



Dispositivos móviles programables

Historia de los dispositivos móviles



- Los dispositivos para comunicaciones móviles aparecen hace poco más de 30 años.
- Durante este tiempo la tecnología ha evolucionado desde la voz a la información inalámbrica y el uso de dispositivos móviles se ha convertido en algo cotidiano.



Dispositivos móviles



- Un dispositivo móvil se puede definir como un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales.
- La movilidad se refiere a tener los datos, las aplicaciones y los dispositivos en cualquier lugar.

Tipos de dispositivos móviles



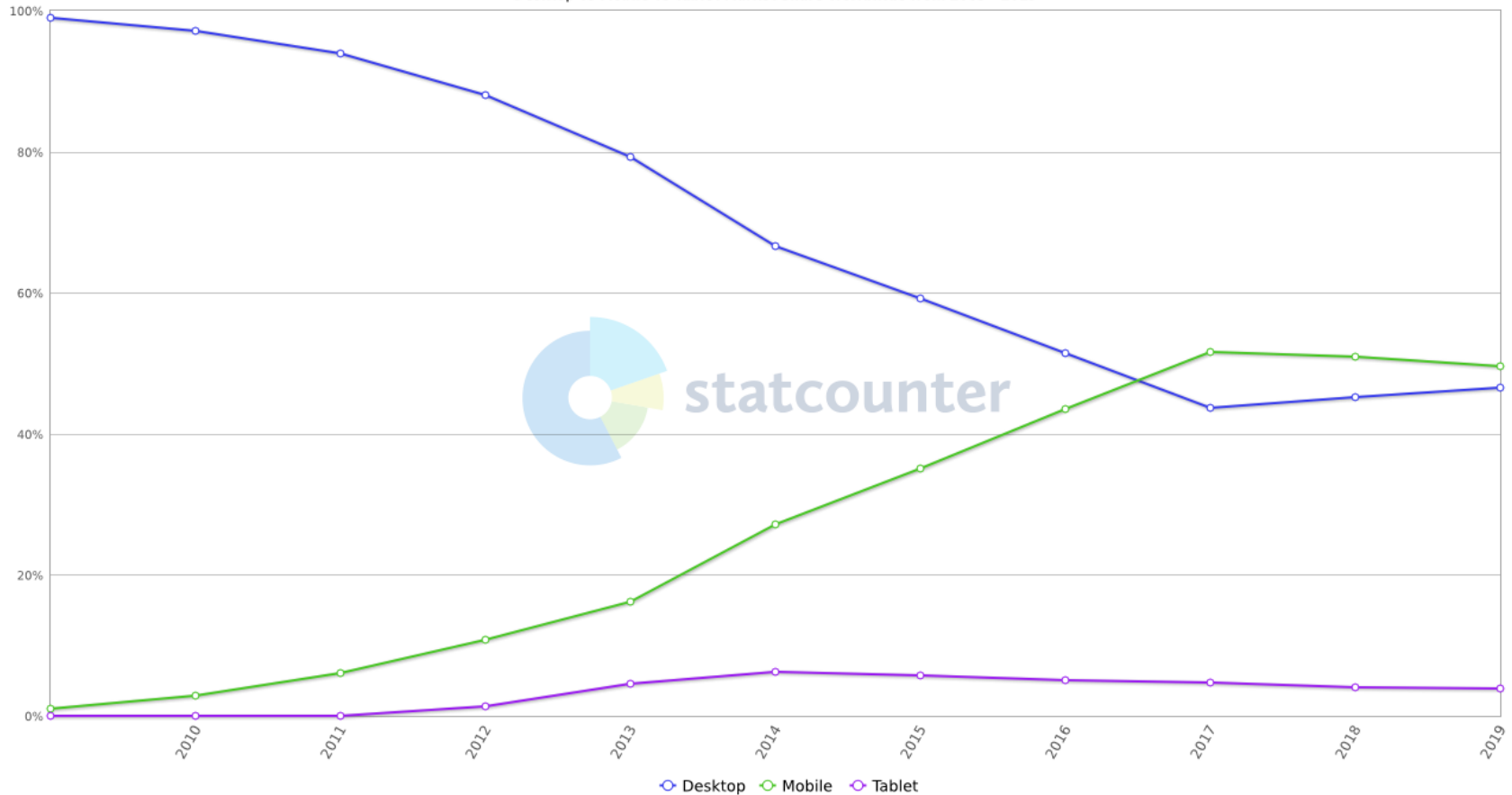
- Existen multitud de dispositivos móviles, desde los reproductores de audio portátiles hasta los navegadores GPS, pasando por los teléfonos móviles, los *PDA*s o los *Tablets*,...



