Universitat Pompeu Fabra Barcelona

# Dispositivos móviles 2019

## Webinar

## *Postgrado Usabilidad, Diseño de la Interacción y UX*. Máster en Información Digital

**Lluís Codina**
BSM-UPF
Junio 2019

# Créditos

- Título presentación: ***Dispositivos móviles 2019***
- Autor: Lluís Codina (BSM-UPF)
- Fecha última edición: 19 de junio de 2019
- Contexto: Webinar para el *Postgrado en Usabilidad, Diseño de la Interacción y Experiencia de Usuario*.
  Máster en Información Digital. BSM-UPF
- Forma recomendada de citación
  Codina, Lluís. *Dispositivos móviles 2019* [presentación en pdf, 51 diapositivas]. Junio 2019. Acceso: https://www.lluiscodina.com/dispositivos-moviles-2019/
- Documento publicado con Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

# Sección I

- Plataformas y equipos
  - iOS (Apple)
  - Android (Google y asociados)
  - HongMeng OS (nuevo SO de Huawei)
- Hardware
  - Pantallas
  - Procesadores

# Sección II

- Aplicaciones
  - Agregadores
  - Medios de comunicación
  - Asistentes
- Utilización
  - Programar las redes sociales: buscar fuentes de calidad, no seguidores

# Sección III

- El futuro ya está aquí
  - 5G
  - Internet de las cosas
  - La improbable, pero no imposible, desconexión asiática

# Sección IV

- Fuentes principales
  - GSMArena
  - The Verge
  - Hypertextual
  - Xataca
  - Youtube: Para análisis de modelos concretos
    Búsquedas: [Nombre modelo] o [nombre modelo] + [review]
  - Statista
  - Comscore
  - We are social
  - Visual Capitalist

Sección I

# Plataformas y equipos

# Plataformas

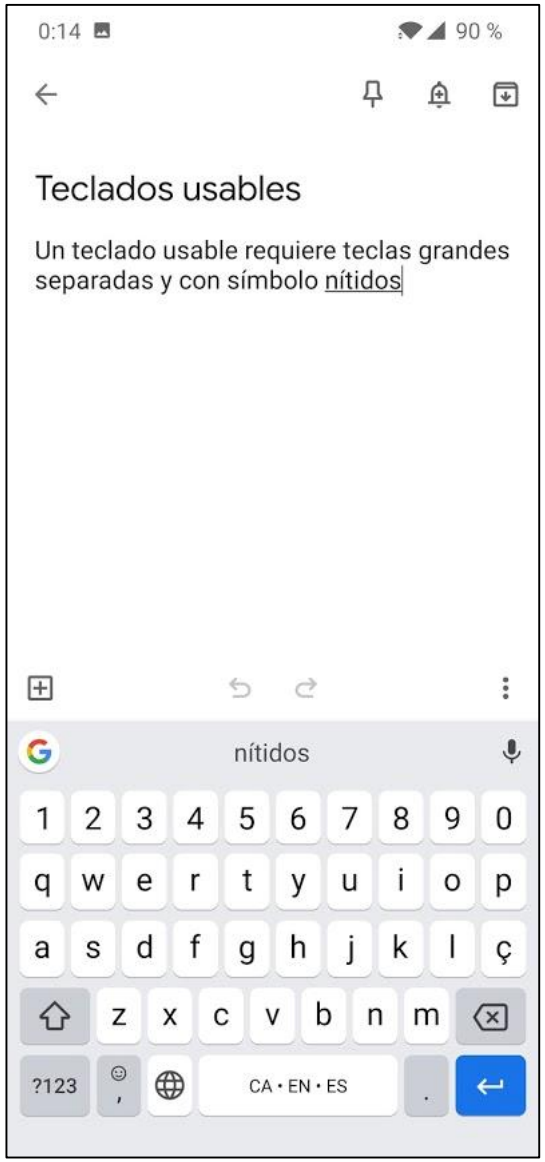
- **iOS** > Apple
- **Android** > Google + cientos de fabricantes
- **HongMeng OS** > Huawei > sin implantación
- Cuota de mercado:
  - 23% iOS
  - 74% Android
  - 03% Otros
- Marcas principales
  - iPhone
  - Samsung
  - Huawei
  - Xiaomi

# Pantallas · Dimensiones

- La diagonal es lo que importa
  - Mejor experiencia de usuario
  - Mayor rango de aplicaciones y funciones disponibles
  - Mejor usabilidad: evita errores
  - Aspecto esencial en la interacción
    - Tamaño del teclado
    - Recomendación: Google teclado para Android. Teclado nativo para iOS
- Estándar 2019:
  - 6 pulgadas o superior
  - Sector premium: 6,5 o superior
- Límite:
  - Portabilidad extrema: bolsillo > 17 cm de alto (x 7-8 cm de ancho)
  - Límite: 7,2 pulgadas > Huawei Mate 20 X

# Dispositivos todo pantalla 2019. Ejemplo: OnePlus 7Pro con cámara retráctil

# Teclados usables



# Pantallas · Relación de aspecto, definición y brillo

- Relación de aspecto
  - 16:9 > en desuso
  - 18:9 > diversas marcas, en retirada
  - 19,5:9 > la más habitual desde 2018, formato panorámico, favorece el multimedia
  - 21:9 > Sony
- Dos estándares principales:
  - FullHD+ = 400 píxeles por pulgada
  - QuadHD+ = 500 píxeles por pulgada
- Brillo:
  - Estándar: 400-600 nits
  - Gama alta: 600-800 nits o superior
  - El brillo es un factor de **usabilidad** en ambientes exteriores
- Tecnología:
    - AMOLED: considerada la tecnología superior. Favorece el multimedia
    - LCD: puede proporcionar pantallas de mucha calidad. Ideal para texto, por proporcionar buenos blancos.

# Procesadores de gama alta (Julio 2019)

- Qualcomm 855
- Samsung Exynos 9820
- Mediatek Helio X30
- Huawei HiSilicon Kirin 980

# Baterías

- La gran asignatura pendiente
- Un avance sería baterías que no requieran carga más que una vez a la semana,
- Tecnología actual: litio (variedad principal ion, nueva tendencia polímero)
- Capacidad media: 3.000 mAh
- Gama alta: 4.000 mAh o más
- Duración estándar: una jornada de trabajo + desplazamiento (10-12 horas, con 5-7 de pantalla encendida de forma continuada)
- Otras características:
  - Carga rápida
  - Carga inalámbrica

# Sección II

# Aplicaciones

- Agregadores
- Asistentes

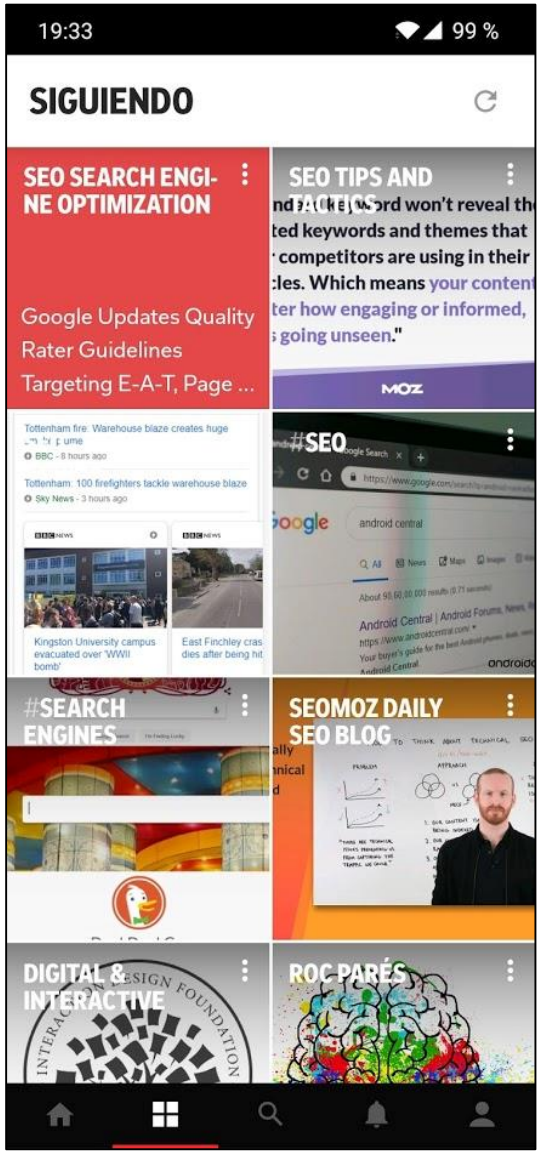
# La frontera del diseño

- Elementos de diseño:
  - Ubicación
  - Contexto
  - Interacción
  - Adaptación
  - Diseño móvil
  - Pantalla (relativamente) pequeña

