
Solucionario de

ejercicios de autoevaluación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 1

1. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

a. El actual contexto empresarial de globalización de mercados obliga a las empresas a actualizar sus procedimientos de trabajo y las relaciones con clientes y proveedores.

- Falso
- **Verdadero**

b. La planificación que usa la gestión de proyectos afecta a otros elementos como márgenes de beneficio, gestión, coordinación del personal, etc.

- Falso
- **Verdadero**

c. Los trabajos puntuales pueden considerarse proyectos si se obtiene un beneficio.

- **Falso**
- Verdadero

d. La planificación del proyecto debe hacerse teniendo en cuenta que el proyecto puede crecer.

- **Falso**
- Verdadero

e. La norma ISO21500 establece las directrices básicas que se deben tener en cuenta en la dirección y gestión de proyectos.

- Falso
- **Verdadero**

f. El conjunto de acciones que deben desarrollarse para alcanzar el objetivo se denomina plan de proyecto.

- Falso
- **Verdadero**

2. Un proyecto debe tener en cuenta:

- a. Los costes y el tiempo.
- b. Los costes, el tiempo y la calidad.**
- c. Los trabajos, el coste y el tiempo.
- d. Los trabajos, el tiempo, el coste y la calidad.

3. ¿Cuál es un objetivo que no se persigue al usar la gestión de proyectos?

- a. Gestión del inicio del proyecto.
- b. Seguimiento de la competencia.**
- c. Evolución del proyecto.
- d. Evaluación del proyecto.

4. La norma ISO 21500 persigue:

- a. La unificación normativa de la gestión de proyectos.
- b. La unificación de los estándares de calidad del producto.
- c. La sistematización de tareas y homogenización de actividades.**
- d. La norma no hace referencia a la gestión de proyectos.

5. El paso previo a la ejecución del proyecto es:

- a. Establecimiento de objetivos.
- b. Establecimiento de prioridades.
- c. Establecimiento de responsabilidades.
- d. Planificación del proceso.**

6. Un plan de proyecto, además de ser realista, debe:

- a. Planificar lo que sea capaz de realizar.**
- b. Realizar un 10 % más de lo planificado.
- c. Temporalizarse usando una herramienta informática.
- d. Realizar lo que se ha planificado pudiendo ampliar el plazo en 1 mes.

7. ¿Qué tipo de objetivos pueden establecerse en un proyecto?

- a. Consecución de resultados.
- b. Obtención de beneficios.
- c. Análisis de consecuencias.
- d. Todas las opciones son correctas.**

8. Los inconvenientes que más afectan a un proyecto son:

- a. Coste y tiempo.
- b. Coste, alcance y tiempo.**
- c. Tiempo y alcance.
- d. Estructuras y departamentos.

9. Los principios básicos que tiene que conseguir un plan de proyecto se resumen en:

- a. Cinco pasos
- b. Siete pasos
- c. Ocho pasos**
- d. Diez pasos

10. La norma que persigue la sistematización de tareas y la homogeneización de actividades es:

- a. Norma ISO 21500**
- b. Norma ISO 14001
- c. Norma ISO 10006
- d. Norma ISO 09001

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 2

1. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

a. Durante la fase inicial del proyecto se establecerán las bases para llevarlo a cabo.

- Falso
- **Verdadero**

b. La lista de riesgos incluirá un listado con los riesgos que pueden afectar al proyecto desde el inicio hasta el final del desarrollo de este.

- Falso
- **Verdadero**

c. La fase inicial no debe incluir los motivos por los que se desarrolla el proyecto.

- **Falso**
- Verdadero

d. El director de proyecto puede ser nombrado en cualquier momento si no se ha encontrado la persona idónea para que desarrolle el cargo.

- **Falso**
- Verdadero

e. En la fase de planificación se establece el orden y la temporalización de las tareas.