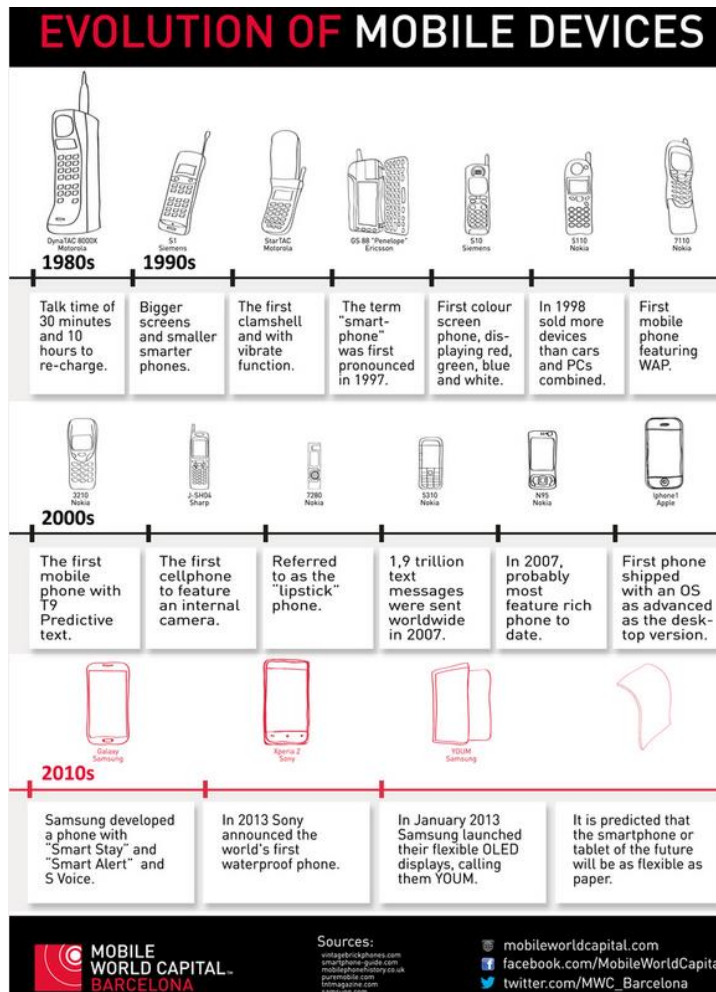
Cuota de mercado



StatCounter Global Stats
Desktop vs Mobile vs Tablet Market Share Worldwide from 2009 - 2019



Evolución de los "smartphones"



Evolución de las ventas de "smartphones"



Evolución de los números de smartphones vendidos en el mundo (en unidades)

