

AGECOMP 2006



Sistema Nacional de Educación Superior Tecnológica



cenidet

Centro Nacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico



Evaluación de Dispositivos Smartphone para su Uso como Servidores Móviles

Dr. Juan Gabriel González Serna.
Dra. Azucena Montes Rendón.
Dr. Víctor Jesús Sosa Sosa.
M.C. Juan Carlos Olivares Rojas.

Cuernavaca, Morelos, México, noviembre de 2006.









Introducción



Problemática



Marco teórico



Pruebas y resultados



Trabajo futuro







Introducción



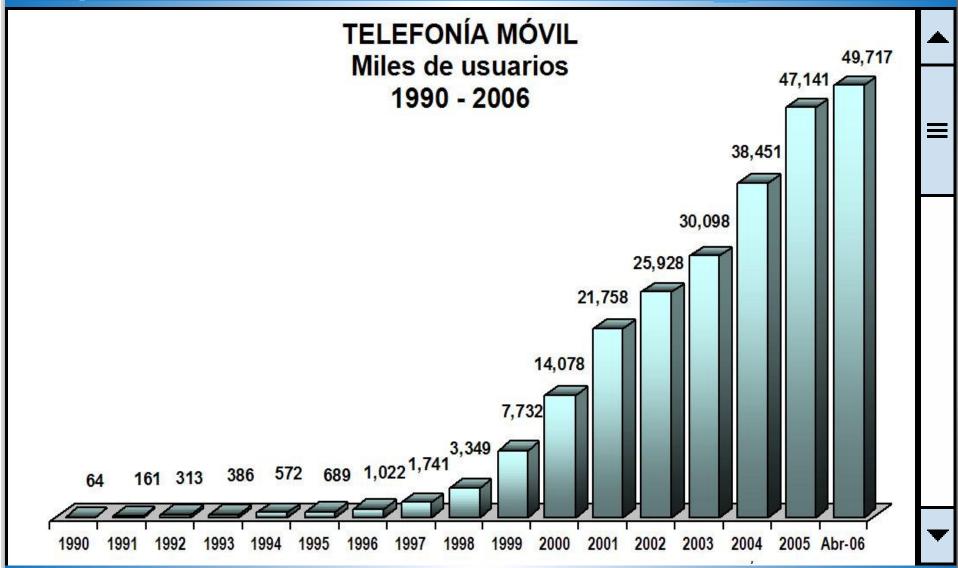
 La información está en todas partes y se produce en cualquier momento. Por tal motivo, se necesitan de dispositivos que puedan acceder a la información, que estén en todas partes y estén disponibles en todo momento.

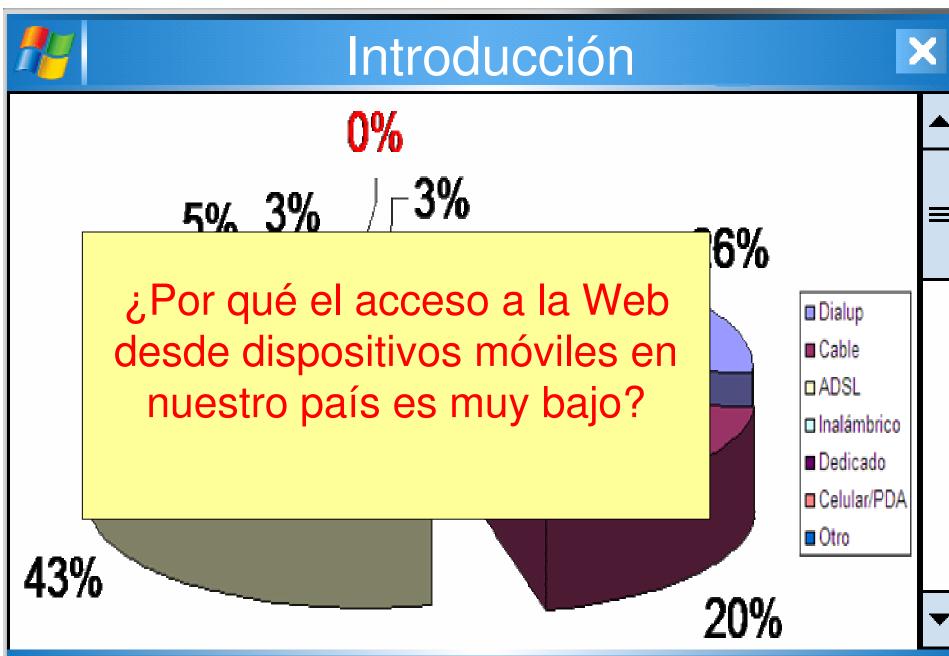
• Los únicos dispositivos que reúnen estas características son los dispositivos móviles.



