



Bloque 3 • Las apps que usamos

Unidad 1 • Píldora 2

## **ANDROID VS. APPLE DUELO DE TITANES**



# ANDROID VS. APPLE DUELO DE TITANES

## SISTEMA OPERATIVO

El sistema operativo es el software **fundamental que hace funcionar un ordenador**. Hace años que estamos familiarizados con sistemas operativos como Microsoft Windows para los PC y OS X para los ordenadores Apple. Pero los *smartphones* de hoy en día también necesitan un sistema operativo que haga funcionar sus aplicaciones. Los sistemas operativos móviles más conocidos son: Android, iOS, BlackBerry OS y Windows Phone. Aunque los que realmente dominan el mercado son Android, con un 84 % de los usuarios, e iOS, con un 12 %.



• ANDROID

Desde enero de 2011, Android es el sistema operativo más utilizado en el mundo, con más de la mitad del mercado. Fue creado por la empresa Android Inc., fundada en 2003 y comprada posteriormente por Google. Se lanzó al mercado en 2007 como sistema operativo móvil, aunque originalmente era un sistema pensado para las cámaras digitales.

En la actualidad es el sistema que utilizan los *smartphones* de marcas como HTC, LG, Samsung y Motorola, entre otros.



• IOS

iOS es el sistema operativo móvil creado por Apple para ser utilizado en los dispositivos de su propia empresa, como el iPhone, el iPad o el iPod touch.

Debe su popularidad a su simplicidad y optimización pero, sobre todo, a que, a diferencia de Android, está pensado exclusivamente para los dispositivos concretos de su marca. De esta forma se consigue sacar el máximo partido a las funcionalidades del hardware.

## MERCADO DE LAS APPS

Las tiendas de *apps* son el escaparate donde se ofrecen y se dan a conocer las aplicaciones móviles disponibles para los usuarios de *smartphones*.

Cada sistema operativo tiene su propia tienda, aunque también existen tiendas independientes de los sistemas operativos.

En ellas puedes encontrar *apps* de dos tipos: gratuitas o de pago, normalmente organizadas por catego-



Unidad 1 • Píldora 2 • ANDROID VS. APPLE. DUELO DE TITANES

rías como juegos, educación, viajes, fotografía y vídeo, música, tiempo y salud.

Las tiendas de *apps* más conocidas son la App Store de Apple, Google Play Market de Android, Windows Phone Market, Firefox Marketplace y Blackberry App World.

## DESARROLLO DE APPS

Actualmente cualquier empresa o particular puede crear una *app* y sacarla a la venta en las tiendas de las distintas plataformas. Esta es la razón por la que el mercado de las aplicaciones móviles se está convirtiendo en uno de los más potentes y multimillonarios.

Para desarrollar una *app* se necesita trabajar en la **programación** para Android y/o iOS, y en el **diseño de la interfaz**. Dependiendo del tipo de *app*, las inversiones pueden variar:

**El coste del desarrollo** dependerá en gran parte del tiempo que se emplee: entre uno y dos meses de desarrollo puede tener un coste de entre 10.000 y 20.000 euros, y desarrollos de un mínimo de seis meses pueden tener un coste de entre 100.000 y 200.000 euros. El tiempo que se tarde en desarrollar dependerá de la profundidad de la *app*, la complejidad, la integración que tenga con servicios externos, etc.

Además, a esto hay que sumarle:

**Los costes de registro** para que aparezca en las tiendas de aplicaciones.

**Los costes de marketing** para dar a conocer la *app*.

Algunas de las páginas web dedicadas a la creación de *apps*:

**Uppllication**, **GoodBarber**, **AppMachine**, **Appsbuilder** o **Mobincube**, entre muchas otras plataformas.