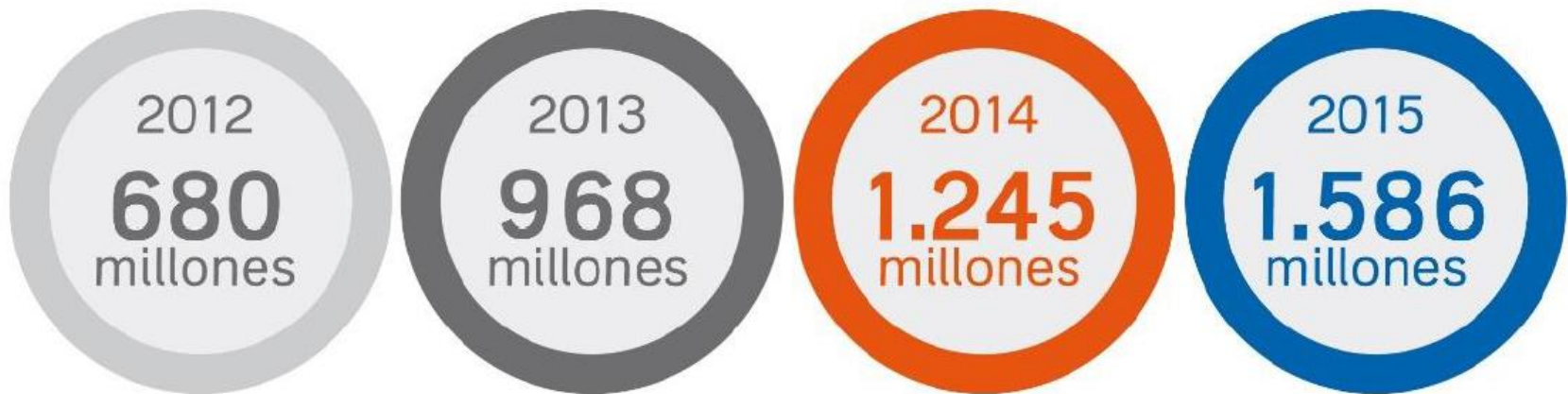
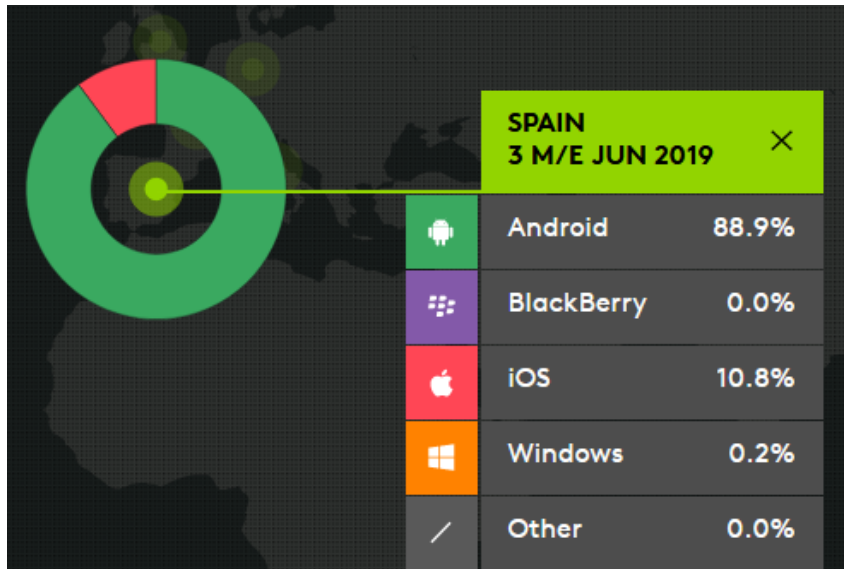


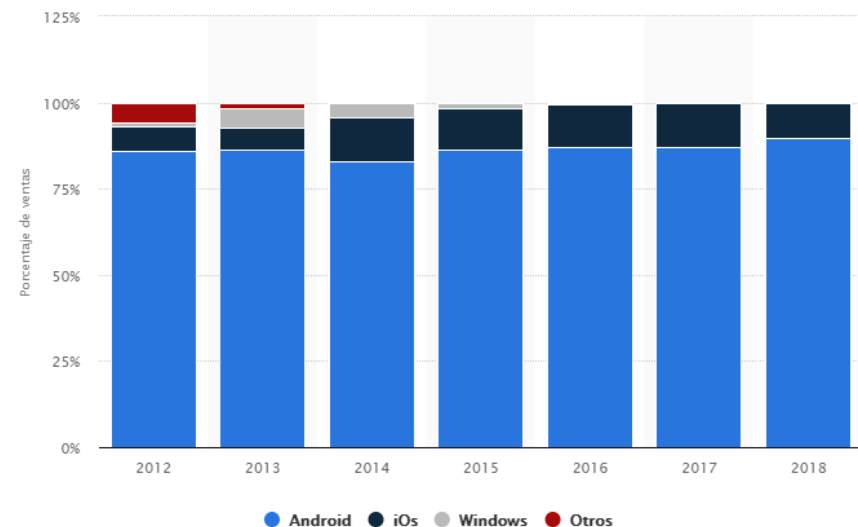
Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Gartner

ditrendia
digital marketing trends

"Smartphones" en España



KANTAR WORLD PANEL



Usuarios "solo móvil"



