



UTT

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE TIJUANA

GOBIERNO DE BAJA CALIFORNIA

TEMA

Tarea 3

PRESENTADO POR

Lopez Domínguez Luis Enrique

GRUPO

9° B

MATERIA

Wearables

PROFESOR

Ray Brunett Parra Galaviz

Tijuana, Baja California, 11 de septiembre del 2024

Principios de la programación para dispositivos Wearables

Los wearables son dispositivos electrónicos que se llevan en el cuerpo y cumplen funciones específicas, como monitorizar la actividad física o mostrar notificaciones. A continuación, se presentan los principios clave para su desarrollo:

1. **Tamaño y legibilidad:** Las pantallas de los wearables son pequeñas, por lo que es fundamental que el contenido sea legible y fácil de interactuar. Se deben utilizar fuentes de tamaño adecuado y evitar la sobrecarga visual.
2. **Diseño adaptable:** Dado que los wearables pueden tener diferentes formas y tamaños de pantalla, el diseño debe ser flexible y ajustarse a estas variaciones.
3. **Interacciones simples:** Las interacciones deben ser rápidas y sencillas, como toques y deslizamientos, debido a las limitaciones de tamaño y entrada.
4. **Comunicación con la aplicación principal:** Los wearables suelen comunicarse con una aplicación en un teléfono o tablet. Es importante usar la API adecuada para sincronizar datos entre ambos dispositivos.
5. **Utilización de sensores:** Los wearables suelen contar con sensores como acelerómetros, giroscopios o monitores de frecuencia cardíaca. Aprovechar estos sensores mejora la personalización y las experiencias interactivas.
6. **Ahorro de energía:** Dado que los wearables tienen una capacidad de batería limitada, es esencial optimizar el consumo de energía, apagando los sensores cuando no se usan y limitando las actualizaciones innecesarias.
7. **Pruebas exhaustivas:** Es vital probar la aplicación en dispositivos reales y emuladores para asegurarse de que funcione bien en diferentes modelos y configuraciones.