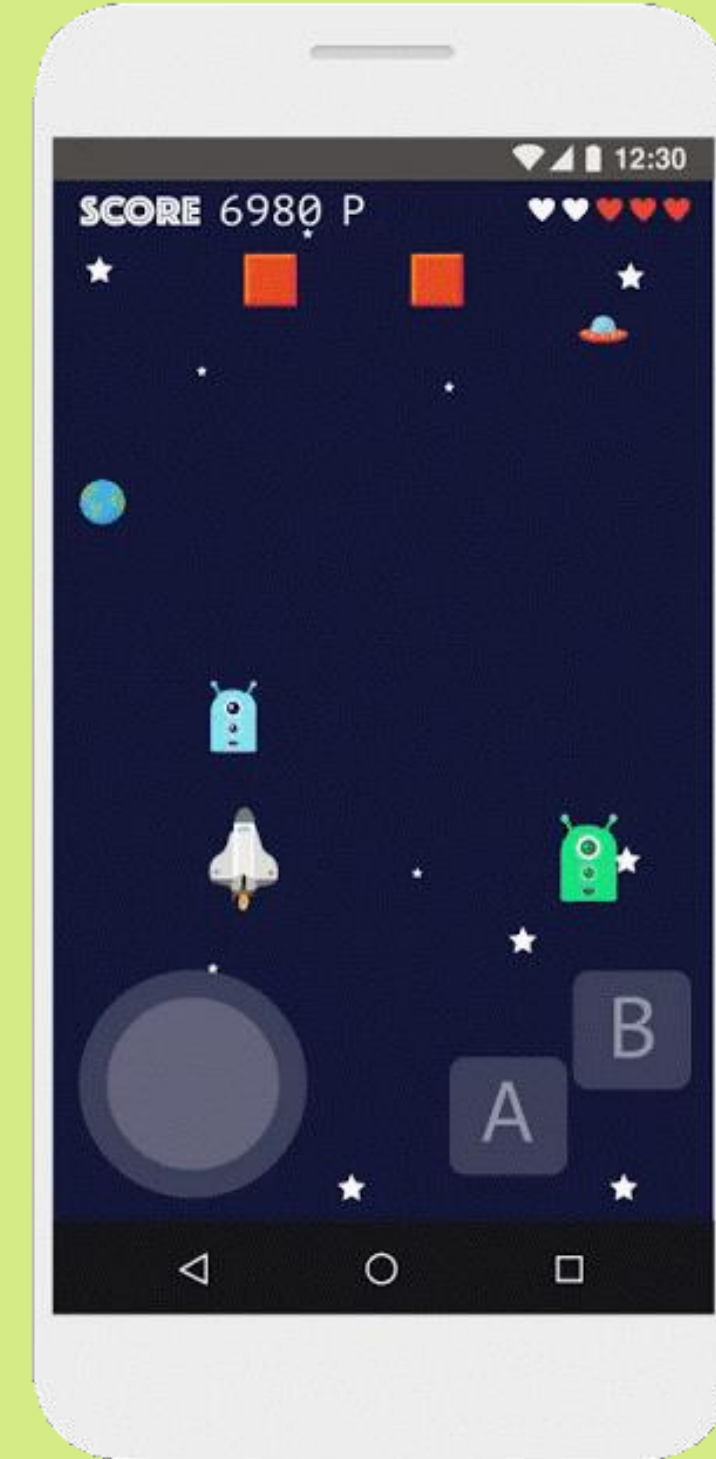
APLICACIÓN NATIVA

Una aplicación nativa es la que se desarrolla de forma específica para un determinado sistema operativo, llamado Software Development Kit o SDK



APLICACIÓN NATIVA

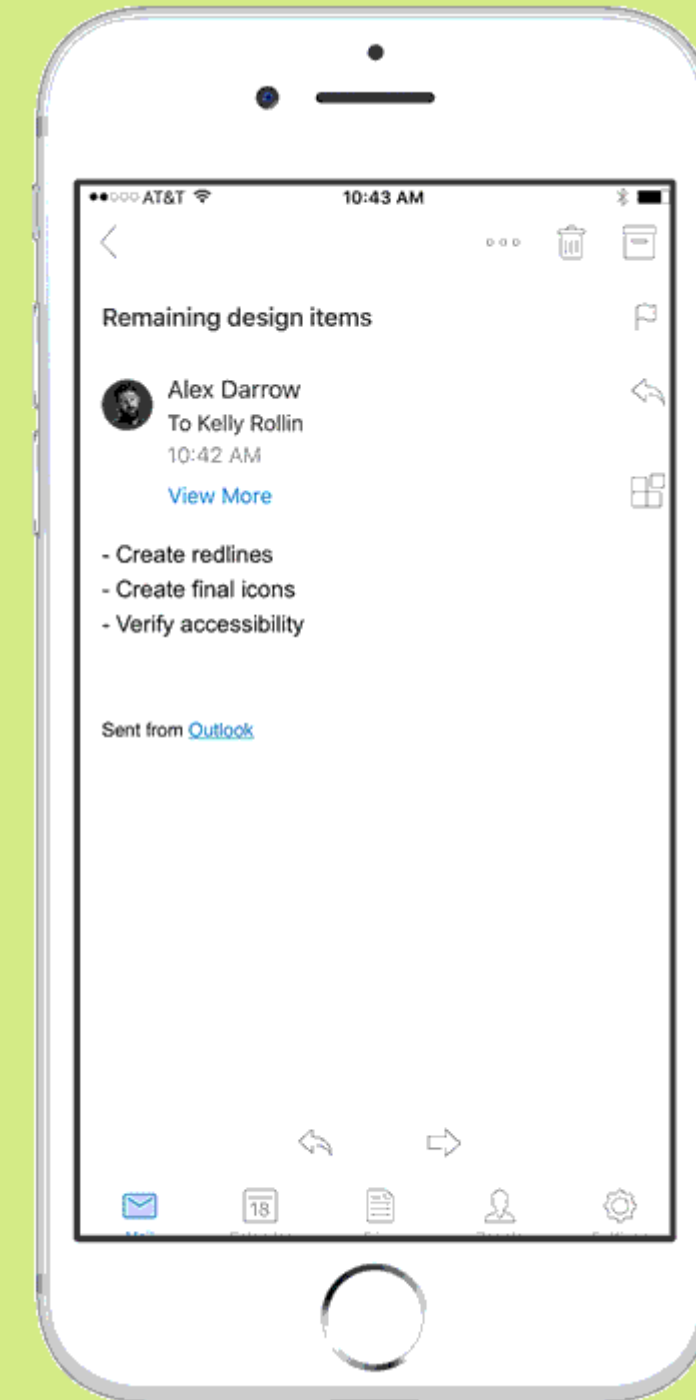
.Cada una de las plataformas, Adroid, iOS o Windows Phone, tienen un sistema diferente, por lo que si quieres que tu app esté disponible en todas las plataformas se deberán de crear varias apps con el lenguaje del sistema operativo seleccionado.