Usuarios 'solo móvil' vs. multiplataforma y escritorio
Del total de la población española



Porcentaje de crecimiento de usuarios 'solo móvil'
Del total de la audiencia digital



Gráfico elaborado por ditrendia a partir de datos de Comscore

ditrendia
digital marketing trends

Nomofobia

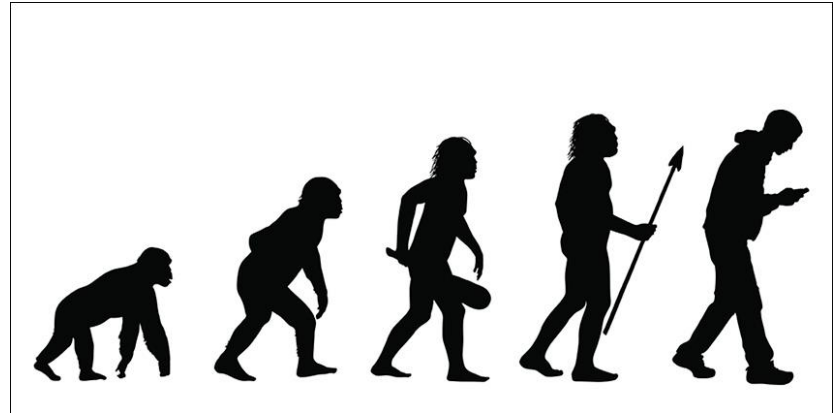


NOMOFOBIA: NO SIN MI MÓVIL.

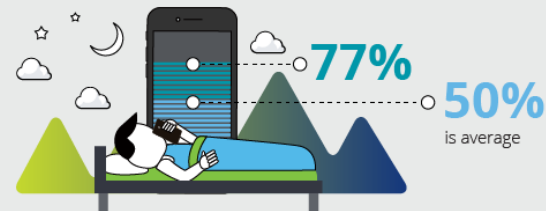
Nomofobia es una historia de terror sobre el poseedor de un smartphone que olvida su teléfono inteligente en casa. Esta historia la escribimos todos cada día al tocarnos los bolsillos al salir de casa, cuando vamos al baño con el móvil o al buscar como yonkis un enchufe de red para cargar la batería en cualquier lugar.

Nomofobia, una aventura extraordinaria, un relato apasionante y aterrador del que a continuación te damos todos los datos y porcentajes.

Y tú, ¿ya la padeces?



77 percent of 25-34 year olds check their phones in the **middle of the night**; more than any other age group; 50 percent is average.