Introducción







Tipos de conexión a Internet en México.

Fuente: Asociación Mexicana de Internet AMIPCI





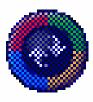








Introducción



Problemática



Marco teórico



Pruebas y resultados



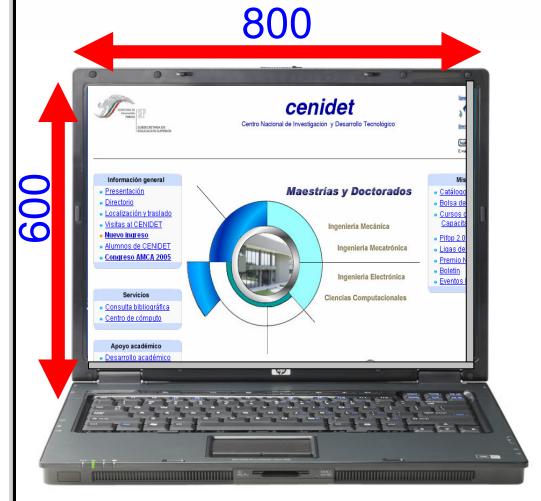
Trabajo futuro











Los sitios Web no están diseñados tomando en cuenta las características y limitaciones de los dispositivos móviles







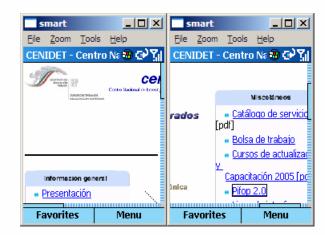


•









Dispositivo Móvil Smartphone

Plataformas de cómputo tradicionales (PC)





Tarea	Tamaño (KB)	Tiempo (Segs.)	GPRS	CSD
Leer noticias	2	92	\$0.24	\$3
Buscar una película y ver su sinopsis	3.7	153	\$0.48	\$4.5
Resultados de los partidos del fútbol	5.4	109	\$0.72	\$3
Buscar un numero en un directorio	5.9	100	\$0.72	\$3
Búsqueda de Costos	6.3	127	\$0.84	\$4.5
Cargar págir CSD: \$1.5 minuto	6.7	42	\$0.84	\$1.5
Descargar ui GPRS: \$0.12 KB	72.4	372	\$8.76	\$10.5
Recibir un c	11.8	74	\$1.44	\$3
Reenviar un LI EICEL	12.2	74	\$1.56	\$3
Ver página Web de 70 KB	76.1	455	\$9.24	\$12
Enviar un correo con una nota y un archivo	81.0	495	\$9.72	\$13.5
adjunto de 50 kb				
Total	285	2120	\$33.12	\$63

Costos de acceso a Internet en México desde un dispositivo móvil haciendo uso de la red de telefonía celular.





 La hipótesis general que se plantea en este trabajo es: si con las características actuales de los Smartphone, es posible utilizar dichos dispositivos como "servidores móviles" en lugar de simples clientes móviles.











Introducción



Problemática



Marco teórico



Pruebas y resultados



Trabajo futuro









 Los teléfonos inteligentes son un híbrido entre los dispositivos tradicionales PDAs y los teléfonos celulares.

 Entre esta mezcla de teléfonos y PDAs surgen dos vertientes. La primera, es la mezcla entre un teléfono celular con funciones PDA, a los que se han denominado Smartphone. Por otra parte, se tienen los PDAs que tiene un módulo de radio que les permite funcionar como teléfono, a dichos dispositivos se les llama PDA + teléfono.





