

Introducción a la Computación Móvil

Alexis De la Hoz Manotas

adelahoz6@cuc.edu.co

2021-1



UNIVERSIDAD
DE LA COSTA
1970

Introducción a la Computación Móvil

- Evolución
- Relevancia
- Plataformas de desarrollo
- Preguntas



Evolución

Edad de Piedra (1994)

- Hardware poco accesible
- Sin internet móvil
- Sin tecnología de baterías (Actualidad)
- Sin demanda



Evolución

IBM Simon



- Alto: 20 cm
- Ancho: 6 cm
- Grueso: 3.8 cm
- Peso: 510 gramos
- Pantalla: LCD Táctil 3"
- Memoria: 1 MB / 1 MB
- Batería: 1 hora
- Precio: \$1099 USD
- Apps: Agenda, Calculadora, Reloj, Dibujo, Faxes, otras



Evolución

Edad de Bronce (2007)

- Hardware portable
- Internet móvil de baja velocidad (GPRS)
- Pantallas pequeñas y baja definición
- Mensajería instantánea y email



Evolución

Iphone



- Alto: 11.5 cm
- Ancho: 6.1 cm
- Grueso: 1.6 cm
- Peso: 135 gramos
- Pantalla: LCD Táctil 3.5"
- Memoria: 1 MB / 4 GB
- Batería: 8 Horas
- Precio: \$499 USD



Evolución

Edad de Hierro (2018)

- Hardware optimizado
- Internet móvil 5G – Almacenamiento Cloud
- Alta definición - GPU
- Batería de alto rendimiento
- Oferta de apps multipropósito
- IA

Evolución

Iphone 11 (2019)



- Alto: 15.9 cm
- Ancho: 7.5 cm
- Grueso: 0.8 cm
- Peso: 194 gramos
- Pantalla: LCD Táctil 6.1"
- Memoria: 4 GB / 64 GB
- Batería: 12 Horas
- Precio: \$699 USD



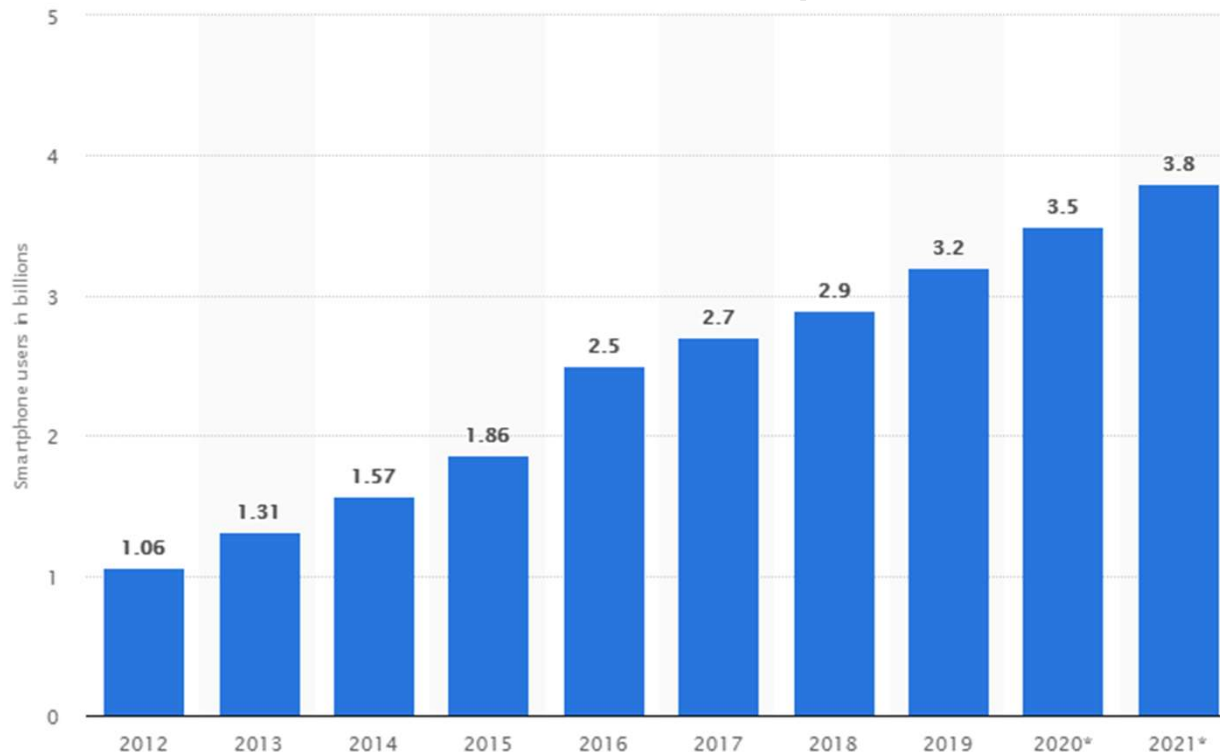
Relevancia

¿Qué tanto
usa la gente
su
smartphone?