Tiempo de uso en España



Tiempo de conexión diario

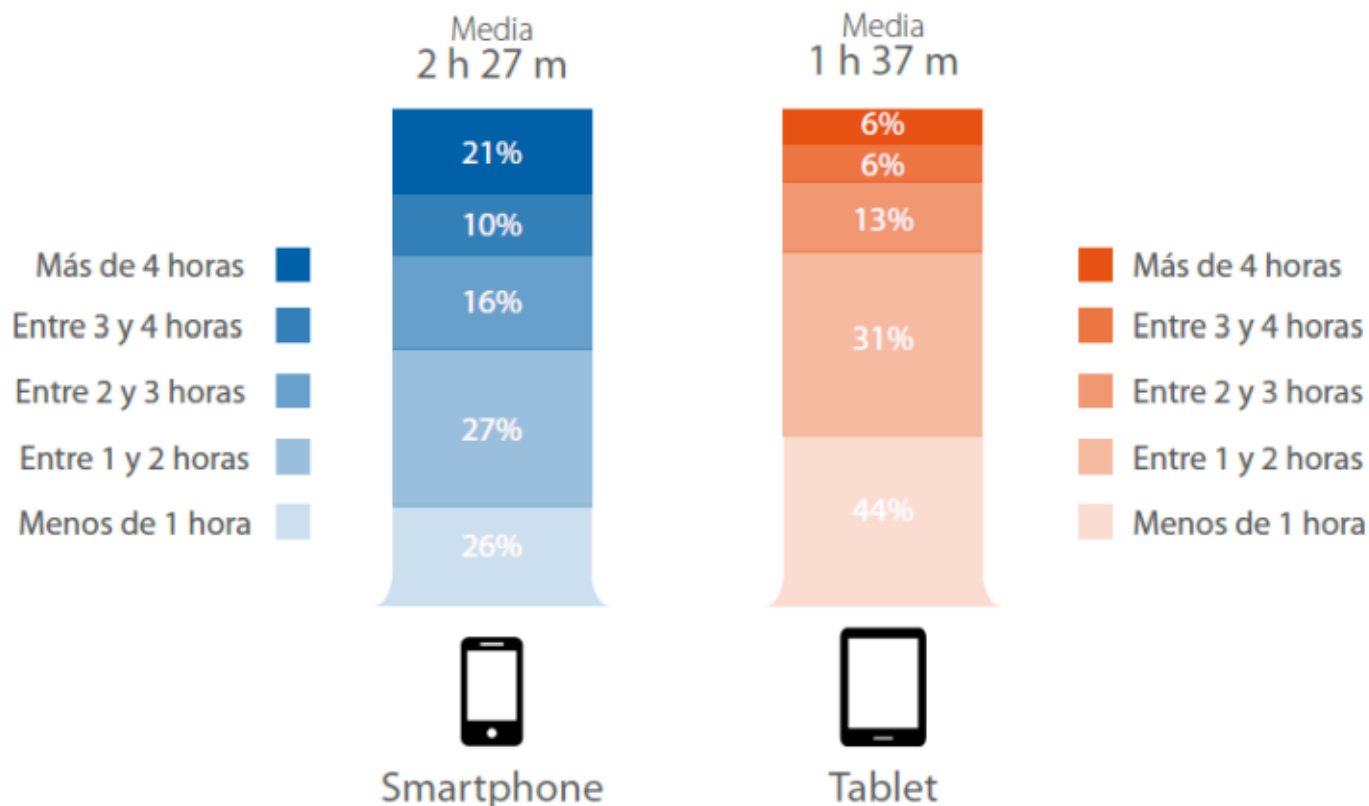


Gráfico elaborado por Ditrendia a partir de datos de IAB

ditrendia
digital marketing trends

Por otro lado, **un 49% de los jóvenes entre 18 y 24 años** hace un uso intensivo del smartphone que supera las **4 horas diarias**. En el otro extremo, **un 54% de los mayores de 65 años** se conecta mediante el smartphone **menos de una hora**.