APLICACIÓN NATIVA

Por ejemplo:

- Las apps para iOS se desarrollan con lenguaje Objective-C
- Las apps para Android se desarrollan con lenguaje Java
- Las apps en Windows Phone se desarrollan en .Net

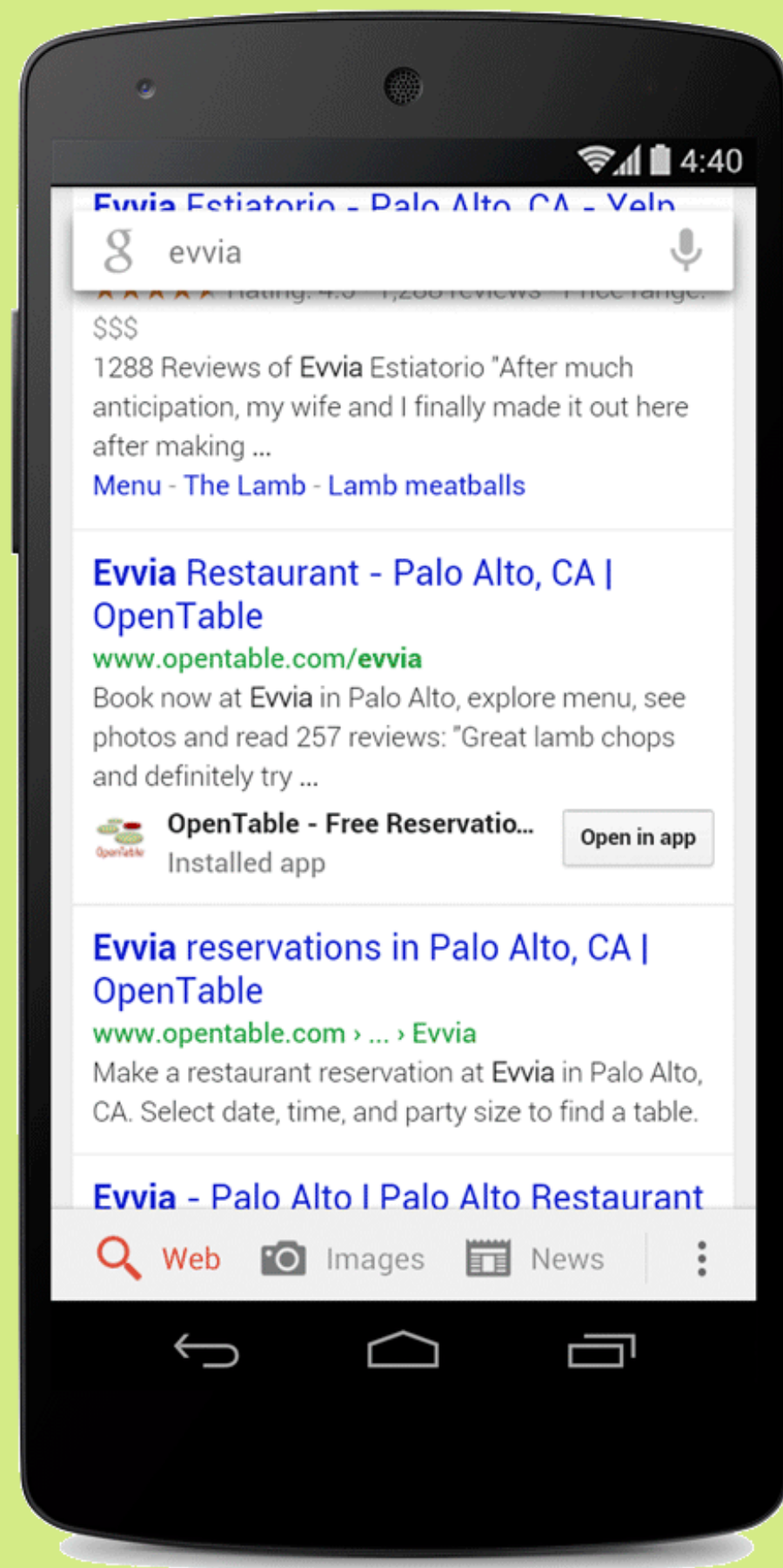


Ventajas

- Acceso completo al dispositivo
- Mejor experiencia del usuario
- Visibilidad en APP Store
- Envío de notificaciones o “avisos” a los usuarios
- La actualización de la app es constante