Relevancia

Número de usuarios de smartphone a nivel mundial



<https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/>



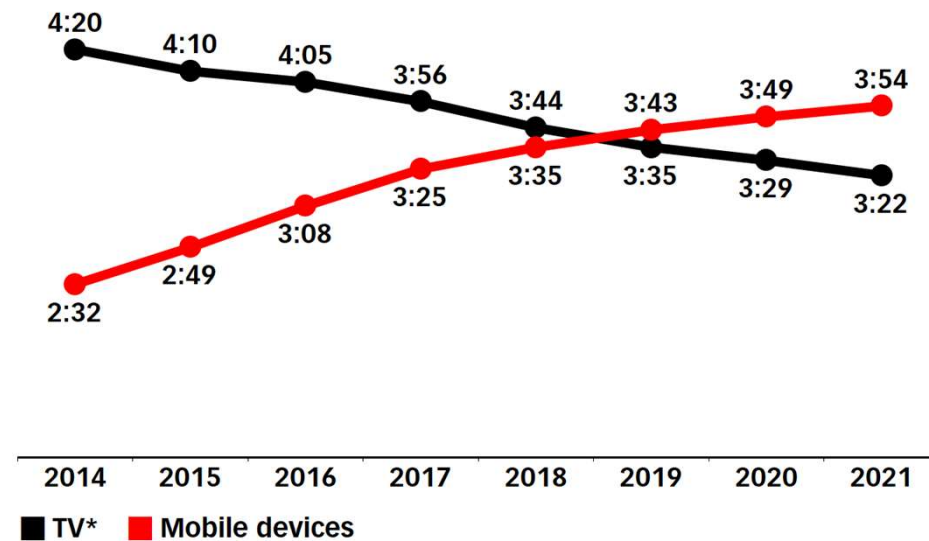
UNIVERSIDAD
DE LA COSTA
1970

Relevancia

Uso promedio diario de móvil: 3 horas 10 min

**TV and Mobile Devices: Average Time Spent in the US,
2014-2021**

hrs:mins per day among population



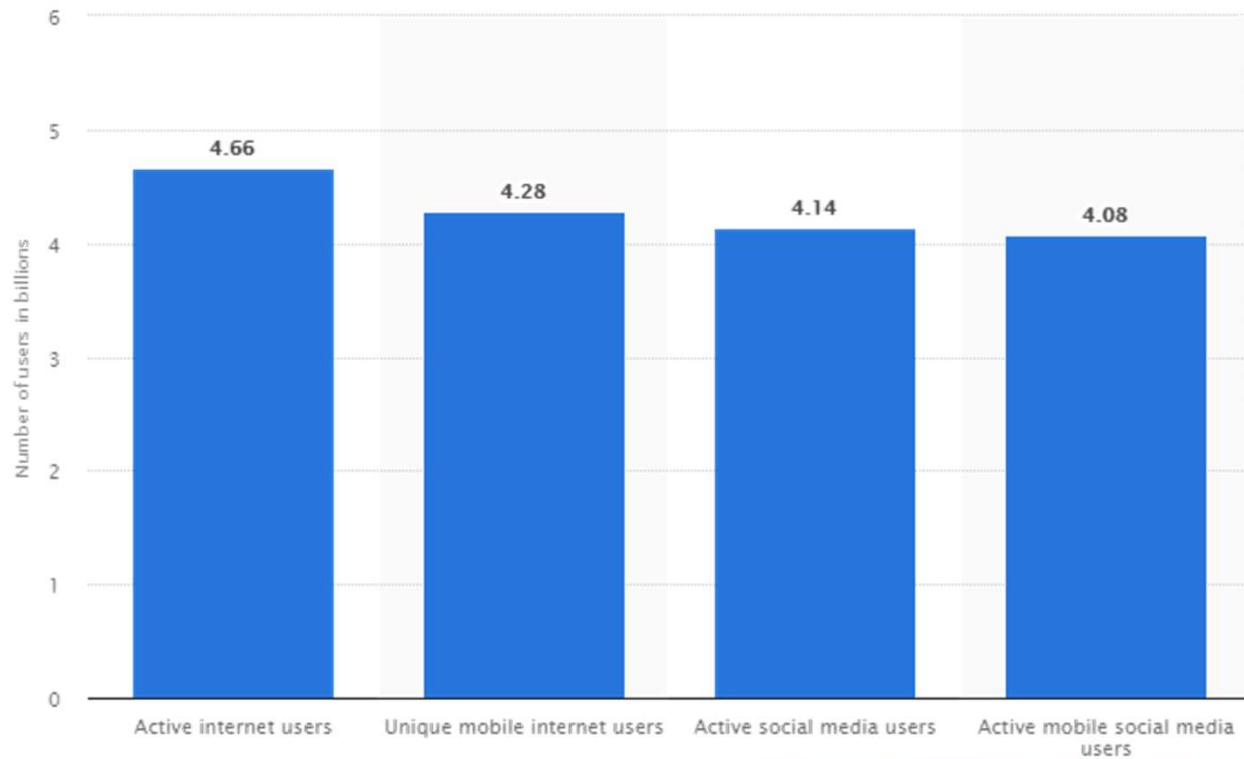
<https://www.emarketer.com/content/us-time-spent-with-mobile-2019>