Hábitos de consumo



Actividades realizadas online en España por dispositivo

% del total de la población

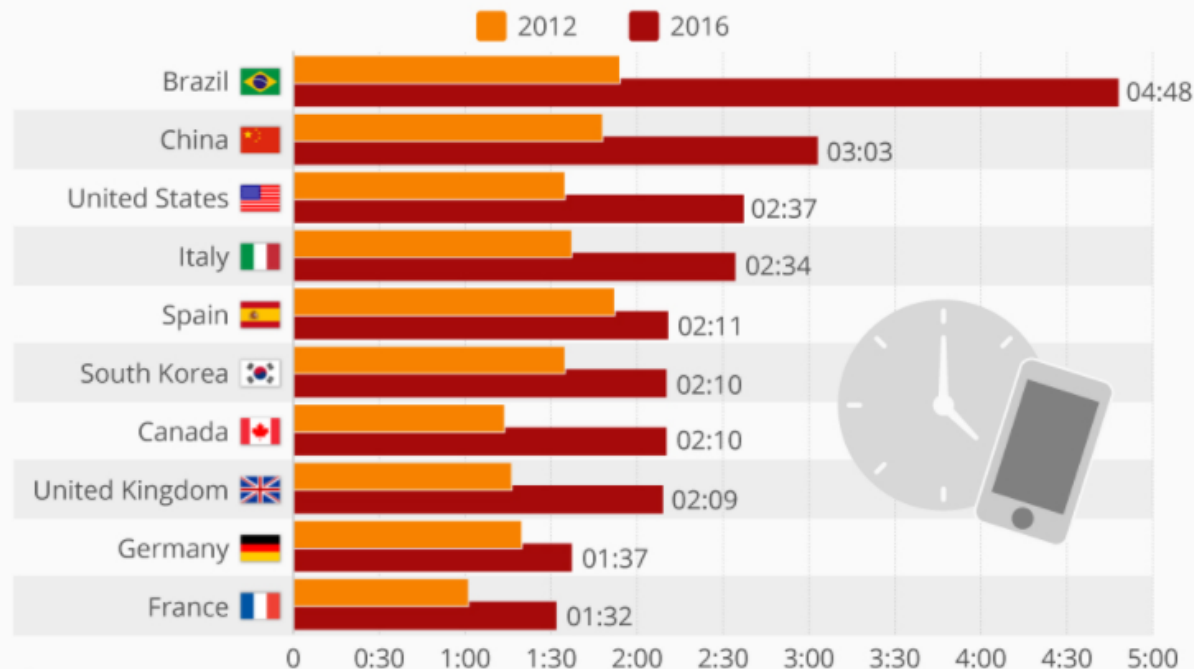


Adicción



Smartphone Addiction Tightens Its Global Grip

Hours per day spent online via a mobile device, per user



Based on internet users aged 16 and over

Source: Statista Digital Market Outlook

statista

"Mala educación"



El móvil nos vuelve maleducados y adictos



Gráfico de Ditrendia a partir de datos de Bank of America

ditrendia
digital marketing trends

"Nativos digitales"