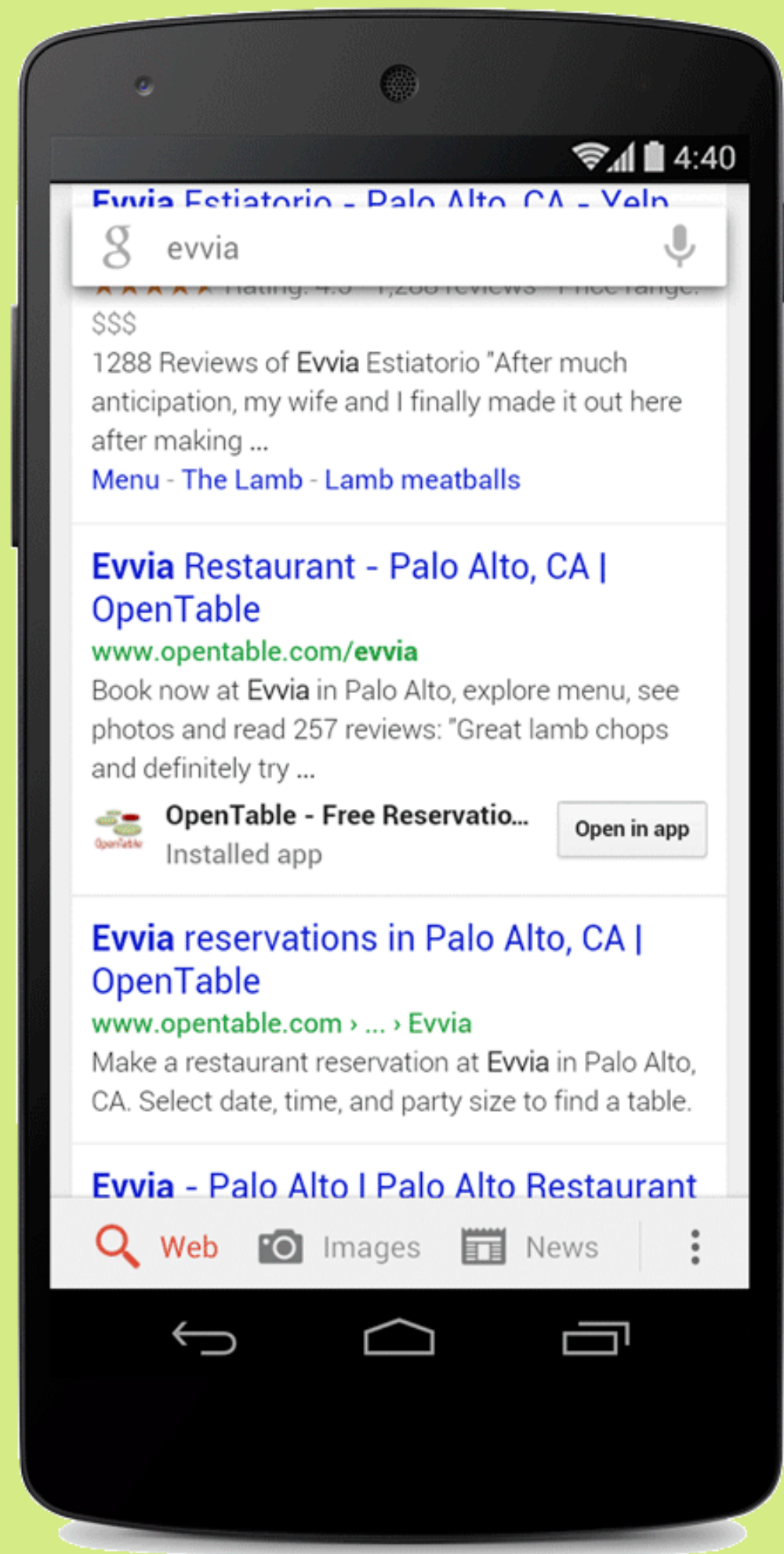
Inconvenientes

- Diferentes habilidades / idiomas / herramientas para cada plataforma de destino
- Tienden a ser más caras de desarrollar
- El código del cliente no es reutilizable entre las diferentes plataformas



APP WEB

Una aplicación web o webApp es la desarrollada con lenguajes muy conocidos por los programadores, como es el HTML, Javascript y CSS.



APP WEB

La principal ventaja con respecto a la nativa es la posibilidad de programar independiente del sistema operativo en el que se usará la aplicación. De esta forma se pueden ejecutar en diferentes dispositivos sin tener que crear varias aplicaciones.