- Falso
- **Verdadero**

f. Uno de los puntos que debe establecerse en la estimación de costes es el presupuesto que se designará al proyecto.

- Falso
- **Verdadero**

2. En la fase inicial se deben definir:

- a. Los costes y los plazos.
- b. Los costes, los plazos y el reparto de tareas.
- c. Los costes, los plazos y los objetivos.
- d. Los costes, los plazos, el reparto de tareas y los parámetros de valoración final del proyecto.**

3. La fase que se considera los cimientos del proyecto es:

- a. Fase de evaluación
- b. Fase de inicio**
- c. Fase de planificación
- d. Fase de temporalización

4. Un elemento de apoyo para comunicar el proyecto al entorno es:

- a. La realización de actos empresariales de promoción.
- b. La solicitud de ayudas y subvenciones a entidades públicas.
- c. Las estrategias de marketing que desarrolle la empresa.
- d. Las personas y entidades que participan y están involucradas en el proyecto.**

5. ¿Cuál de las siguientes opciones no se contemplan en el cronograma?

- a. Definir las etapas, tareas y fases del proyecto.
- b. Cuantificar el impacto de los elementos modificados.
- c. Gestionar e implementar los cambios.
- d. Establecimiento de responsabilidades..**

6. La identificación de los elementos que generan un coste asociado al proyecto se realiza en la fase de:

- a. Estimación de costes.**
- b. Establecimiento del presupuesto.
- c. Control de costes.
- d. Lista de riesgos.

7. Una metodología que puede resultar útil para identificar los riesgos del proyecto es:

- a. Metodología CAME
- b. Metodología DAFO**
- c. Metodología LEAN
- d. Metodología SMART

8. La identificación de riesgos debe realizarse:

- a. Al comienzo del proyecto.
- b. Al finalizar el proyecto.
- c. Cuando se detecte una desviación.
- d. De forma regular durante todo el proyecto.**

9. Cuando se detecta una desviación en el desarrollo del proyecto, debe comunicarse a:

- a. La totalidad de departamentos y personas que toman parte en el proyecto.**
- b. El departamento y personas afectadas en el desarrollo de la actividad.
- c. El director de proyecto.
- d. No es necesario comunicar la desviación cuando se detecta.

10. El documento emitido por las administraciones públicas en referencia al impacto del proyecto se denomina:

- a. Declaración de impacto ambiental.**
- b. Estimación de impacto ambiental.
- c. Estudio de impacto ambiental.
- d. No es necesario que las administraciones públicas emitan un documento ambiental para llevar a cabo un proyecto.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 3

1. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

a. El acceso a los sitios web desde diferentes dispositivos obliga a los diseñadores a tener en cuenta el tamaño de la pantalla de visualización.

- Falso
- **Verdadero**

b. La técnica que analiza el comportamiento del usuario independientemente del dispositivo desde el que accede a la información se conoce como UX (*User eXperience*).

- **Falso**
- Verdadero

c. Un dispositivo móvil se puede definir con seis características básicas.

- **Falso**
- Verdadero

d. Un parámetro que debe tenerse en cuenta en el diseño de un sitio web es la conectividad del dispositivo.

- Falso
- **Verdadero**

e. El primer elemento de *software* que se ejecuta cuando se enciende el dispositivo es el sistema operativo.

- Falso
- **Verdadero**

f. Una vez que se desarrolla un sistema operativo, no puede desaparecer del mercado siempre que existan terminales que lo utilicen.

- **Falso**
- Verdadero

2. ¿Cuál de los siguientes elementos es esencial en el funcionamiento de un sistema operativo?

- a. El entorno de ejecución.
- b. La interfaz de usuario.
- c. *Middleware*.
- d. El kernel.**

3. Las técnicas que permiten a los sitios adaptarse al dispositivo en el que se visualizan se llama:

- a. Anchos estáticos.
- b. *Responsive Desing*.**
- c. Usabilidad.
- d. *Media Queries*.