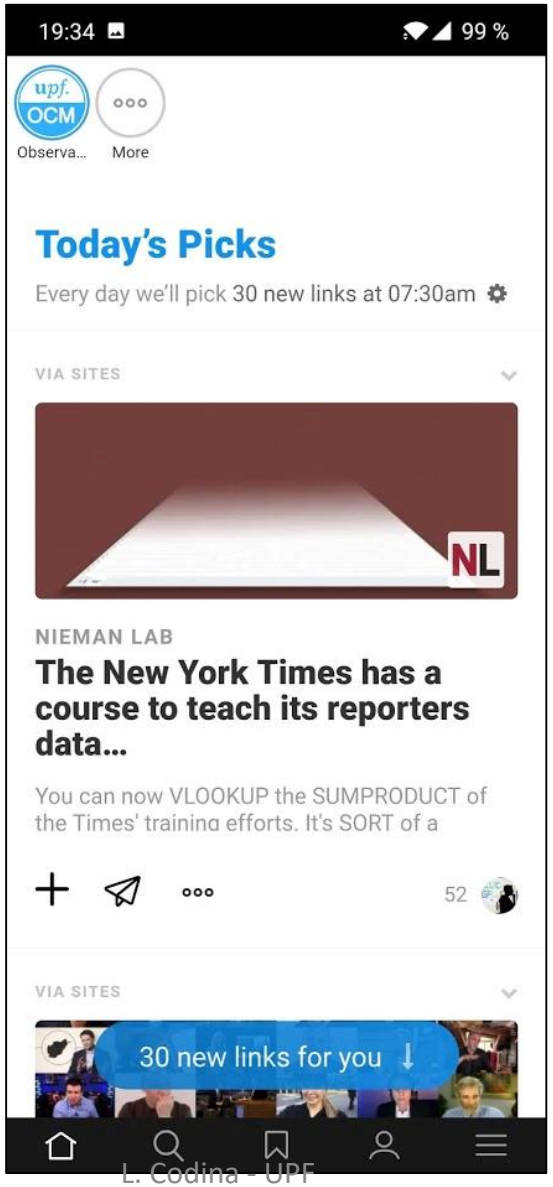
# Agregadores puros

- Flipboard
- Refind
- Nuzzel
- Microsoft News
- News 360
- Google News > cerrado en España

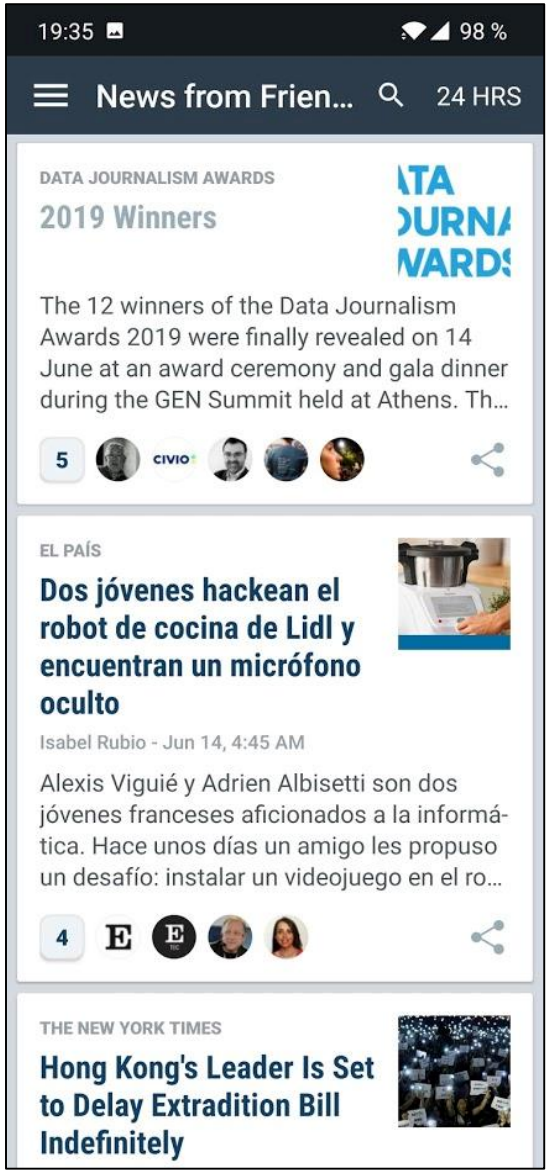
# Flipboard


19:33
99 %
SIGUIENDO
SEO SEARCH ENGINE OPTIMIZATION
Google Updates Quality Rater Guidelines Targeting E-A-T, Page ...
SEO TIPS AND
ted keywords and themes that
competitors are using in their
les. Which means your content
ter how engaging or informed,
going unseen."
MOZ
#SEO
android central
Android Central | Android Forums, News,
#SEARCH ENGINES
SEOMOZ DAILY SEO BLOG
DIGITAL & INTERACTIVE
ROC PARÉS

# Refind

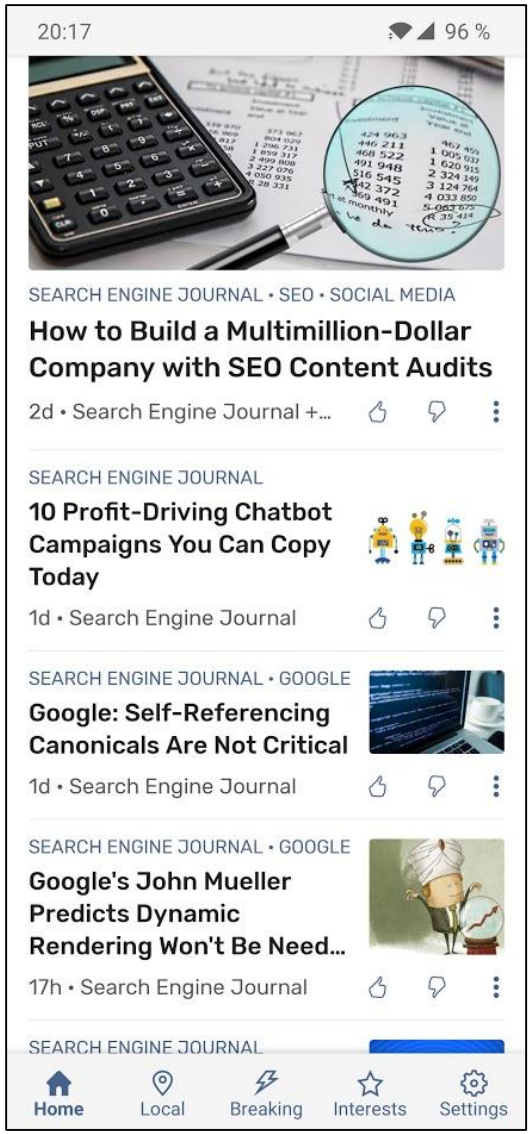

19:34
99 %
upf. OCM
Observa...
More
Today's Picks
Every day we'll pick 30 new links at 07:30am
VIA SITES
NL
NIEMAN LAB
The New York Times has a course to teach its reporters data...
You can now VLOOKUP the SUMPRODUCT of the Times' training efforts. It's SORT of a
52
VIA SITES
30 new links for you