UNIVERSIDAD
DE LA COSTA
1970

Relevancia

Número de usuarios móviles a nivel mundial



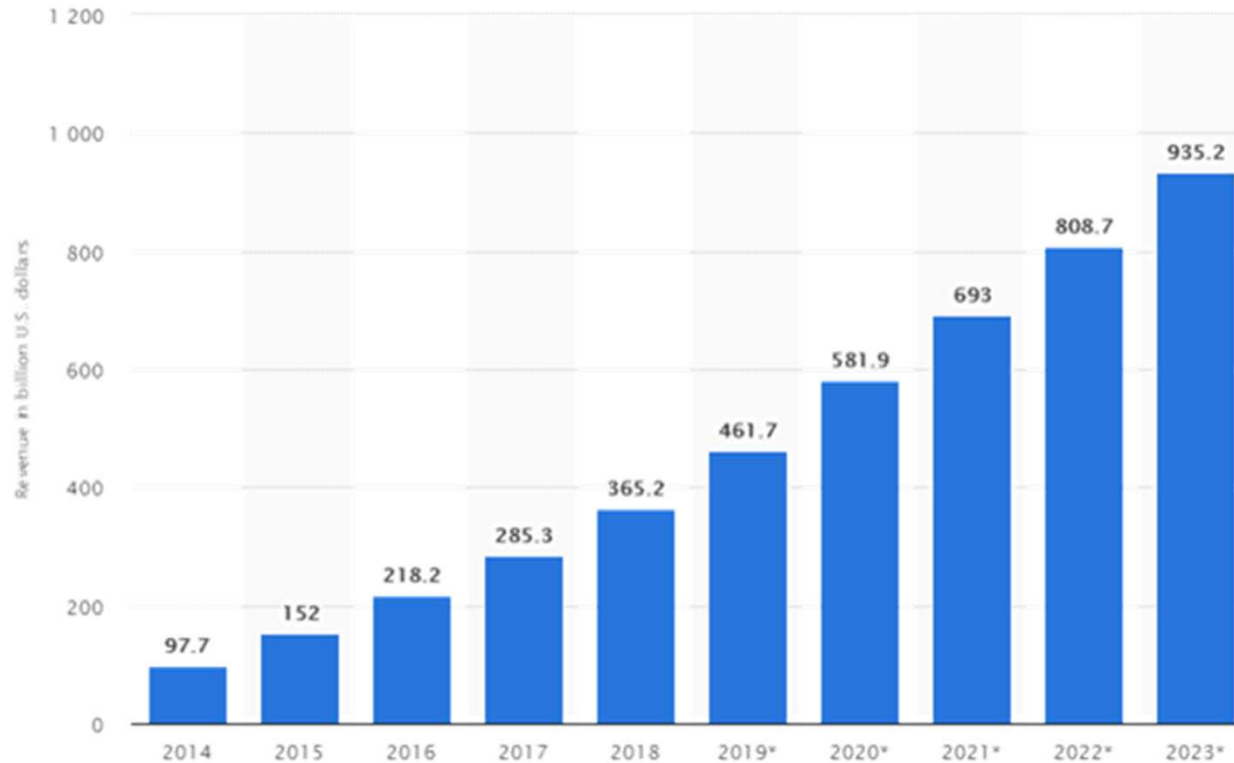
<https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>



UNIVERSIDAD
DE LA COSTA
1970

Relevancia

Ingresos por aplicaciones móviles a nivel mundial



<https://www.statista.com/statistics/269025/worldwide-mobile-app-revenue-forecast/>



UNIVERSIDAD
DE LA COSTA
1970

Plataformas de Desarrollo

Ventajas

Desktop

- Independencia por naturaleza
- Sin afectación por conectividad online
- Menos dependiente de ancho de banda

Móvil

- Más rápidas que Web apps
- Funcionalidad superior, por el acceso a recursos del sistema
- Puede funcionar offline
- Alta seguridad, apps deben ser aprobadas por la Store
- Facilidad de creación por las herramientas actuales

Web

- No se requiere descarga, ni instalación (Web-browser)
- Fácil de mantener
- Se actualizan centralmente
- Más rápidas y fáciles de crear que las móviles
- No requieren aprobación de la store, pueden lanzarse rápidamente.

Plataformas de Desarrollo

Desventajas

Desktop

- Deben ser instaladas por cada PC. La actualización es similar.
- Confinadas a una ubicación física y por tanto restringidas por usabilidad

Móvil

- Más costosas de construir que las Web
- Compatibilidad con diferentes plataformas, generalmente se debe hacer la app desde cero
- Costosas de mantener y actualizar
- Dificultad para ser publicada en la store

Web

- No funcionan offline
- Más lentas que las móviles y menos avanzadas en términos de características
- Más difíciles de encontrar, dado que no se encuentran en una store
- Calidad y seguridad no se garantizan, no deben ser aprobadas por la store
- Dependientes de internet, cuestan más por el uso de ancho de banda.

Preguntas