Ventajas

- El mismo código base reutilizable en múltiples plataformas
- Proceso de desarrollo más sencillo y económico
- No necesitan ninguna aprobación externa para publicarse (a diferencia de las nativas para estar visibles en app store)
- El usuario siempre dispone de la última versión
- Pueden reutilizarse sitios “responsive” ya diseñados

Inconvenientes

- Requiere de conexión a internet
- Acceso muy limitado a los elementos y características del hardware del dispositivo
- La experiencia del usuario (navegación, interacción..) y el tiempo de respuesta es menor que en una app nativa
- Requiere de mayor esfuerzo en promoción y visibilidad

Aplicación Híbrida

Una aplicación híbrida es una combinación de las dos anteriores, se podría decir que recoge lo mejor de cada una de ellas. Las apps híbridas se desarrollan con lenguajes propios de las webapps, es decir, HTML, Javascript y CSS por lo que permite su uso en diferentes plataformas, pero también dan la posibilidad de acceder a gran parte de las características del hardware del dispositivo. La principal ventaja es que a pesar de estar desarrollada con HTML, Java o CSS, es posible agrupar los códigos y distribuirla en app store.

Ventajas

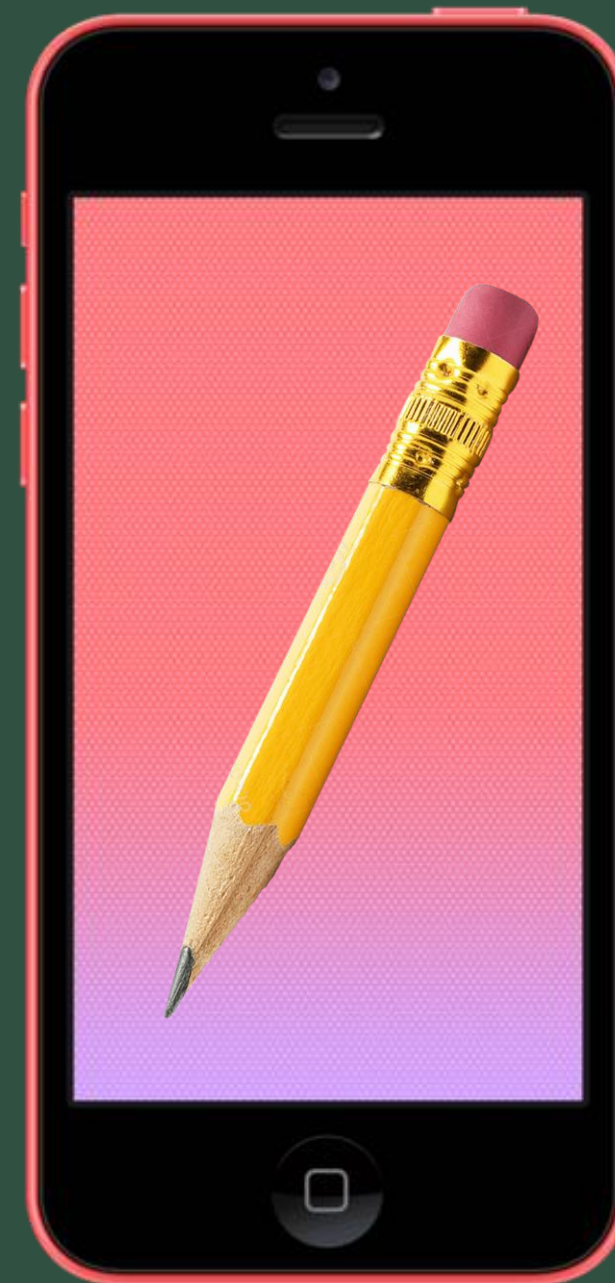
- Es posible distribuirla en las tiendas de iOS y Android.
- Instalación nativa pero construida con JavaScript, HTML y CSS
- El mismo código base para múltiples plataformas
- Acceso a parte del hardware del dispositivo

Inconvenientes

- Experiencia del usuario más propia de la aplicación web que de la app nativa
- Diseño visual no siempre relacionado con el sistema operativo en el que se muestre

ETAPAS DE DESARROLLO DE UNA APP

- ❖ Diseño
- ❖ Desarrollo
- ❖ Marketing



VERSIONES DE ANDROID



¿Qué opciones tengo para crear una App Android?



➤ Con conocimientos muy básicos de programación: App Inventor.

➤ Si se tienen conocimientos sobre programación, desarrollarla por cuenta propia a través de:

➤ Eclipse.

➤ Delphi Xe7.

➤ Phone Gap.

➤ Pagarle a una empresa tercera para que haga mi App.