# Nuzzel


19:35
98 %
News from Frien...
24 HRS
DATA JOURNALISM AWARDS
2019 Winners
The 12 winners of the Data Journalism Awards 2019 were finally revealed on 14 June at an award ceremony and gala dinner during the GEN Summit held at Athens. Th...
5
EL PAÍS
Dos jóvenes hackean el robot de cocina de Lidl y encuentran un micrófono oculto
Isabel Rubio - Jun 14, 4:45 AM
Alexis Viguié y Adrien Albisetti son dos jóvenes franceses aficionados a la informática. Hace unos días un amigo les propuso un desafío: instalar un videojuego en el ro...
4
THE NEW YORK TIMES
Hong Kong's Leader Is Set to Delay Extradition Bill Indefinitely

# Microsoft News

# News 360


20:17
96 %
SEARCH ENGINE JOURNAL • SEO • SOCIAL MEDIA
How to Build a Multimillion-Dollar Company with SEO Content Audits
2d • Search Engine Journal +...
SEARCH ENGINE JOURNAL
10 Profit-Driving Chatbot Campaigns You Can Copy Today
1d • Search Engine Journal
SEARCH ENGINE JOURNAL • GOOGLE
Google: Self-Referencing Canonicals Are Not Critical
1d • Search Engine Journal
SEARCH ENGINE JOURNAL • GOOGLE
Google's John Mueller Predicts Dynamic Rendering Won't Be Need...
17h • Search Engine Journal
SEARCH ENGINE JOURNAL
Home
Local
Breaking
Interests
Settings

# Redes sociales como Agregadores

- Facebook
- Twitter
- El punto clave:
  - No buscar número de seguidores
  - Buscar fuentes de calidad
  - Las fuentes de calidad evitan las “cámaras de eco” o las “burbujas de confirmación” porque acogen diversos puntos de vista

# Facebook

19:37
98 %
Has elegido ver primero las publicaciones de **The New York Times...**
**The New York Times en Español**
32 min •
Participa de la proyección especial de cinco cortos documentales de **The New York Times** y de la conversación que los cineastas tendrán con Miriam Jordan este 19 de junio, en Los Ángeles. Adquiere tus boletos aquí:
TRIB.AL
**trib.al**
5
1 comentario
Me gusta
Comentar
Compartir
**The New York Times en Español**
1 h •
El periodismo en sí mismo es nuestra herramienta de audiencias más fuerte, queremos una narrativa que cumpla con las necesidades de los lectores: Jodi Rudoren, jefa adjunta de Redacción/Audiencias.

# Twitter

19:37
98 %
Inicio
14
24
177
Mostrar más Tweets
Ismael Nafría @ismaelnafria · 20h
Aquí está el nuevo juego ofrecido por el @nytimes, llamado Tiles
nytimes.com/puzzles/tiles
1
4
Mostrar este hilo
Kinsta @kinsta
Are you tired of WordPress host hopping? Let Kinsta be your permanent home.
We'll migrate you for free and our expert support is one click away 24/7.
bit.ly/2IiFzdE
21

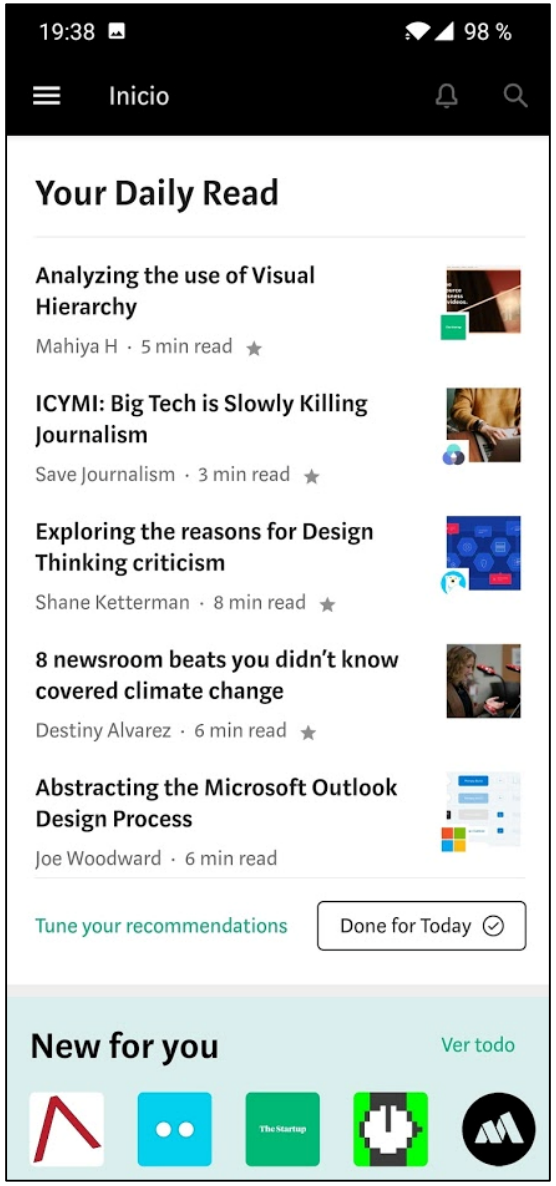
# Utilización

- Programar las redes sociales:
  - Facebook
  - Twitter
  - LinkedIN
- Optimizar la calidad de las cuentas a seguir, no el número de seguidores
- Programar las preferencias temáticas: utilizar las funciones de configuración de temas preferidos
- Optimizar la selección mediante interacciones con las fuentes y los contenidos de mayor calidad
- Para evitar las cámaras de eco > seguir fuentes de calidad

# Medios de comunicación

- Ejemplos de buena adaptación a la web móvil
  - Medium
  - C|Net
  - BBC Mundo
  - DW
  - Euronews

# Medium


19:38
98 %
Inicio
Your Daily Read
Analyzing the use of Visual Hierarchy
Mahiya H · 5 min read
ICYMI: Big Tech is Slowly Killing Journalism
Save Journalism · 3 min read
Exploring the reasons for Design Thinking criticism
Shane Ketterman · 8 min read
8 newsroom beats you didn't know covered climate change
Destiny Alvarez · 6 min read
Abstracting the Microsoft Outlook Design Process
Joe Woodward · 6 min read
Tune your recommendations
Done for Today
New for you
Ver todo

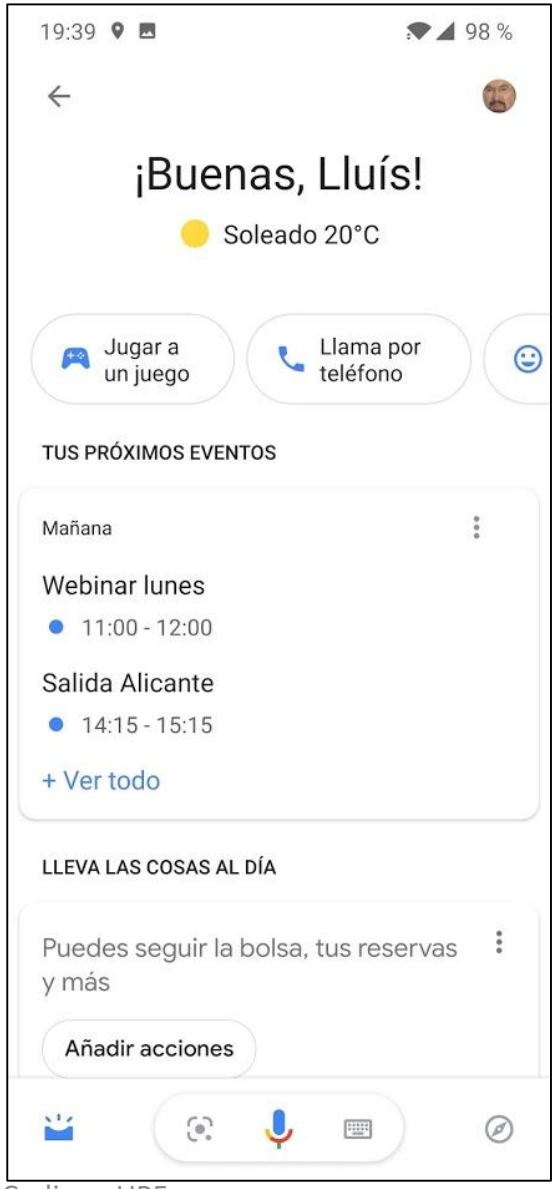
# DW

20:20
96 %
LIVE TV
Reportero...
20.15 - 20.30
Hong Kong suspende ley de extradición tras protestas
Las masivas manifestaciones y la preocupación de los magnates, que comenzaron a sacar su dinero de la...
Rescatan con vida a uno de los