4. Los elementos que deben ser el eje central del diseño de una página web son:

- a. El ancho estático y el diseño adaptable.
- b. Los textos de las publicaciones.
- c. Los contenidos multimedia.
- d. La experiencia de usuario y la usabilidad.**

5. ¿Qué característica se encuentra en todos los sistemas operativos destinados a dispositivos móviles?

- a. Las pantallas pueden ser en color o en blanco y negro.
- b. Disponen de biblioteca de aplicaciones.**
- c. Se pueden utilizar con dispositivos señaladores.
- d. Los botones de los dispositivos son del mismo tamaño y color.

6. ¿Cuál es el sistema operativo de código abierto sobre el que se basan gran cantidad de sistemas operativos?

- a. *Android*.**
- b. *Apptuide*.
- c. *iOS*.
- d. *Wearable SO*.

7. El sistema operativo de código cerrado desarrollado específicamente para un *hardware* concreto es:

- a. *Android*.
- b. *Apptuide*.
- c. **iOS**.
- d. *Wearable SO*.

8. ¿Cuál es el uso principal que se les da a las tabletas?

- a. Se suelen usar para trabajar con programas de edición de textos.
- b. Son propicias para el uso de programas con una gran carga gráfica, pues sus procesadores son muy rápidos.
- c. Han sustituido a los ordenadores.
- d. **Se usan principalmente para consumir contenido audiovisual, música y vídeo.**

9. La convergencia tecnológica persigue:

- a. Seguir trabajando independientemente del dispositivo que se esté utilizando.
- b. Integrar un dispositivo móvil como si fuese un equipo de sobremesa.
- c. Lograr conexiones wifi de mayor velocidad.
- d. **Las opciones a y b son correctas.**

10. Una de las opciones en las que trabajan los fabricantes de dispositivos móviles es:

- a. **Permitir trabajar con los archivos y carpetas en la nube.**
- b. Integración de puertos que permitan la conexión de memorias USB.
- c. Trabajo en puestos de computación virtuales.
- d. Los fabricantes únicamente trabajan en el diseño de nuevos dispositivos y aplicaciones.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 4

1. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

a. El aumento en el uso de dispositivos móviles ha permitido conocer los gustos del público.

- Falso
- **Verdadero**

b. Las técnicas utilizadas para promocionar productos o servicios en los dispositivos móviles se denominan *marketing* móvil.

- Falso
- **Verdadero**

c. El *marketing* móvil es un canal sustitutivo del *marketing* tradicional.

- **Falso**
- Verdadero

d. En los últimos años el canal tradicional está volviendo a coger fuerza reemplazando al canal móvil.

- **Falso**
- Verdadero

e. Gracias al canal móvil las empresas pueden integrar otros objetivos, además de los publicitarios.

- Falso
- **Verdadero**

f. Una vez planificada la estrategia de *marketing* móvil, ya se puede lanzar la campaña.

- **Falso**
- Verdadero

2. ¿Cuál de los siguientes elementos es esencial en la estrategia de *marketing* móvil?

- a. Saber en qué redes sociales están los usuarios.
- b. Conocer los gustos y necesidades del público objetivo.**
- c. El tipo de dispositivo del usuario.
- d. La cumplimentación de un formulario con sus datos.

3. Una de las ventajas que permite el *marketing* móvil es:

- a. Cada persona utiliza su propio terminal.
- b. No se necesita que el usuario vea el dispositivo.
- c. Personalización de la información.**
- d. Se integra en el *marketing* tradicional añadiendo el número telefónico.

4. Además de los objetivos publicitarios mediante el uso del *marketing* móvil, las empresas pueden plantearse otros, como son:

- a. Aumento de ventas y presencia en internet.
- b. Aumento y captación de clientes potenciales.
- c. Incorporar el SEO local o geolocalización.
- d. Todas las opciones son correctas.**

5. Un elemento que no es una herramienta para el desarrollo de campañas de *marketing* móvil es:

- a. Análisis de la competencia.**
- b. Anuncios.
- c. Campañas de *e-mail marketing*.
- d. Envío de mensajes.

