

APP * MEETING

MARATÓN TECNOLÓGICA PARA JÓVENES

Unidad 1

HISTORIA DE LAS APPS

Utilizamos las apps para relacionarnos entre nosotrxs y con el medio en el que vivimos, pero además “las apps también se relacionan con nosotrxs”, como más adelante veremos.

Origen de las apps



Podemos remontarnos a la época de los móviles de segunda generación, allá por los 90, a los llamados “ladrillos” y a sus aplicaciones tipo agenda, tonos de llamada o calendario, así como a los primeros videojuegos, tal como el tetris o el snake, para encontrar los antecedentes de las actuales apps.

La evolución llega con la tecnología “EDGE” y su conexión a internet, a partir de este momento internet y movilidad irán de la mano, suponiendo la aparición de las primeras web apps, o aplicaciones web; estaríamos hablando de apps web en el caso de los servicios de correo, webmails, wikis, weblogs o tiendas online.

Las apps nativas nacen y se popularizan con el lanzamiento del iPhone en el año 2007 y su propio gestor de descargas de aplicaciones “App Store”, pocos meses después tiene lugar el lanzamiento de Android y en 2008 “Android Market” que es la actual “Google Play”.

Sistemas Operativos

Permiten la funcionalidad de las distintas peculiaridades del hardware, están fundamentalmente orientados a la conectividad inalámbrica, a dar soporte a los formatos multimedia y a las aplicaciones móviles.

- Android
- iOS
- Windows Phone
- BlackBerry OS
- Symbian
- Firefox OS (Lynux)
- Ubuntu (Lynux)

| | | |
|---|--|--|
|  IOS Apple. Salió el 29 de junio de 2007 y revolucionó el mercado junto con el iPhone. Deriva de Mac OS X y es un sistema propietario. Se basa en gestos multitáctiles. La última versión, 6.1.2, salió el 19 de febrero. |  ANDROID Google. Sistema libre basado en Linux y lanzado en el 2008. La estructura se compone de aplicaciones que se ejecutan sobre el lenguaje Java. La última versión se llama 4.2.2; Jelly Bean y salió el 11 de febrero. |  WINDOWS PHONE Microsoft Se lanzó en el 2010 y es un sistema propietario. Sustituye a Windows Mobile. Se enfoca más en el usuario final que en el empresarial. La última versión es Windows Phone 8. |
|  BLACKBERRY 10 RIM Es un sistema nuevo (2013) y propietario. Basado en Linux. Se usa en industrias por su eficiencia. Permite correr apps para iOS y Android. |  FIREFOX OS Mozilla Sistema móvil de código abierto basado en el navegador Firefox. Se lanzó en el 2013 y tiene apoyo de operadores y fabricantes. |  UBUNTU Canonical Es un sistema abierto que se lanzó en el 2004. Utiliza un núcleo Linux, y su origen está basado en Debian. La última versión se adapta al mundo táctil. |

| Sistema operativo | Fabricante | Lenguaje de programación |
|-------------------|------------|--------------------------|
| Android | Google | Java |
| iOS | Apple | Objective C, Swift |
| Windows Phone | Microsoft | C#, Visual Basic, .NET |
| Blackberry OS | RIM | C/C++ |

Tipos de apps

Según tipo de diseño y desarrollo

App nativa

- Desarrollada y optimizada específicamente para el sistema operativo determinado y la plataforma de desarrollo del fabricante.
- Adaptabilidad del 100% a las funcionalidades y características del dispositivo.
- Alto coste de desarrollo; implica el desarrollo de diferentes versiones para cada sistema operativo.

Ej: WhatsApp o Facebook.

App web

- Se carga en el servidor web y se ejecuta en el navegador, por lo que no requiere ninguna instalación.
- Gracias al “responsive web design” se adapta a todos los sistemas operativos y terminales, abaratando su coste.
- Ofrece una peor experiencia de uso, puesto que ignora las características del dispositivo y una menor seguridad ya que depende de la seguridad que ofrezca el propio navegador.

Ej: Google Maps, Gmail o Amazon.

| | NATIVA | HÍBRIDA | WEB |
|-------------------|----------------|-----------------------|-----------------------|
| Lenjuaje | JAVA, -C, .NET | HTML, CSS, Javascript | HTML, CSS, Javascript |
| Coste desarrollo | X | — | ✓ |
| Interfaz usuario | ✓ | ✓ | — |
| Rendimiento | ✓ | — | X |
| Multiplataforma | X | ✓ | ✓ |
| Tiempo desarrollo | X | — | ✓ |
| App Stores | ✓ | ✓ | — |

Infografía por **raona**

<http://www.raona.com/aplicacion-nativa-web-hibrida/>

Aplicación híbrida

- Creadas con tecnologías web: HTML5, JavaScript y CSS.
- Se ejecutan sobre contenedor nativo utilizando el motor del navegador móvil, WebView.
- Tienen una capa intermedia que habilita el acceso a capacidades nativas del SO en el que se ejecutan, permitiendo aprovechar las funcionalidades del dispositivo tales como la cámara, el GPS o los contactos.
- Comporta un menor coste que una aplicación nativa y una mejor experiencia de uso que una aplicación web.
- Tiene un rendimiento ligeramente inferior al de una aplicación nativa debido a que cada página debe ser renderizada desde el servidor y supone una mayor dificultad de desarrollo.

Otros criterios de clasificación

- Por sus efectos psicosociales o psicopedagógicos (capacitadoras o de dependencia)
- Por el tipo de contenido que ofrecen al usuario (de entretenimiento, de relación social, de producción o utilitarias, educativas o informativas, creativas o publicitarias)
- Por las condiciones de distribución (gratuitas, de pago y freemium)
- Por la edad de destino de lxs usuarixs del contenido (ej: App Store establece una clasificación del contenido por tramos de edades de “4+, 9+, 12+ y 17+”)

Algunos ejemplos de apps

WebApps

Ej:

<https://vientos.coop/>

Vientos es una plataforma de fortalecimiento de proyectos sociales y de la economía solidaria que se sostiene bajo los principios de colaboración entre proyectos y con su comunidad. A diferencia de algunas otras cooperativas surgidas recientemente, esta herramienta de tecnología cívica es independiente y funciona a través de código libre.

Además de generar proyectos e iniciativas de colaboración, esta plataforma web fomenta que los criterios de evaluación sobre cuán ético es un negocio sean votados por todos los usuarios de la página. Es decir, el significado de la palabra 'colaborativo', en esta iniciativa, se evidencia en todas las instancias e incluye a proyectos, personas y negocios.

Entre sus labores principales, Vientos permite que los proyectos se puedan adherir a un mapa en el que se puede trueque, además de la de compra y venta, y, adicionalmente relacionados con temáticas de interés de los creadores de los

ONODO <https://onodo.org/gallery>

Esta aplicación web, lanzada de forma gratuita por la Fundación por transparencia en los datos que se ofrecen a la ciudadanía la calidad democrática del país a través del análisis de información ese objetivo.

Su principal funcionalidad es la creación de mapas de relación. Además, ofrece tutoriales que hacen mucho más sencillo el acceso



Nativas + Híbridas

Pillada por tí // comic sensibilización Para Android e iOS

<https://play.google.com/store/apps/details?id=es.itbook.pilladaporti&hl=es>

LBR Ligando de buen rollo // app relaciones sentimentales sensibilización Para Android

<https://play.google.com/store/apps/details?id=es.generando.lbr&hl=es>

Botón de Pánico #NiUnaMenos // llamada agresiones

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ast.niunamenos&hl=es_419