Edades a las que se adquiere el primer móvil en España

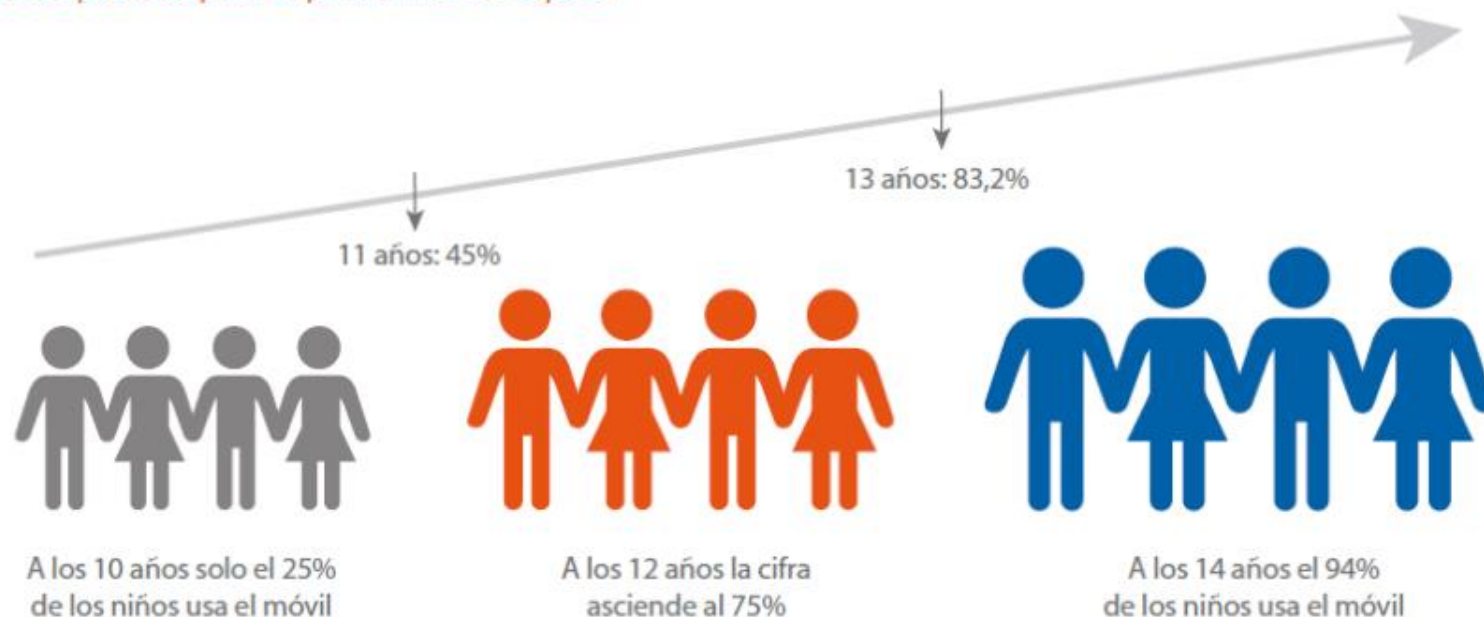


Gráfico elaborado por Ditrendia a partir de datos de Total Retail

ditrendia
digital marketing trends

Computación Ubicua



- Según los teóricos, estamos entrando en una nueva era en la tecnología digital dominada por la Computación Ubicua (o Inteligencia Ambiental) en la que los dispositivos se mezclan con la vida cotidiana.
- Cada persona actúa/actuará sobre una multitud de dispositivos programables.
- Por la citada abundancia, necesariamente han de ser manejados con mínimo esfuerzo, bastará con la maquina perciba la presencia del usuario para que interactúe con él, sin que en la mayoría de los casos el usuario tenga que hacer nada de forma consciente para ordenarlo.



IoT



- El Internet de las cosas (IoT), término que hace referencia a la interconexión digital de objetos cotidianos con internet, es un concepto cada vez común.
- Televisiones, coches, auriculares,... son dispositivos conectables cuyo crecimiento se espera que sea espectacular. Tanto es así que las previsiones afirman que en 2020 existirán más de 50 mil millones de dispositivos conectados en el mundo (sumando todas las categorías).

*Previsión de la penetración de los wearables en el mundo
En millones de unidades*