6. El paso de la estrategia de *marketing* móvil que se considera más importante es:

- a. Conocer a la audiencia.**
- b. Conocer y analizar a la competencia.
- c. Definir las acciones que se van a desarrollar.
- d. Medir los resultados.

7. El paso de la estrategia de *marketing* móvil al que normalmente se le presta menos atención es:

- a. Conocer a la audiencia.
- b. Conocer y analizar a la competencia.
- c. Definir las acciones que se van a desarrollar.
- d. Medir los resultados.**

8. Un inconveniente en el uso de la geolocalización del público objetivo es:

- a. Cada vez los usuarios están más preocupados por la privacidad y la gestión de sus datos personales.**
- b. Cuando se dan cuenta, ya se han alejado del comercio.
- c. Hay que avisarles poniendo carteles informativos en el entorno.
- d. Tardan mucho en clicar en la promoción.

9. Una ventaja del *marketing* móvil sobre el tradicional es:

- a. Hay una gran cantidad de dispositivos móviles en el mercado.
- b. La integración de los dispositivos móviles en el día a día cada vez es mayor.
- c. Las conexiones wifi cada vez son más rápidas.
- d. Las opciones a y b son correctas.**

10. Un elemento muy utilizado en las estrategias de *marketing* es:

- a. Las fechas y los eventos especiales.**
- b. Nombrar a la campaña en inglés.
- c. Hacer que los usuarios bloqueen los anuncios.
- d. Usar colores corporativos con tipografías de grandes tamaños.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 5

1. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

- a. La tendencia es la reducción del uso del dinero en efectivo.
- Falso
 - **Verdadero**
- b. El aumento en el uso de “wearables” ha ayudado a la implementación de los sistemas de pago electrónico.
- Falso
 - **Verdadero**
- c. Los usuarios mayores de 50 años no tienen reticencias en el uso de pagos electrónicos.
- **Falso**
 - Verdadero
- d. La tecnología NFC solo puede utilizarse en dispositivos de gama alta.
- **Falso**
 - Verdadero
- e. La conectividad NFC siempre se encuentra activada en los dispositivos móviles.
- Falso
 - **Verdadero**
- f. En caso de pérdida o robo del dispositivo, los pagos móviles se bloquean automáticamente al separarse el terminal de la persona propietaria.
- **Falso**
 - Verdadero

2. ¿Cuál de los siguientes factores no se puede atribuir al crecimiento de los pagos móviles?

- a. Desarrollo de aplicaciones propias de las entidades financieras.**
- b. Integración con los terminales de cobro.
- c. Reducción del uso de las tarjetas físicas.
- d. Seguridad y facilidad de uso.

3. El mayor inconveniente que tiene el pago mediante dispositivos móviles es que:

- a. El dispositivo móvil se queda sin batería.**
- b. Hay que llevar dinero en efectivo por si falla el terminal.
- c. Los niveles de seguridad son menores que en las tarjetas físicas.
- d. No todos los comercios disponen de terminales de cobro.

4. ¿Cuál de las siguientes no es una precaución que se debe tener en cuenta para proteger los pagos por móvil?

- a. Actualizar las aplicaciones y el sistema operativo del dispositivo.
- b. Bloqueo del dispositivo.
- c. Usar redes wifi públicas o abiertas.**
- d. Vigilar las aplicaciones instaladas.

5. En caso de sustracción o pérdida del dispositivo móvil:

- a. Hay que bloquear el terminal.
- b. Hay que realizar copia de seguridad de los datos del dispositivo.
- c. Se deben cancelar las tarjetas bancarias asociadas.
- d. Las opciones a y c son correctas.**

6. Un medio de pago consistente en el envío de dinero usando una aplicación móvil es:

- a. **Bizum.**
- b. Cheque.
- c. Pulseras inteligentes o “wearables”.
- d. Transferencia bancaria.