# Asistentes

- Búsquedas predictivas + acciones por voz
- Asistente de Google
- Siri de Apple
- Alexa de Amazon
- Huawei y Samsung también desarrollan sus asistentes

# Asistente de Google



# Sección III

# El futuro ya está aquí

# El futuro próximo

- 5G
  - Entre 10 y 100 veces la velocidad actual
  - Tiempo de latencia virtualmente inexistente: reacción instantánea, favorece la interacción en tiempo real, p.e. para automóviles conectados o medicina.
- Internet de las cosas
  - Hogar inteligente
  - Automóviles conectados
  - Ciudades inteligentes
  - Deportes
  - Ocio
  - Medicina

# 5G según C|Net

## ¿Qué es 5G?

Es la próxima (quinta) generación de tecnología celular que promete mejorar enormemente la velocidad, cobertura y capacidad de respuesta de las redes inalámbricas. ¿De qué tan rápido estamos hablando? Piensa en unas 10 a 100 veces más rápida que tu conexión celular actual, y aún más rápida que cualquier cosa que puedas obtener con un cable de fibra óptica en tu casa. (Podrás descargar una temporada completa de Stranger Things en segundos).

# 5G: Latencia (C|Net)

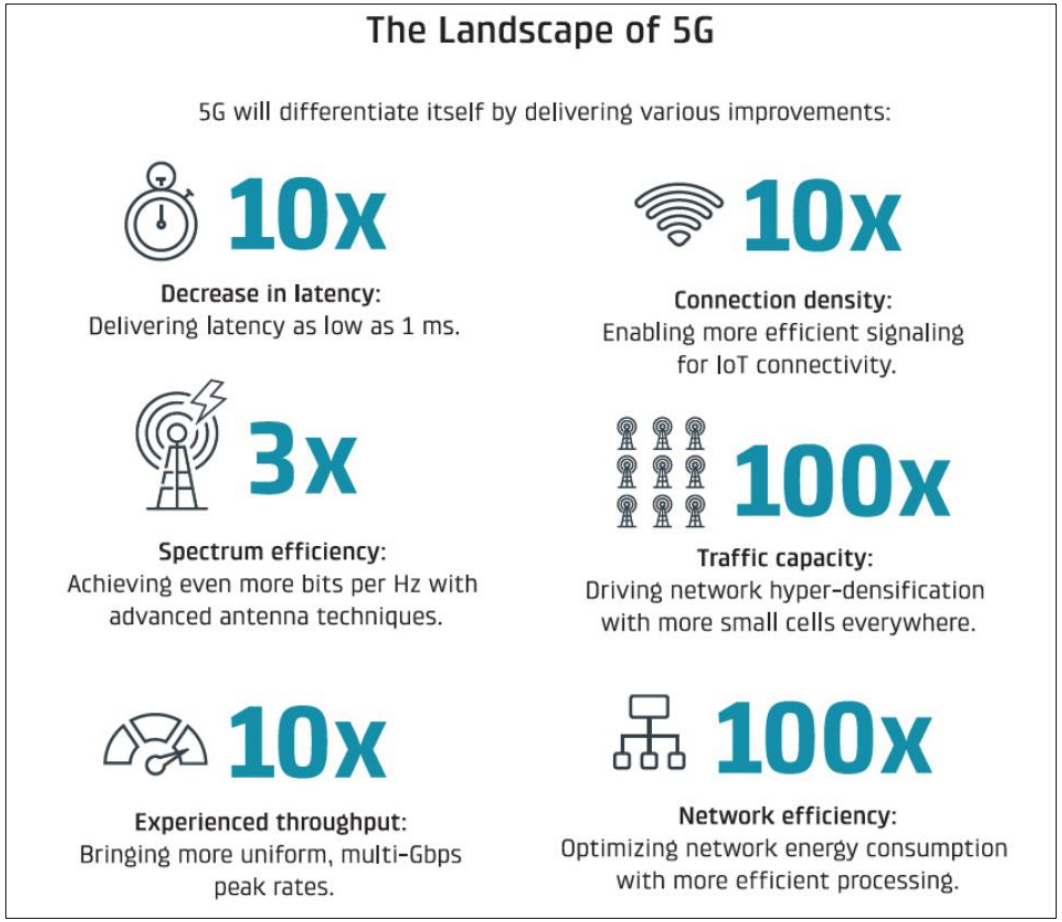
## ¿Es sólo sobre velocidad?

No. Una de las ventajas clave es algo conocido como baja latencia (low latency). Este término se menciona mucho. La latencia es el tiempo de respuesta entre cuando haces clic en un enlace o empiezas hacer *streaming* de un video en tu teléfono, enviar la solicitud a la red, y cuando la red responde y te lleva al sitio Web del enlace o empieza a reproducir tu video.

El tiempo de espera puede durar unos 20 milisegundos con las redes actuales. No parece ser mucho, pero con 5G, la latencia se reduce a 1 milisegundo.

Esa capacidad de respuesta es clave para cosas como la reproducción de videojuegos intensos en realidad virtual o para que un cirujano en Nueva York pueda controlar unos brazos robóticos que realizan una operación en San Francisco.

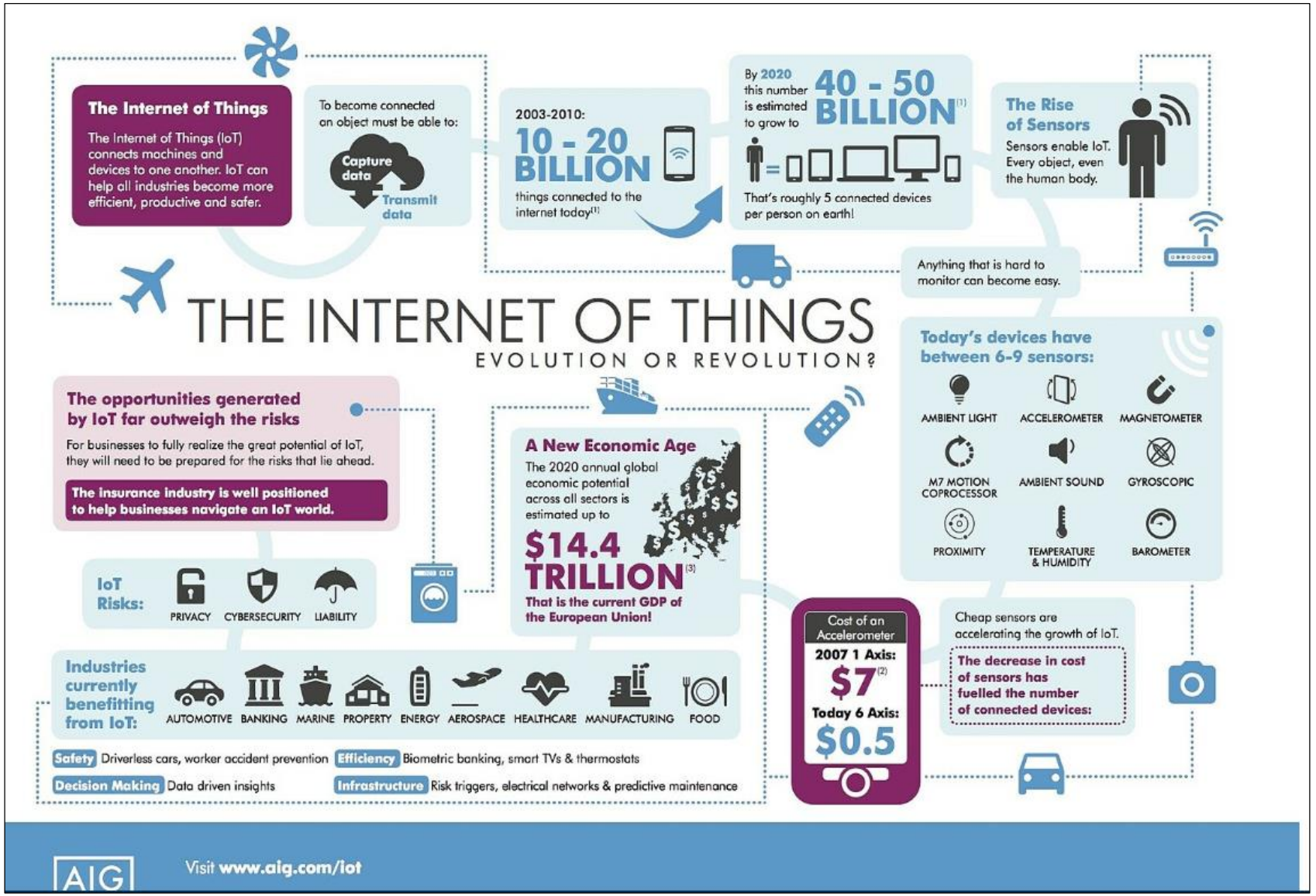
# 5G: Algunos datos (Fuente: Visual capitalist)