 Una clasificación ampliamente aceptada dice que los teléfonos no tienen pantalla sensible al tacto y se pueden operar con una sola mano.

 Existen muchos tipos de Smartphone pero destacan en tres grandes grupos dependiendo del sistema operativo que utilizan: los basados en Symbian, los basados en Palm y los basados en Windows Mobile.







SmartPhone



Symbian OS

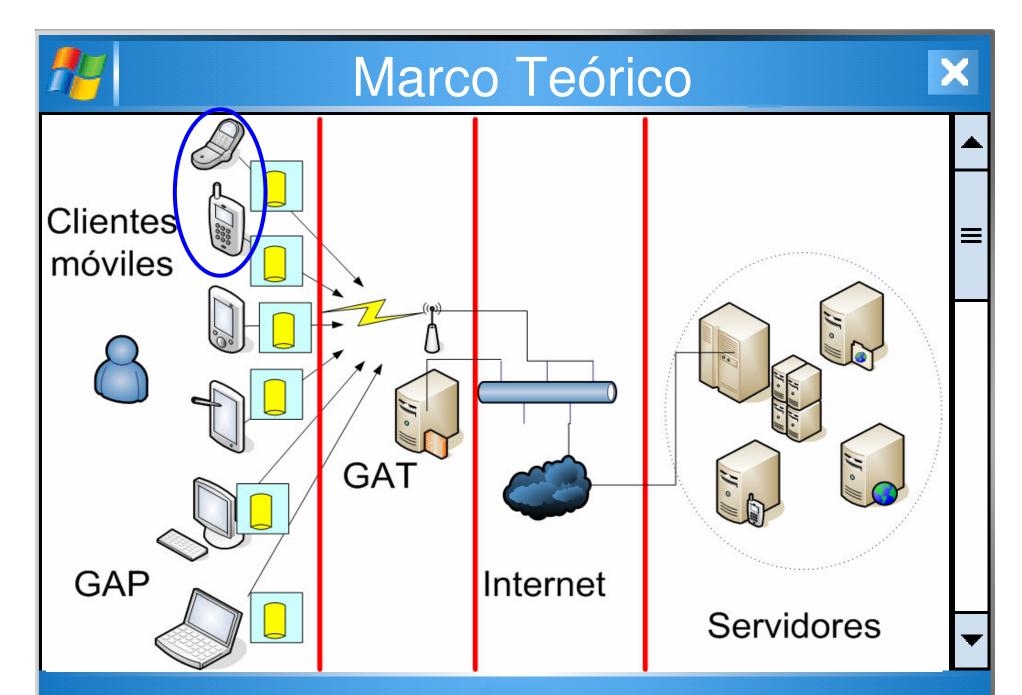


Palm OS



Pocket PC



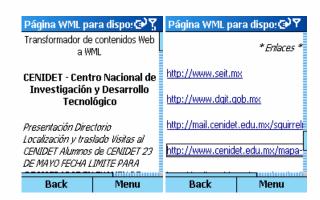








HTMLR



WML



Mensajes informativos de error

Favorites

Menu

Menu

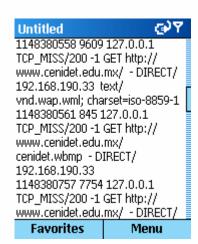
Favorites



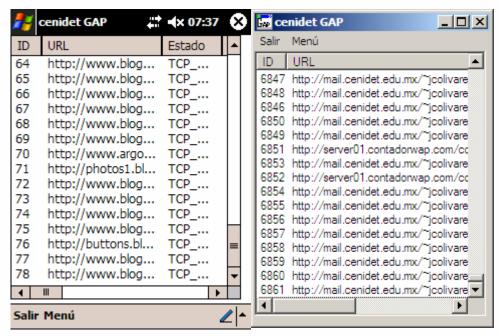
TXT y XHTML-MP







Bitácora del GAP



PPC PC

GAP Multiplataforma











Introducción



Problemática



Marco teórico



Pruebas y resultados



Trabajo futuro







Pruebas



 12 Usuarios respondieron la encuesta. 3 han utilizado dispositivos móviles para acceder a la Web.

Se analizaron 100 Sitios Web.