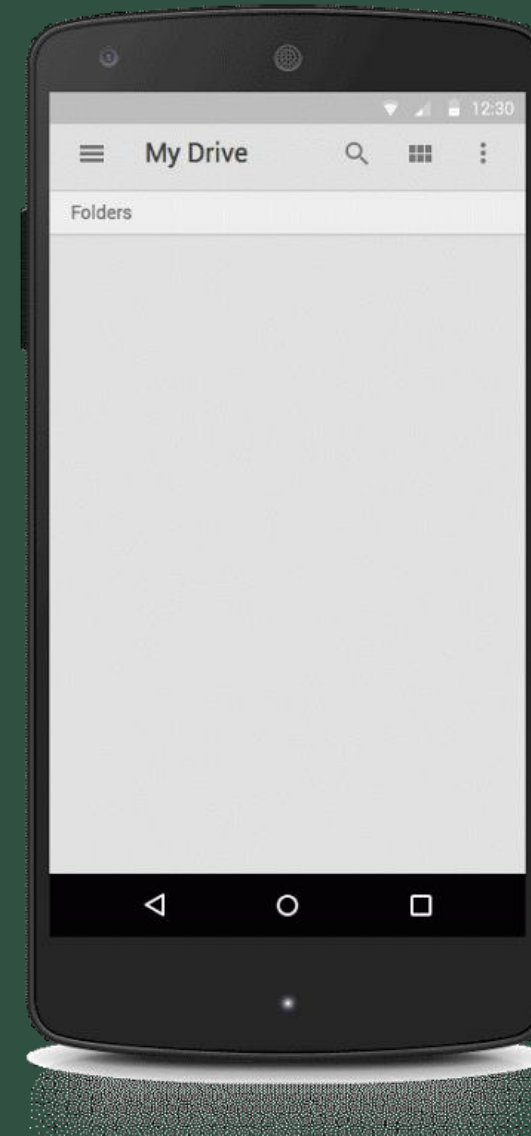


MIT
APP INVENTOR



Requerimientos de Software para crear una App Android

- JVM (Máquina virtual de Java)
- SDK ANDROID
- APP INVENTOR
- Emulador o Dispositivo Físico