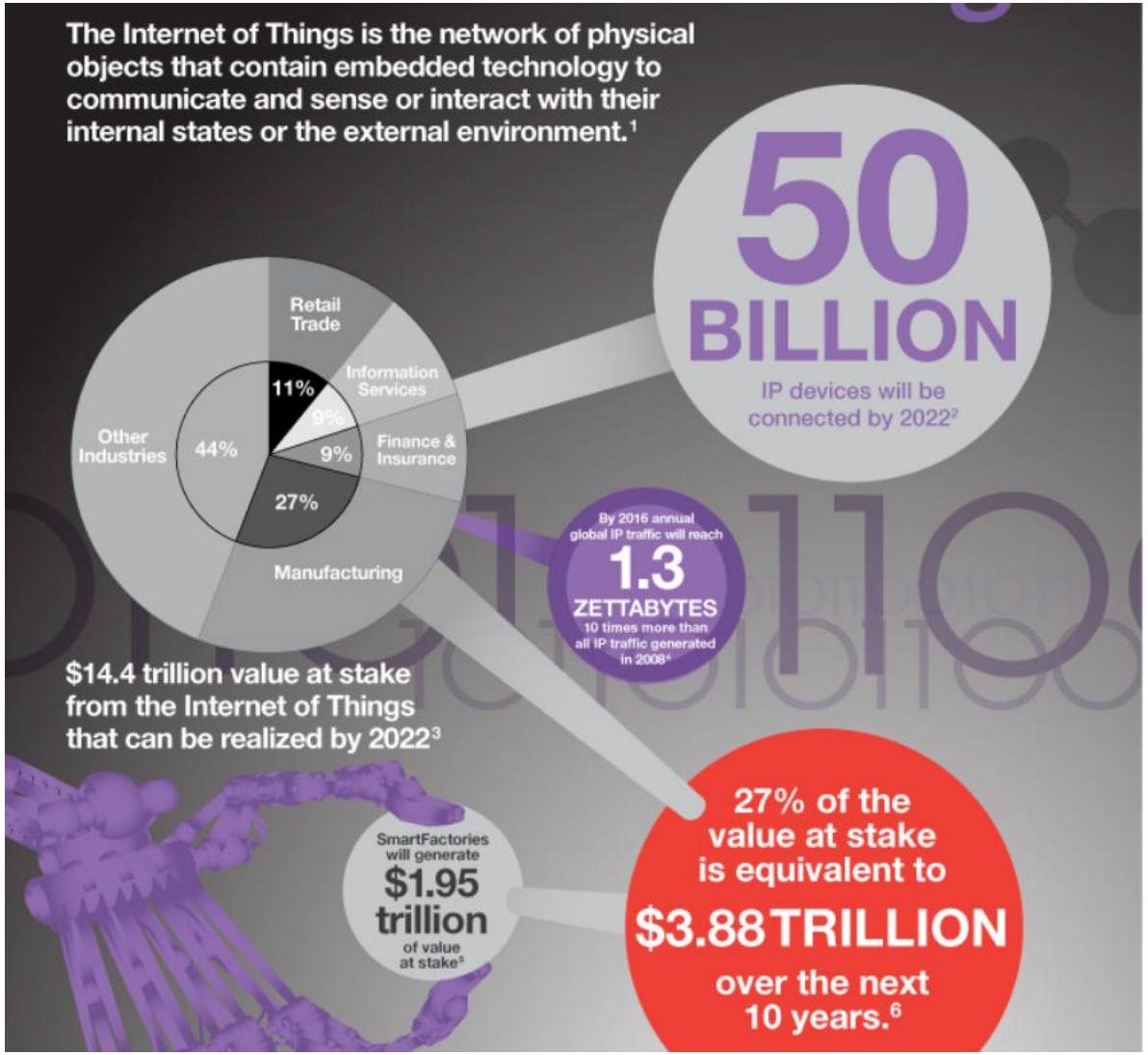
# Internet de las cosas (IoT) en Wikipedia

El **internet de las cosas** (en inglés, *Internet of Things*, abreviado *IoT*;[1] IdC, por sus siglas en español [2] ) es un concepto que se refiere a una interconexión digital de objetos cotidianos con internet.[3] [4] Es, en definitiva, la conexión de internet con más objetos que con personas.[2] También se suele conocer como *internet de todas las cosas* o *internet en las cosas*. Si los objetos de la vida cotidiana tuvieran incorporadas etiquetas de radio, podrían ser identificados y gestionados por otros equipos de la misma manera que si lo fuesen por seres humanos.[5] [6]

# Internet de las Cosas · Vision Critical



# Internet de las cosas · 2 (Vision Critical)



# La guerra comercial EEUU-China

- Huawei
  - Ruptura con EEUU
  - Motivo: competencia tecnología USA en 5G e IA
  - La nueva ruta de la seda es otra operación vista como amenaza por algunos analistas
- Consecuencia de la ¿improbable? ruptura:
  - Nuevo ecosistema móvil para Huawei y posiblemente para equipos chinos en general. Este ecosistema puede incluir:
    - Un nuevo sistema operativo
    - Tienda de aplicaciones
    - Inteligencia artificial de desarrollo propio
- China ya tiene su propio ecosistema
  - Tiene decenas de miles de los mejores ingenieros del mundo
  - Tiene ya un ecosistema propio formado por:
    - Redes sociales
    - Buscador
  - En el futuro se puede unir un nuevo SO para móviles y toda clase de ordenadores
- Consecuencia: ¿una desconexión China-Occidente?
  - Difícil, pero no imposible.
  - Opción a evitar si los actores implicados mantienen la cordura

