**Ideas principales**

* Todo lenguaje de programación **acaba ejecutándose sobre un hardware**. En el caso de Javascript no podemos asumir que se vaya a ejecutar en un dispositivo igual de potente.
* El navegador trata de optimizar según que tarea tenga que hacer (Red, Gráfica, Memoria).
* Hay que asumir que siempre va a haber diferencias entre navegadores.
* Los **Benchmarks** miden en base a un escenario concreto. Son orientativos, no definitivos.
* Prioriza **qué partes son importantes en tu desarrollo**, mide, evalúa y si no cumple tus expectativas, entonces busca cómo mejorar el rendimiento en ese área concreta.
* En el caso de un entorno de servidor, **NodeJS** hay diferencias en cuanto a API’s de las que disponemos en el navegador. Algunas se pueden emular.

**Referencias interesantes**

[**Informe Ditrendia Mobile en España y el Mundo 2017**](http://www.amic.media/media/files/file_352_1289.pdf)

[**What does my site cost**](https://whatdoesmysitecost.com/)

[**Evalúa un sitio web sobre un dispositivo medio de un país emergente**](https://www.webpagetest.org/easy)

[**Análisis del tráfico entre Desktop y Mobile Mundial**](https://www.stonetemple.com/mobile-vs-desktop-usage-mobile-grows-but-desktop-still-a-big-player/)

[**Progressive Performance - Alex Russell**](https://www.youtube.com/watch?v=4bZvq3nodf4)

[**Decisions, Decisions - Dan North**](https://www.youtube.com/watch?v=EauykEv_2iA)