7. Una de las tendencias de pago que ya se ha implantado en algunos países es:

- a. Compras al pasar por caja.
- b. **Reconocimiento facial.**
- c. Tarjetas de descuento y fidelización de clientes.
- d. Tarjetas sin contacto (*contactless*).

8. No se pueden realizar cobros mediante la tecnología NFC si:

- a. No se confirma la transacción usando un código pin o reconocimiento biométrico.
- b. Las conexiones wifi son de mala calidad.
- c. El terminal está a más de 4 cm del dispositivo de cobro.
- d. **Las opciones a y c son correctas.**

9. Una de las ventajas de la conectividad *Bluetooth* es:

- a. Su tiempo de conexión es inferior a 1 segundo.
- b. **Puede transmitir archivos grandes en un radio de 10 m.**
- c. La velocidad de transmisión de datos es inferior a la transmisión NFC.
- d. Puede crear interferencias con otros dispositivos.

10. ¿Cuál de las siguientes normativas regula los medios de pago a nivel europeo?

- a. R. D. 19/2018.
- b. R. D. 1/2007.
- c. Ley 7/1996.
- d. **Normativa PSD2.**

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 6

1. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

- a. Existe un mercado muy extenso de aplicaciones.
- Falso
 - **Verdadero**
- b. La privacidad de los datos es un elemento por el que los usuarios muestran una mayor preocupación.
- Falso
 - **Verdadero**
- c. Las tiendas de aplicaciones para dispositivos móviles incluyen las mismas aplicaciones independientemente de la que se visite.
- **Falso**
 - Verdadero
- d. Las aplicaciones gratuitas únicamente se encuentran en la tienda de aplicaciones de *Google*.
- **Falso**
 - Verdadero
- e. La publicidad de las aplicaciones guarda relación con la interacción del usuario y los sitios visitados o temas de interés.
- Falso
 - **Verdadero**
- f. Se pueden publicar aplicaciones en las plataformas de *Google* y *Apple* siempre que estas sean gratuitas.
- **Falso**
 - Verdadero

2. ¿Cuál de los siguientes factores no se puede atribuir a la privacidad de los datos del dispositivo?

- a. Acceso a la información.
- b. Coste de la aplicación (gratuitas o de pago).**
- c. Tipos de datos.
- d. Uso de la geolocalización.

3. El sistema que se emplea para clasificar las aplicaciones por la edad para la que se han desarrollado se denomina:

- a. La clasificación se realiza dependiendo de la Store en la que se incluya la aplicación.
- b. No hay un sistema de clasificación de las aplicaciones por edad.
- c. *Pan European Game Information.***
- d. Plan Europeo Global de Aplicaciones.

4. Con el fin de proteger a los menores no se recomienda:

- a. Instalar programas de control parental.
- b. Limitar el tiempo de uso.
- c. Permitir la descarga de cualquier aplicación.**
- d. Las opciones a y b son correctas.

5. Una de las condiciones que exigen las tiendas de aplicaciones cuando se quiere incluir una aplicación es:

- a. Tienen que realizar una copia de seguridad de los datos del dispositivo.
- b. Hay que incluir un título y una descripción.
- c. Hay que incluir capturas de pantalla o vídeos sobre su funcionamiento.
- d. Las opciones b y c son correctas.**

6. La tienda de aplicaciones que mayor cantidad de aplicaciones disponibles tiene es:

- a. *Amazon App Store.*
- b. *App Store de Apple.*
- c. **Google Play Store.**
- d. *Microsoft App Store.*

7. Las tiendas de aplicaciones tienen como objetivos:

- a. Analizar los distintos tipos de dispositivos que aparecen en el mercado.
- b. **Dar a conocer nuevas aplicaciones y facilitar la instalación de las aplicaciones.**
- c. Descubrir y apoyar a nuevos desarrolladores.
- d. Monetizar las aplicaciones para rentabilizar los costes de mantenimiento.