Sección IV

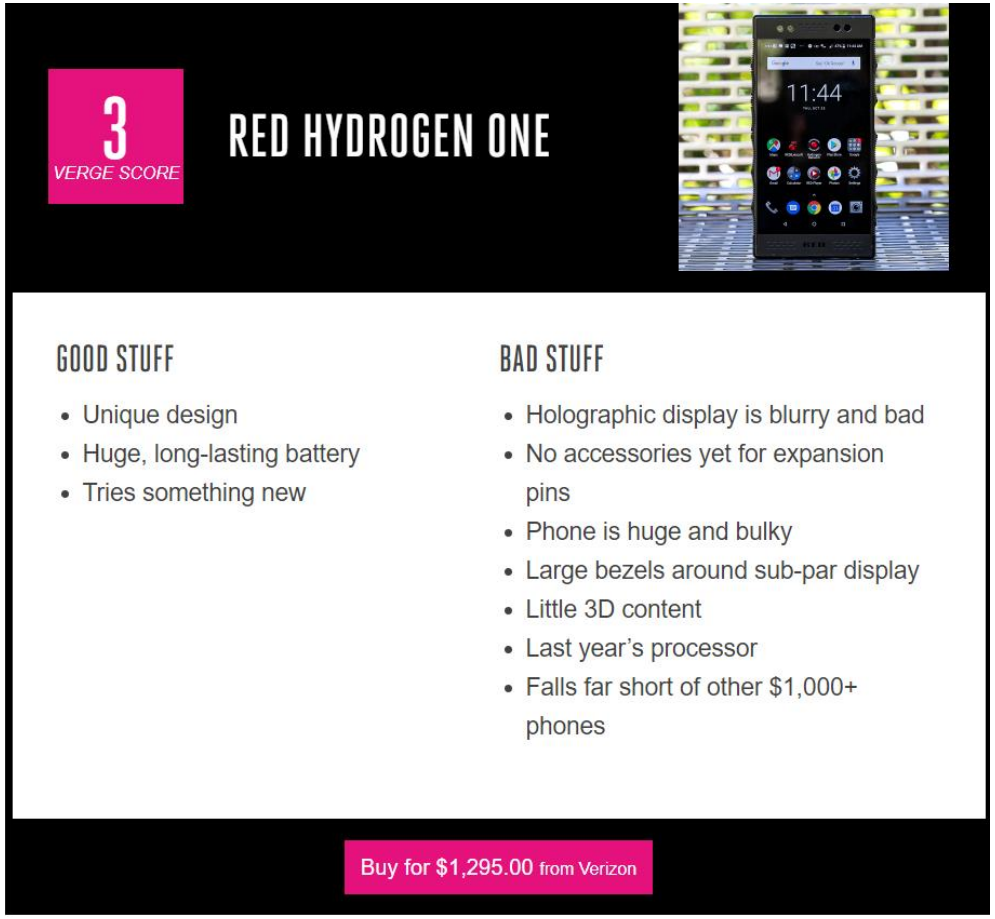
# Fuentes

[Las capturas incluyen enlace al medio correspondiente]

# GSMArena

GSMArena
Search
TIP US
883K
147K
NEW!
687K
RSS
LOG ...
SIGN UP
HOME
NEWS
REVIEWS
VIDEOS
FEATURED
PHONE FINDER
TOOLS
GLOSSARY
COVERAGE
CONTACT
Espacios de felicidad
Descúbrelos
LUMON
Cristales para terrazas
HUAWEI P30 PRO REVIEW
PHONE FINDER
SAMSUNG
APPLE
HUAWEI
NOKIA
SONY
LG
HTC
MOTOROLA
LENOVO
XIAOMI
GOOGLE
HONOR
OPPO
REALME
ONEPLUS
VIVO
MEIZU
BLACKBERRY
ASUS
ALCATEL
ZTE
MICROSOFT
VODAFONE
ENERGIZER
CAT
SHARP
MICROMAX
BLU
ACER
INFINIX
TECNO
WIKO
PANASONIC
YU
VERYKOOL
PLUM
ALL BRANDS
RUMOR MILL
14 JUN 2019
29
Smartphone buyer's guide: Mid-2019 edition
36
Sony Xperia L3 review
386
Sony Xperia 1 review