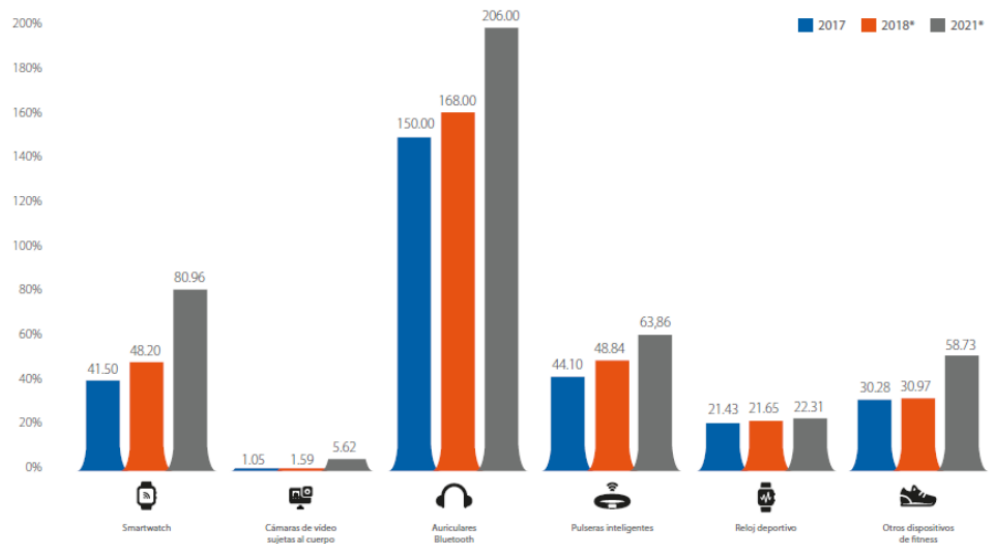


Gráfico elaborado por Ditrencia a partir de datos de Gartner

ditrendia
COMO PENSAR EL FUTURO

IoT en España



Penetración en España de los dispositivos IoT por categorías

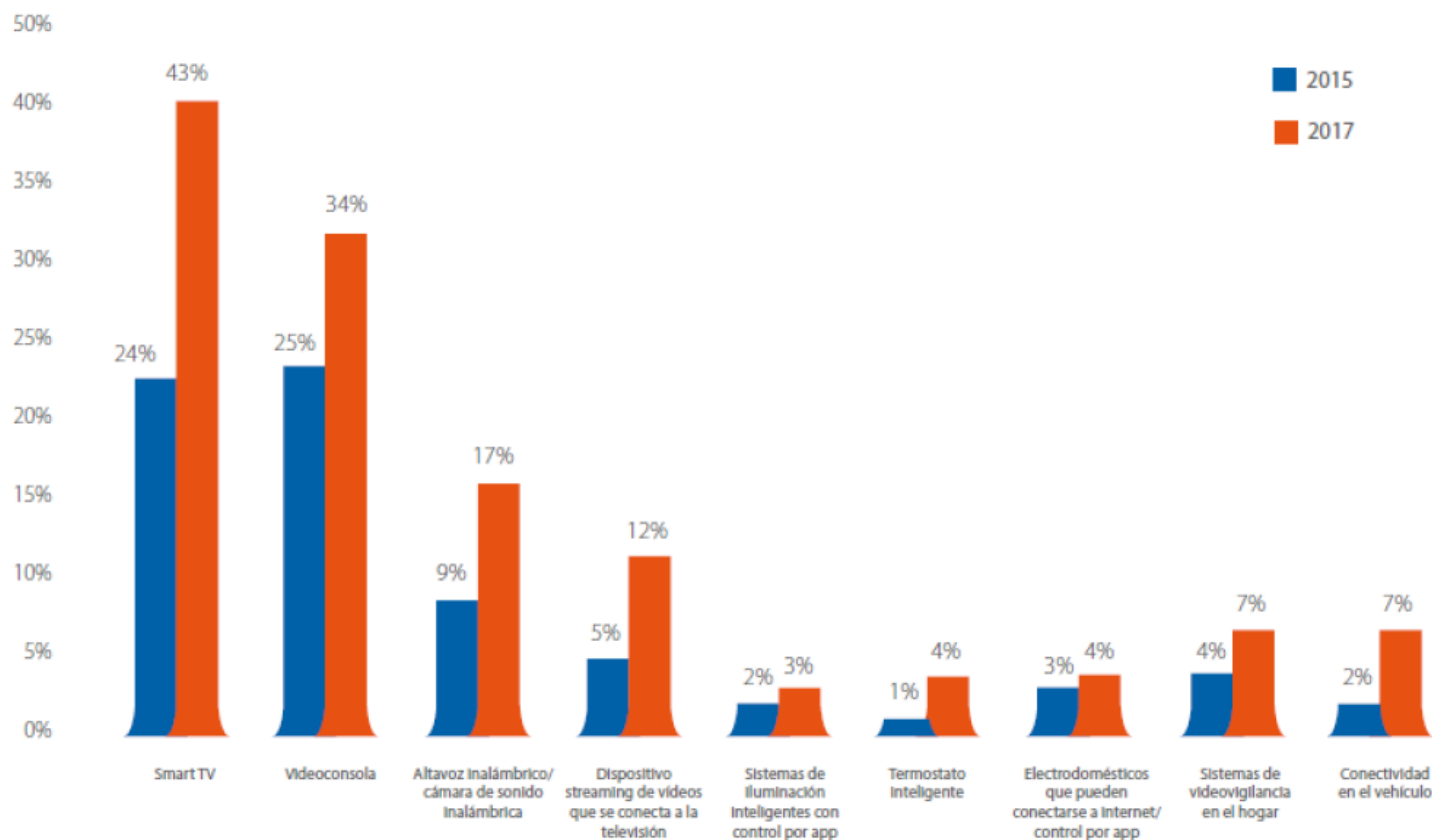


Gráfico elaborado por Dittrendia a partir de datos de Deloitte

dittrendia
digital marketing trends

IoT por plataformas



Cumulocity IoT Platform



Microsoft Azure IoT Suite



Google Cloud's IoT Platform



AWS IoT Platform



Cisco IoT Cloud Connect



Oracle IoT Platform



IBM Watson IoT Platform