• El tamaño promedio de la página principal es de 30,476.81 (aprox. 30 Kb), los cuales contienen un promedio de 56.99 objetos (imágenes, otros recursos).



Pruebas



 H1 = Los tiempos de respuesta del GAP en dispositivos Smartphone son similares al de dispositivos PDA y no difiere bastante con respecto a dispositivos tradicionales (PC). FALSO

 H2 = El uso de emuladores de dispositivos Smartphone es más lento que su contraparte de utilizar dispositivos reales, dado que los procesos son emulados. CIERTO



Pruebas

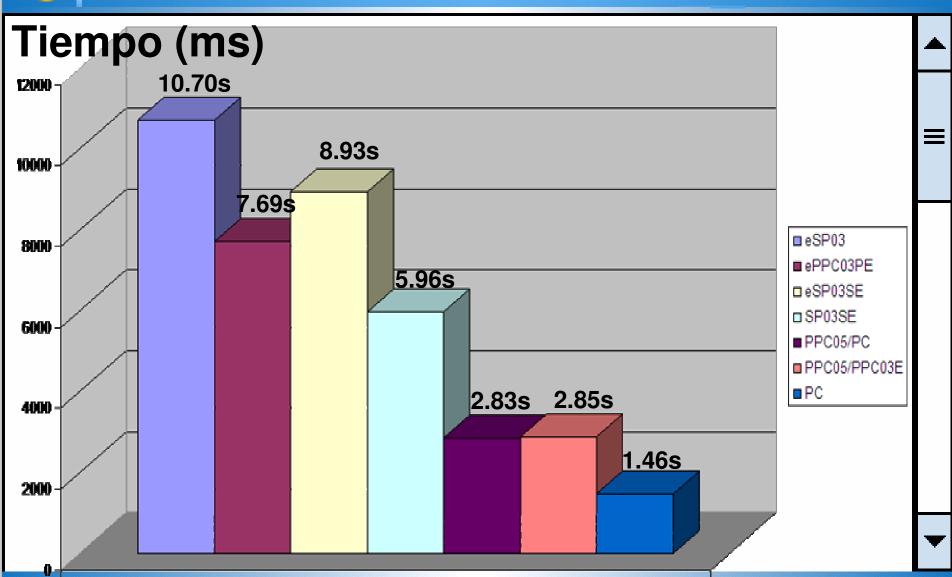


 H3 = Los tiempos de respuesta del GAP en plataformas más recientes son mejores debido a que cuentan con mayor capacidad de memoria y procesamiento (microprocesadores más veloces). CIERTO



Resultados





Puede visualizarse que el uso de dispositivos Smartphone es más lento que el uso de otros dispositivos como Pocket PC y PC











Introducción



Problemática



Marco teórico



Pruebas y resultados



Trabajo futuro







Trabajo futuro



 H1 = Los tiempos de respuesta del GAP se ven más influenciados por el tipo de acceso a la Web (WiFi, Bluetooth, WiMax, GSM/GPRS) que debido a las características de hardware (microprocesador, memoria RAM) y de software (sistema operativo) de la plataforma del equipo.











Introducción



Problemática



Marco teórico



Pruebas y resultados



Trabajo futuro







Conclusiones



 A través de este artículo se muestra la viabilidad de realizar aplicaciones (servicios móviles) en plataforma Smartphone.

 Los resultados indican que es factible realizar aplicaciones como servidores móviles sólo se debe tomar en cuenta algunos factores; entre ellos, el que la carga de trabajo no sea demasiado alta.



Conclusiones



 Es decir, para procesos de pocos clientes los resultados son aceptables.

Se nota que el uso de dispositivos Pocket
PC es mejor que su contraparte
Smartphone, por lo que los primeros se
perfilan para dominar esta área como
plataforma para servidores móviles.



¿Preguntas?







- {gabriel, amr, vjsosa} @cenidet.edu.mx
- jcolivar@itmorelia.edu.mx
- http://www.cenidet.edu.mx/~wm-serna/
- http://antares.itmorelia.edu.mx/~jcolivar/