# The Verge (ejemplo de revisión)

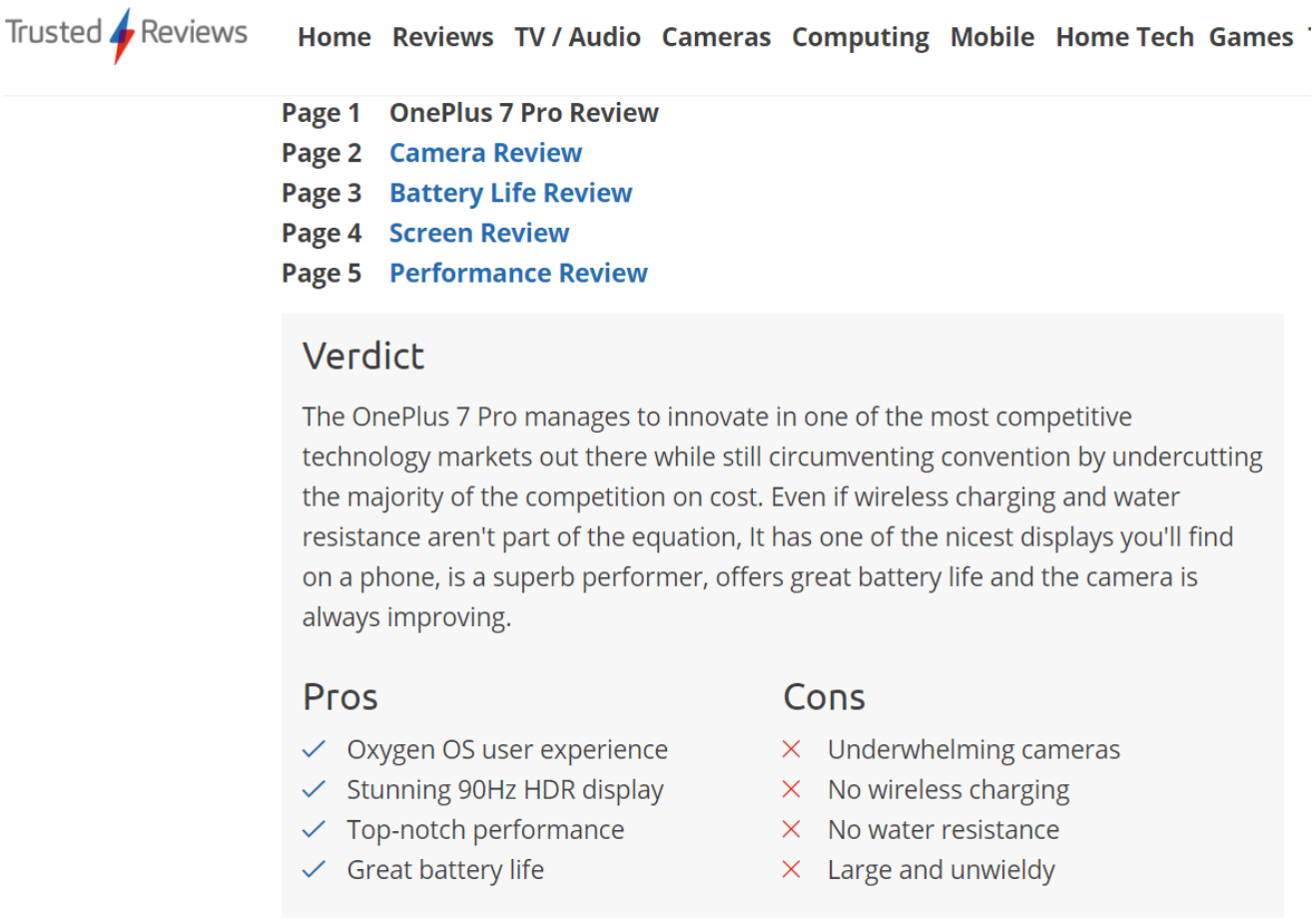


# Hipertextual

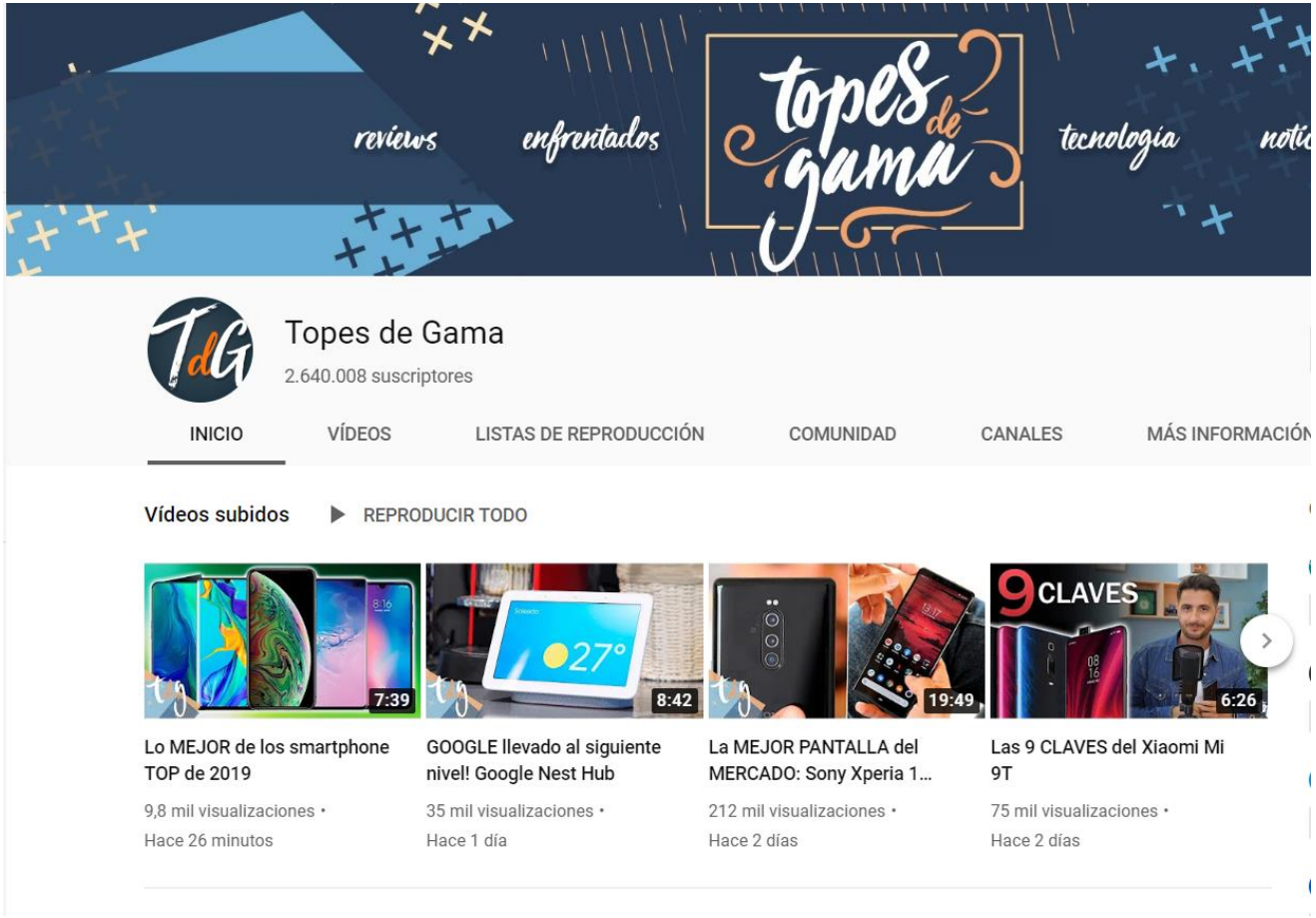
# Xataca

ANÁLISIS
Sony Xperia 1, análisis: el gama alta más diferente ya puede presumir de triple cámara
12:47
jueves, 6 de junio
Google
Play Store
Multiventana 21:9
Optimizador de juegos
Cinema Pro
Di "OK Google"