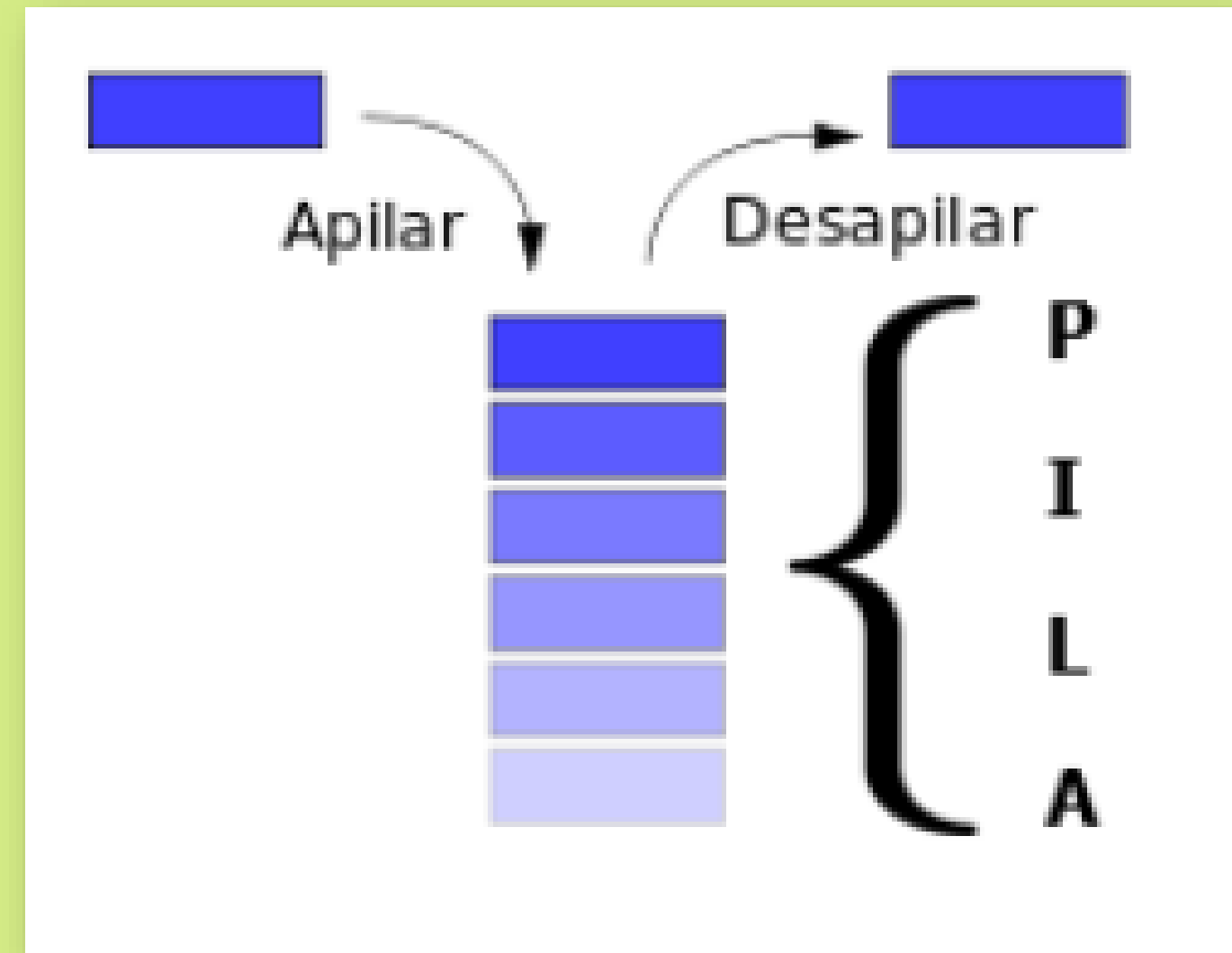


CONCEPTOS GENERALES

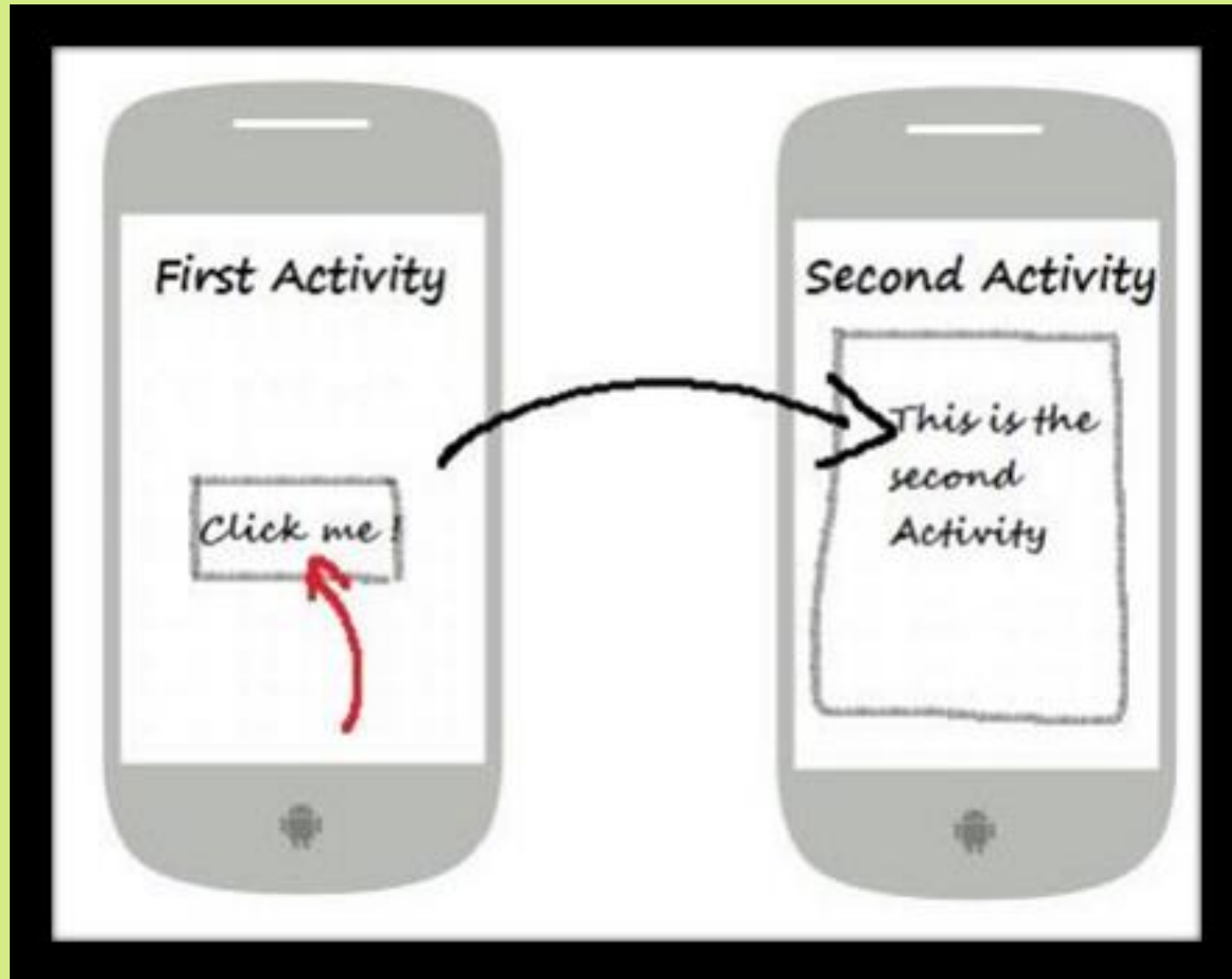


PILA

- Una pila es una lista ordenada o estructura de datos que
- permite almacenar y recuperar datos



Clase



Las clases son declaraciones de las características y acciones que tendrán los objetos, también se podrían definir como abstracciones de objetos. Esto quiere decir que la definición de un objeto es la clase.



PAQUETE

- Es un contenedor de clases que permite agrupar las distintas partes de un programa (clases, layouts etc) y que por lo general tiene una funcionalidad y elementos comunes, definiendo la ubicación de dichas clases en un directorio de estructura jerárquica.,

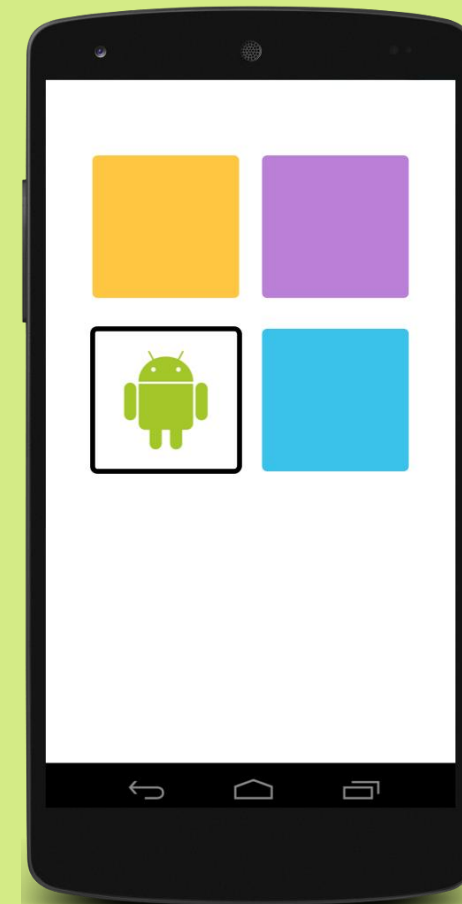
SDK

- El Software Development Kit o «Kit de desarrollo de software» provee a los
- programadores herramientas necesarias para desarrollar el código de una aplicación.
- Tanto Android, como iOS y Windows Phone, ofrecen uno diferente.