8. ¿Cuál de las siguientes aplicaciones se puede usar para almacenar datos en un servidor remoto (nube)?

- a. *Acrobat Cloud.*
- b. *Amazon Cloud.*
- c. *Google Docs.*
- d. **iCloud.**

9. Una empresa que ha revolucionado el mundo de las aplicaciones, incluyendo la posibilidad de virtualizar sus productos en la ubicación deseada por el cliente, es:

- a. *Amazon.*
- b. *Google Desk.*
- c. **IKEA.**
- d. *Shein.*

10. ¿Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja de las tiendas de aplicaciones "alternativas"?

- a. La mayoría de las aplicaciones son gratuitas.
- b. Permiten la descarga de versiones anteriores de la aplicación.
- c. Pueden incluir *malware* que acceda y comparta los datos del dispositivo sin saberlo.**
- d. Se pueden encontrar aplicaciones que no están en los repositorios "oficiales".

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 7

1. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

a. La realización de las diferentes acciones en los dispositivos móviles es gracias a las aplicaciones que se instalan en los mismos.

- Falso
- **Verdadero**

b. El mercado de creación de aplicaciones móviles se encuentra muy activo debido a la sencillez de crear aplicaciones.

- Falso
- **Verdadero**

c. Las empresas que integran sus servicios en aplicaciones móviles no pueden realizar campañas estratégicas de marketing.

- **Falso**
- Verdadero

d. Las aplicaciones móviles se diseñan para poder ejecutarse en dispositivos móviles, ordenadores y tabletas.

- **Falso**
- Verdadero

e. La mayor parte de los dispositivos móviles permiten la ejecución de aplicaciones en segundo plano.

- Falso
- **Verdadero**

f. El uso de los dispositivos móviles tuvo su boom en los años 2000 a 2017, estancándose desde entonces.

- **Falso**
- Verdadero

2. El elemento que debe priorizarse antes de comenzar a programar una aplicación es:

- a. El objetivo que se quiere conseguir con la aplicación.**
- b. Se desea que la aplicación optimice el funcionamiento del dispositivo.
- c. El sistema operativo para el que se desarrolla.
- d. El uso de la geolocalización.

3. ¿Qué tipo de tecnología es mejor para programar?

- a. Depende de la aplicación que se quiere programar.**
- b. La híbrida, que optimiza el funcionamiento del dispositivo que instale la aplicación.
- c. La nativa, que asegura el funcionamiento en varios sistemas operativos.
- d. Una aplicación web para adecuar los colores a las opciones del dispositivo.

4. No es un paso para el desarrollo de una App:

- a. Definición del alcance.
- b. Diseño de la aplicación.
- c. Pruebas y publicación de la aplicación.
- d. Selección de la tipología de la aplicación.**

5. Para el desarrollo de aplicaciones móviles, se pueden utilizar herramientas:

- a. Específicas.
- b. Híbridas y semihíbridas.
- c. Nativas e híbridas.
- d. Las opciones b y c son correctas.**

6. Las aplicaciones móviles a nivel empresarial:

- a. Facilitan la interacción con empresas y clientes.
- b. Monitorizan el proceso de trabajo.
- c. Ayudan en la estrategia de *marketing*.
- d. Todas las opciones son correctas.**

7. Uno de los elementos en los que se debe tener más cuidado cuando se desarrolla una aplicación es:

- a. Que no necesite actualizarse.
- b. El diseño de la aplicación.**
- c. El tamaño de las fuentes para que sea difícil su lectura.
- d. Las imágenes deben ser siempre ilustraciones.