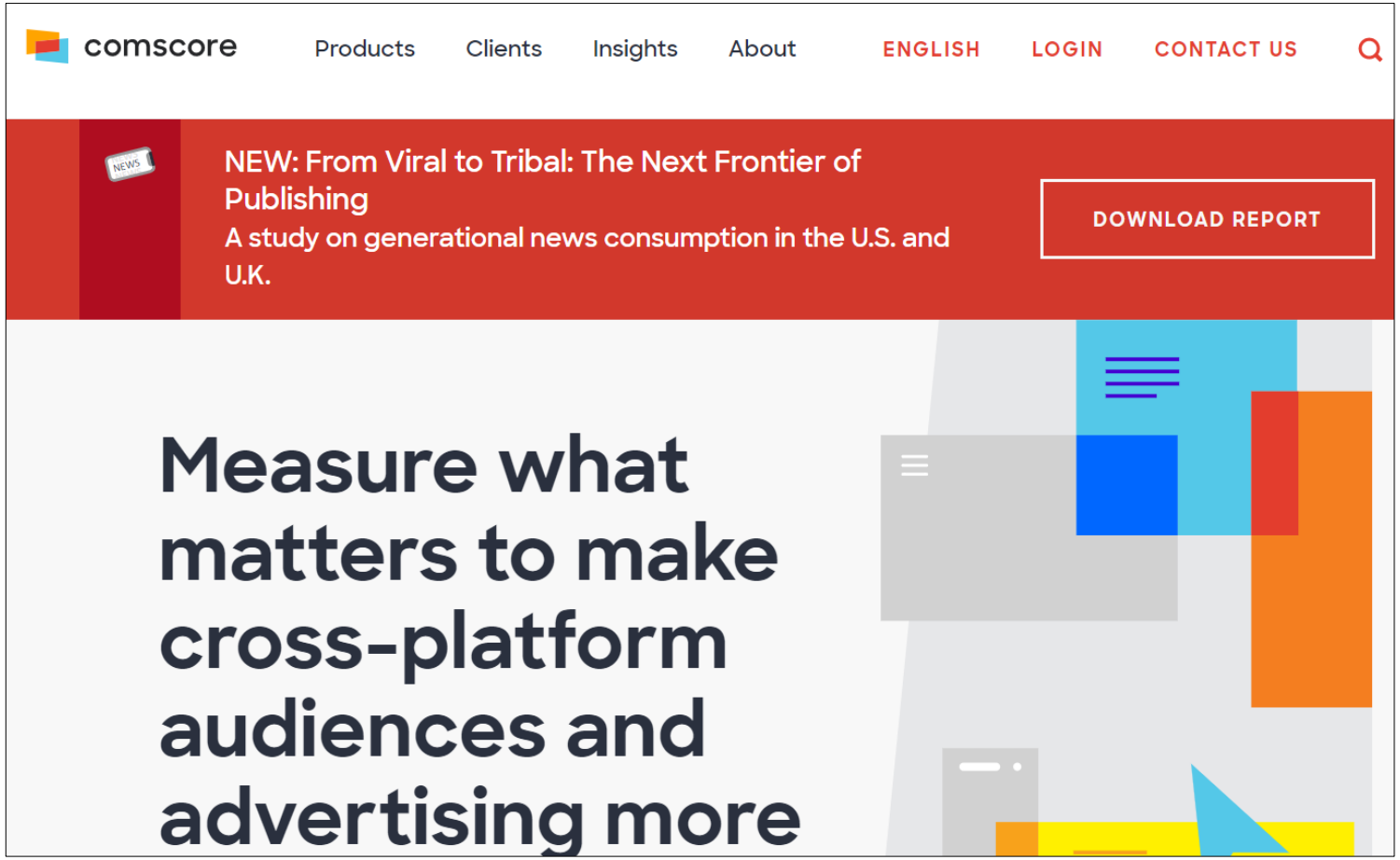
# Trusted Reviews



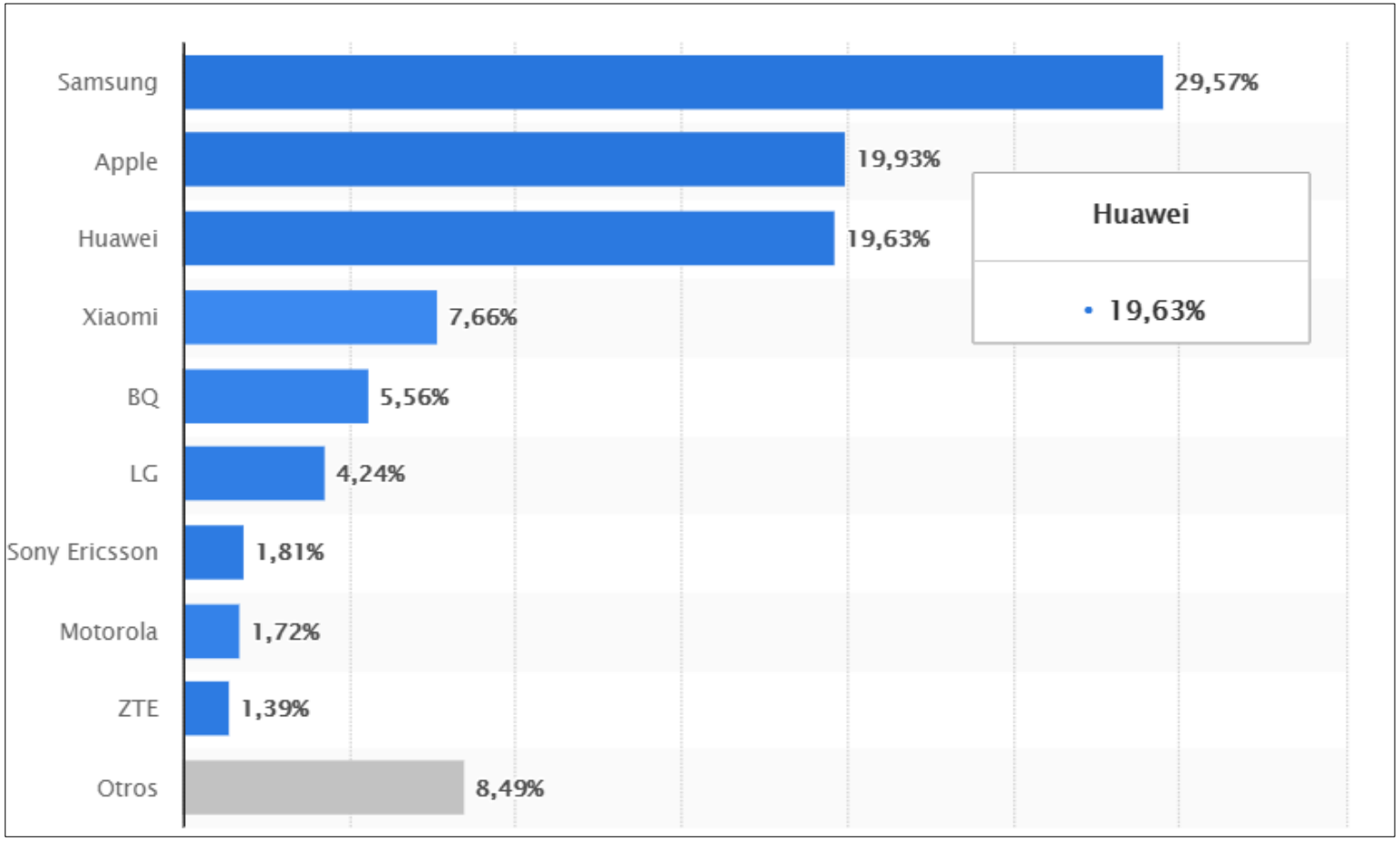
# Canales de YouTube. Ejemplo

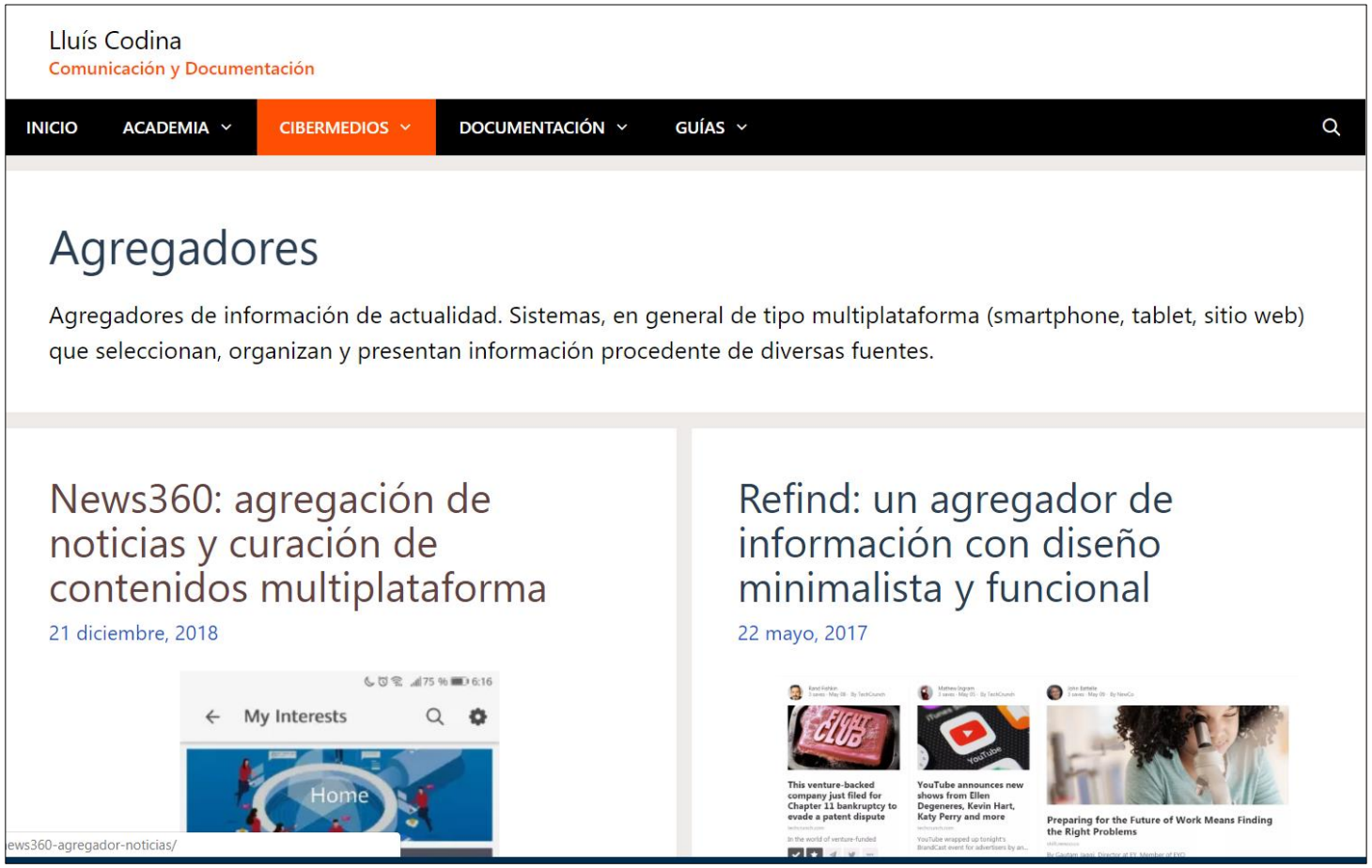


# Comscore


comscore
Products
Clients
Insights
About
ENGLISH
LOGIN
CONTACT US
NEWS
NEW: From Viral to Tribal: The Next Frontier of Publishing
A study on generational news consumption in the U.S. and U.K.
DOWNLOAD REPORT
Measure what matters to make cross-platform audiences and advertising more

# Statista


Samsung
29,57%
Apple
19,93%
Huawei
19,63%
Xiaomi
7,66%
BQ
5,56%
LG
4,24%
Sony Ericsson
1,81%
Motorola
1,72%
ZTE
1,39%
Otros
8,49%
Huawei
19,63%

# We Are Social

# Más información: sitio del autor