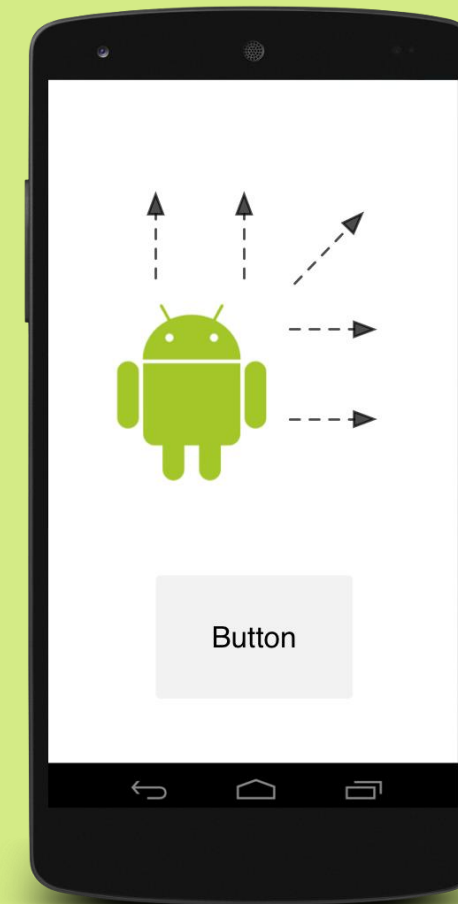


ACTIVITY

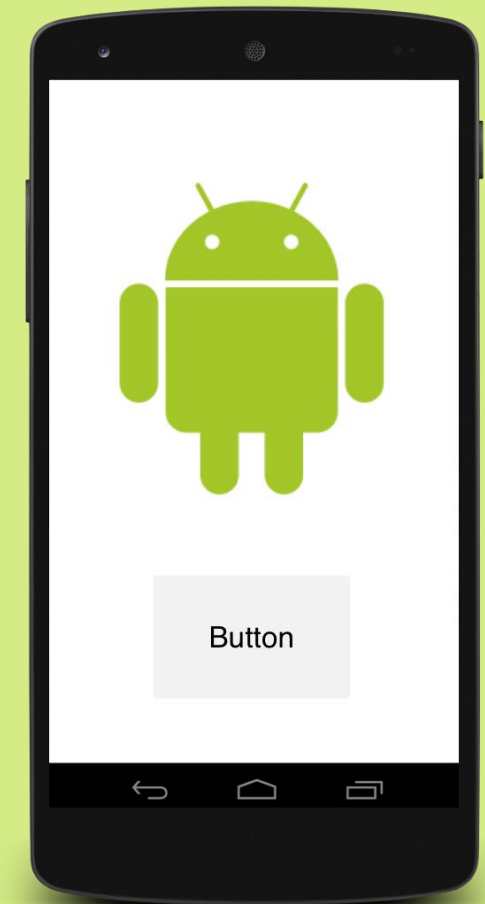
- Una Activity es un elemento de la aplicación con la que los usuarios pueden interactuar para realizar una acción, como marcar un número telefónico, tomar una foto, enviar un correo electrónico o ver un mapa.



