**Generaciones de la telefonía móvil**

La evolución de móviles se divide en una serie de generaciones caracterizadas por una serie de circunstancias tecnológicas y del mercado.

* **Primero Generación 0G** (desde finales del siglo XIX) Telefonía basada en radio en navegación marítima, militares.
* **Segundo Generación 1G** (Finales del año 1980) Telefonía analógica en empresas, motorola desarrolla el primer dispositivo experimental, la japonesa NTT lanza el primer servicio comercial y aparecen el roaming con el estándar NMT de 1980.
* **Tercero Generación 2G** (Año 1990). Paso a telefonía digital basado en conmutación de circuitos, basada en el estándar GSM, Intineracia internacional, SMS para mensajes de texto cortos, MMS para mensajes multimedia, WAP para acceso a internet. Primeros Sistemas de pago por móvil, Primeros servicios de acceso a internet.
* **Cuarto Generación 3G** (principios del año 2000) llega la banda ancha de móvil basada en paquetes para transmisión de datos estándares como UMTS 384 kbps – 2 mbps, primeros servicios de streaming lanzados por Nokia en 2005.
* **Quinto Generación 4G** (Finales de los años 2000 y los 2010) solo usa comutacion de paquetes, necesidad de mayores tasas de transmisión, TeliaSonera lanzo el primer servicio comercial basado en LTE en Noruega y Suecia en 2009.
* **Sexta Generación 5G** (En los años 2020) Mayores Tasas de transferencia, 10Mbits/segundo, Soports a un mayor numero de conexiones simultanias, Soporta a un mayor numero de dispositivos registrados simultaniamente 100.000 dispositivos, escalabilidad futura la tefefonia.

**Evolución de los smartphones**

Dispositivo móvil es un recurso comptacional, fácil de transportar, de tamaño reducido, con capacidad de comunicaciones, con protocolo de telefonía, con multiples sensores y actuadores, Giroscopos, Brujulas, Camaras, Localizador GPS.

**Evolucion.**

Están en continua expansión de: Procesadores,Memoria,lmacenamiento, Pantallas, Sensores, Comunicaciones. Hoy en dia son pequeños ordenadores de bolsillo. Tienen su propio sistema operativo, pueden ejecutar programas arbitrarios las APPS.

**Historias de los Terminales**

Son los modelos que marcaron una época. Web Designer Depot 2009, Nguyen 2014,.

Evolución de distintos aspectos de los móviles. GSMArena 2010.

Su Historia a través de sus apariciones en el cine. Masa 2013.

**Funcionalidad – Capas**

Terminal, implementada en hardware por el fabricante

Ejms. Captar la señal de las antenas, sistema operativo servicio básico.

Ejms. Convierte la intensidad de la señal en un dato numérico.

Aplicaciones, Funcionalidad adicional no básica.

Ejms. Visualizar con barras el dato de intensidad de señal.

Casi todos los usuarios la extienden con aplicaciones, estas aplicaciones son las APPS.

**Distribución de sistemas operativos**

Los 2 mas populares hoy en dia son Android con seca de 80% del mercado y IOS con casi 20% del mercado.

**APPS nativa VS multiplataforma**

Las aplicaciones nativas solo se pueden ejecutar en un sistema operativo, ofrecen mejor experiencia de usuario y son necesarios para utilizar servicios avanzados del terminal.

Las aplicaciones multi plataformas se pueden ejecutar casi sin cambios en varios sistemas operativos, en muchos casos se basan en tecnologías web, suelen ofrecer una peor experiencia de usuario pero son mas baratos de desarrollar.

**Conclusion**.

Actualmente podemos decir que los móviles y sus apps ya están presentes en todo el mundo tanto a nivel geográfico y de población.

El panorama no deja de evolucionar, existe una gran fracmentacion,

Heterogeneidad de dispositivo.

Diferentes sistemas operativos.

Multiples Posibilidades de desarrollo.

**El mercado de las apps**

El éxito de una apps va depender de sus características técnicas, para ello es necesario conocer sus características de los usuarios y el mercado de las apps.

**Como se usan las apss**

Usamos los dispositivos móviles en nuestras vidas cotidiana, por eso queremos respuestas inmediatas mas que los ordenadores.

**Tiempo de Uso**

se dedica tiempos separados y relativamente cortos, manipulando las las apps con una velocidad que nos produce incertidumbre inmediata sobre el resultado.

Nuestro tiempo siempre es escaso sea en el trabajo o descansando.

**Que Buscamos**

Usar una app supone dedicarle parte de nuestro valioso y escaso tiempo

Las apps deben ser. Útiles, intuitivas, divertidas, de uso frecuente.

**Uso de apps**

Se dedica el 89% de nuestro tiempo en el Smartphone usando apps.

En los jóvenes de 18-24 años es de 37 horas al mes dedicadas a las apps.

En los años 2014 a 2015 se dedicó 21% de tiempo usando las apps.

El 52% del tiempo que dedicamos a medios digitales es ya con apps.

Los Juegos están presentes en más de 80% de los dispositivos, las aplicaciones educativas en un 30%, y los de salud en un 23% de los dispositivos.

**Distribución de tiempo**

Nos dedicamos mas en las redes sociales como Faceboock, Instagram y juegos