



**UTT**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE TIJUANA

**GOBIERNO DE BAJA CALIFORNIA**

## **TEMA**

Tarea 4: Tabla comparativa para las diferencias entre  
dispositivos móviles y wearables

## **PRESENTADO POR**

Lopez Domínguez Luis Enrique

## **GRUPO**

9° B

## **MATERIA**

Wearables

## **PROFESOR**

Ray Brunett Parra Galaviz

Tijuana, Baja California, 11 de septiembre del 2024

**Tabla comparativa para las diferencias entre dispositivos móviles y wearables**

| Característica             | Dispositivo Móvil                                      | Dispositivo Wearable  |
|----------------------------|--|---|
| Portabilidad               | Mas grandes, requieren bolsillos o bolso.              | Muy portátiles, se integran al cuerpo.                            |
| Tamaño de pantalla         | Pantallas más grandes.                                 | Pantallas más pequeñas.   |
| Duración de batería        | Entre 1 y 2 días                                       | Entre 1 y 7 días, dependiendo del dispositivo y su funcionalidad. |
| Funciones principales      | Llamadas, mensajes, navegación web. Apps complejas.    | Notificación, seguimiento de actividad física, salud.             |
| Capacidad de procesamiento | Potentes, comparables a ordenadores pequeños.          | Limitada, orientada a tareas específicas y eficientes.            |
| Conectividad               | Wi-Fi, 4G/5G, Bluetooth, NFC                           | Wi-Fi, Bluetooth y algunos cuentan con 4G o 5G                    |
| Sensores                   | GPS, acelerómetro, giroscopio, cámara, huella digital. | GPS, acelerómetro, giroscopio, frecuencia cardiaca, SpO2          |
| Interacción                | Pantalla táctil, teclado, reconocimiento de voz.       | Pantalla táctil, botones físicos, comandos por voz.               |
| Aplicaciones               | Apps completas, mayor funcionalidad.                   | Apps limitadas, principalmente complementarias al móvil.          |
| Usos Comunes               | Comunicación, multimedia, productividad, juegos.       | Seguimiento de salud, notificaciones rápidas, pagos sin contacto. |
| Privacidad y seguridad     | Contraseñas, huellas digitales, reconocimiento facial. | Generalmente PIN o Patrones.                                      |