Activity 1

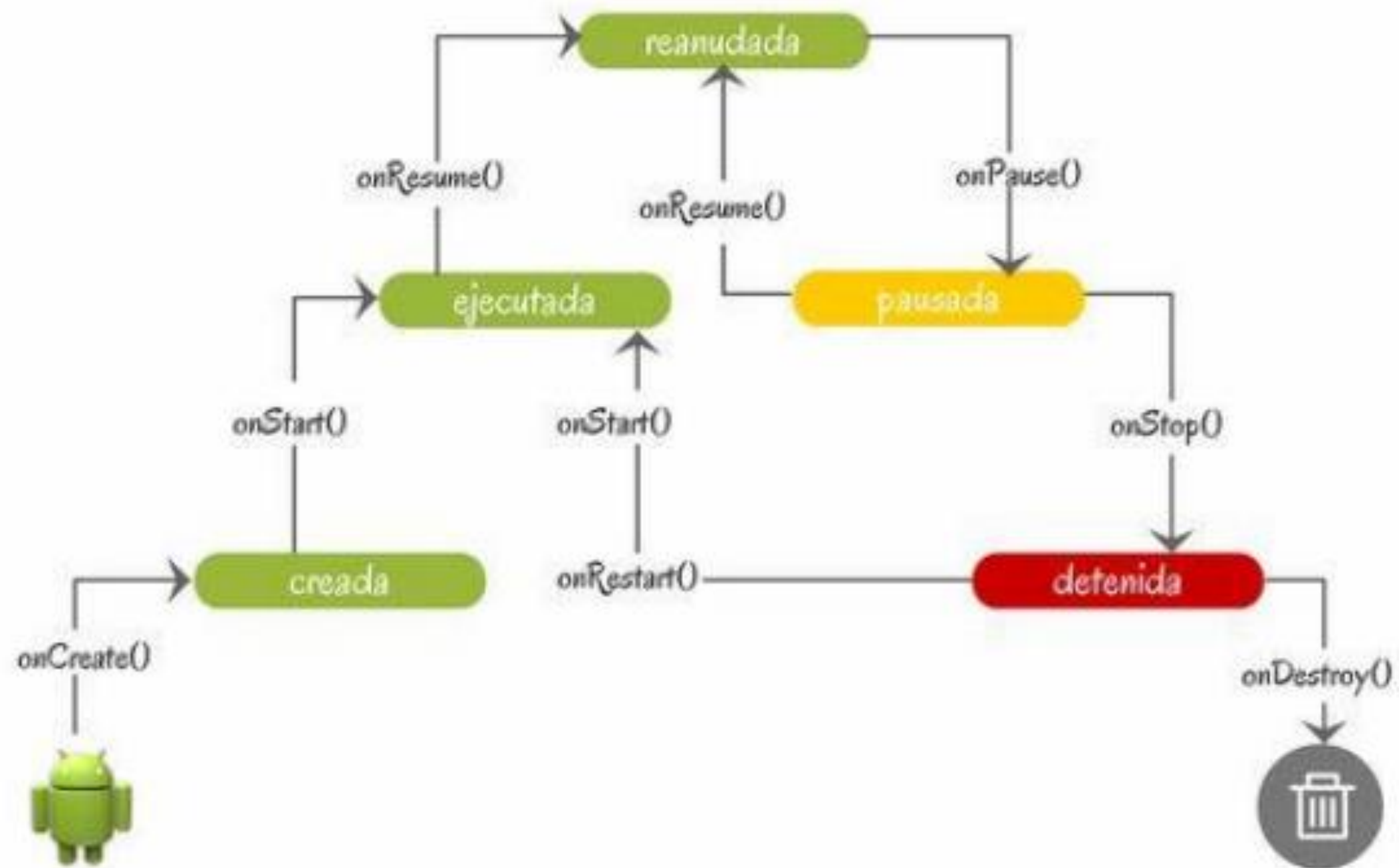


Scene Transition Animation
(common element)



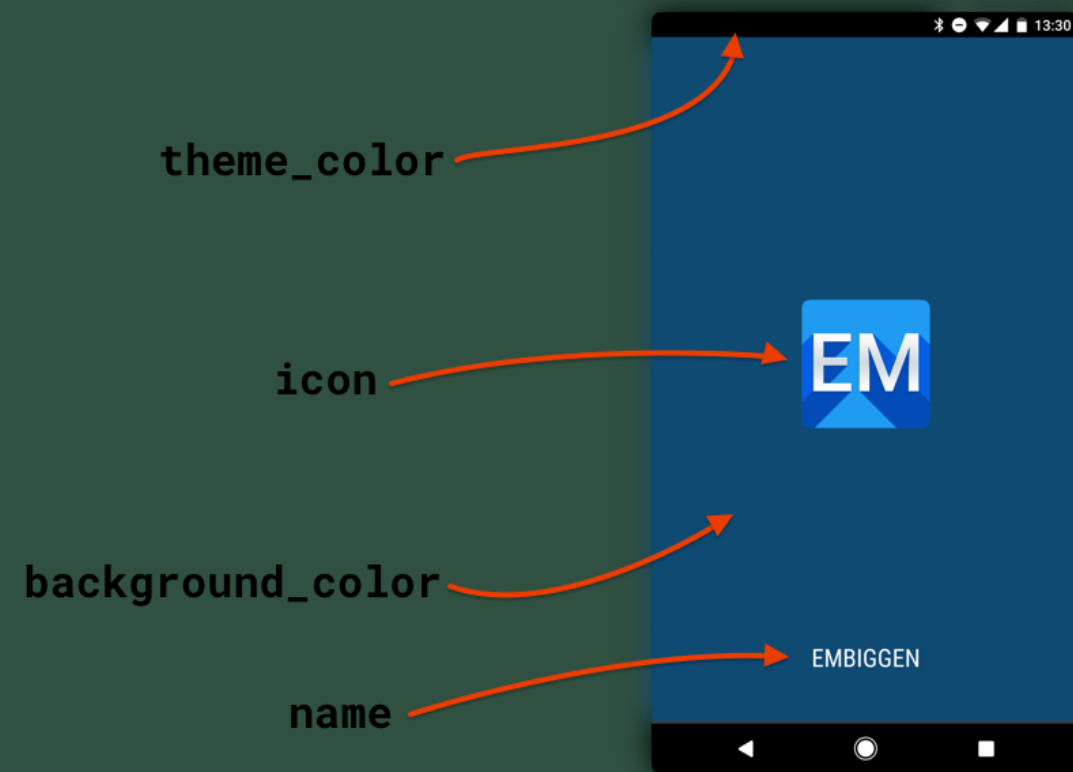
Activity 2

Ciclo de vida de una actividad



MANIFEST

- Es un archivo de configuración donde podemos establecer las reglas básicas de nuestra app, por ejemplo: El nombre de la APP y los permisos de usar las características del dispositivo.



Layout

Un layout es un objeto que representa el espacio contenedor de todas las vistas (Views) dentro de la

actividad. En él se define la estructura y el orden de los elementos para que el usuario pueda interactuar con la interfaz.