8. Cuando se hace referencia a las redes sociales, nos referimos a:

- a. La plataforma usada por muchas personas para compartir intereses, noticias, etc.
- b. La plataforma usada por muchas personas para almacenar imágenes y noticias para leerlas más tarde.
- c. La plataforma usada por las empresas para llegar a sus clientes potenciales.
- d. La interacción que se produce entre los usuarios cuando utilizan el llamado *Social Media*.**

9. La primera red social que se creó fue:

- a. *Amazon*
- b. *Facebook*
- c. *Sixdegrees***
- d. *MySpace*

10. Un consejo para tratar de mantener los perfiles personales protegidos es:

- a. Utilizar la misma contraseña en todas las redes sociales.
- b. Tener varios perfiles en la misma red social.
- c. Cambiar la contraseña de forma regular.**
- d. Agregar a la mayor cantidad de personas posibles para que, en caso de problemas, ayuden en su resolución.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 8

1. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

a. El único elemento que debe tenerse en cuenta en el desarrollo de aplicaciones móviles es la plataforma en la que se lanzará la aplicación.

- Falso
- Verdadero

b. El desarrollo de aplicaciones híbridas es más económico que el correspondiente a las aplicaciones nativas.

- Falso
- Verdadero

c. Para el desarrollo de aplicaciones híbridas se utilizan lenguajes de programación como HTML5, CSS o JavaScript.

- Falso
- Verdadero

d. El desarrollo de aplicaciones nativas es una tendencia que se encuentra en alza.

- Falso
- Verdadero

e. *Mashup* es un término que comenzó a usarse en entornos musicales.

- Falso
- Verdadero

f. Para que una API interactúe con una aplicación no es necesario que la conexión a internet esté activa.

- Falso
- Verdadero

2. El elemento al que se puede acceder mediante el uso de Android Developer Tools es:

- a. SDK (*Software Development Kit*).
- b. NDK (*Native Development Kit*).
- c. ADK (*Assessment and Deployment Kit*).
- d. Todas las opciones son correctas.**

3. ¿Cuál de las siguientes herramientas permite emular un terminal para probar la aplicación?

- a. *Android Virtual Devices Manager***
- b. *Android SDK Tools*
- c. *Android Developer Tools*
- d. *Android Emulator*

4. La aplicación de escritorio Eclipse...

- a. ... es un programa con licencia de uso temporal.
- b. ... fue desarrollada por Google.
- c. ... es un entorno de desarrollo integrado (IDE).**
- d. Las opciones b y c son correctas.

5. ¿Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en el uso de *masshups*?

- a. Generación rápida de contenidos.
- b. Facilidad de uso.
- c. Sinergias con otras aplicaciones o herramientas.
- d. Permite gestionar y guardar las contraseñas.**

6. ¿Qué lenguaje de programación implementa soluciones de almacenamiento?

- a. CSS
- b. JavaScript
- c. C++
- d. HTML5**

7. Los objetos de almacenamiento que utiliza HTML5 son:

- a. API.
- b. localStorage.
- c. sessionStorage.
- d. Las opciones b y c son correctas.**

8. ¿Qué acción no corresponde a la etapa de lanzamiento?

- a. Posicionamiento.
- b. Campañas de pago.
- c. Referencias y reseñas.
- d. Análisis del público objetivo.**

9. Uno de los mayores retos a los que se enfrentan los desarrolladores de aplicaciones es:

- a. No existen herramientas que ayuden en el desarrollo de aplicaciones.
- b. Solo se desarrolla para dispositivos *Android*.
- c. La infidelidad de los usuarios que cambian rápidamente de aplicación.**
- d. El desarrollo de aplicaciones es un mercado que está en declive.

10. En el lanzamiento de una aplicación...

- a. ... solo debe tenerse en cuenta a los usuarios.
- b. ... el punto más importante es su monetización.
- c. ... debe planificarse teniendo en cuenta otros elementos, además del desarrollo de la aplicación.**
- d. ... debe planificarse centrándose exclusivamente en el desarrollo de la aplicación.

