Publicado en Madrid el 07/06/2019

Atos y la startup Greenspector revelan que las aplicaciones móviles consumen tanta energía como Irlanda

Si se desarrollaran aplicaciones más sencillas se conseguiría reducir este impacto medioambiental y el consumo pasaría de 20 TWh a 6 TWh

Atos y la Startup Greenspector revelan en un estudio que el uso de las aplicaciones móviles consumen tanta energía como Irlanda. Para ello, el estudio ha valorado el consumo energético del “Top 30” de las aplicaciones móviles más populares del mundo.

Cada vez más exigentes en términos de técnicas de recursos (RAM, CPU, datos, etc.), las aplicaciones móviles utilizadas por 5 mil millones de usuarios móviles en todo el mundo, tienen un impacto creciente en el consumo energético y el medio ambiente.

Las aplicaciones móviles consumen tanta energía como Irlanda

Si bien los centros de datos a menudo son culpados de las emisiones de gases de efecto invernadero del sector digital (que representarán casi el 10% de las emisiones globales para 2025), las aplicaciones móviles no se quedan atrás, como se muestra en el estudio realizado por Greenspector para Atos: el consumo anual de las aplicaciones móviles (excluyendo el uso de redes y servidores de centros de datos) es equivalente a 20 teravatios/hora, casi el equivalente al consumo anual de electricidad de un país como Irlanda (5 millones de habitantes).

Las aplicaciones de redes sociales consumen hasta 4 veces más energía

Correos, mensajes, redes sociales, navegadores, etc. Se midieron, en condiciones idéntica, 7 categorías comprendidas en 5 de las aplicaciones. Entre estas categorías, la navegación web y las redes sociales utilizan de promedio más energía que los juegos o las aplicaciones multimedia. La relación incluso sería de 1 a 4 entre las aplicaciones de menos consumo y aquellas de un consumo más intenso de energía.

Obtener hasta un tercio de autonomía en teléfonos móviles

Hacer que las aplicaciones móviles sean más sencillas podría tener consecuencias muy positivas en el impacto medioambiental. Si la aplicación promedio se basó en la aplicación de mejor clasificación en su categoría, el consumo de energía podría reducirse en 6TWh, el equivalente a una unidad nuclear. A nivel de usuario, un mejor consumo de energía de las aplicaciones aumentaría la autonomía de los teléfonos inteligentes en un tercio.

Una alianza única entre Atos y Greenspector para reducir el consumo de energía de los teléfonos inteligentes

Trabajando juntos en el diseño ecológico de soluciones de software, Atos y Greenspector se han asociado, con la publicación de este informe, para tener en cuenta el impacto medioambiental desde el

principio del proceso de creación de aplicaciones móviles. Hoy presentan la primera herramienta accesible en la nube para medir el consumo de energía de aplicaciones, sitios web y, en breve, IoT.

"Con esta alianza, Atos tiene una solución industrial que integra un sistema de medición en su plataforma de diseño para reducir los recursos de energía utilizados, al tiempo que ofrece un rendimiento y tiempos de respuesta mejorados para el usuario final", explica Steve Péguet, Director de Innovación de Atos Francia.

"El consumo de teléfonos inteligentes (incluida la fase de uso y la de fabricación) representa el 11% del consumo de energía digital según el proyecto Shift. A menudo culpamos a nuestros teléfonos inteligentes por no ser lo suficientemente autónomos, pero es la aplicaciones instalada en el teléfono inteligente la que consume y degrada la capacidad de la batería con el tiempo", dice Thierry Leboucq, presidente de Greenspector.

Datos de contacto:
Maria de la Plaza
620 059 329

Nota de prensa publicada en: Madrid

Categorías: Programación Hardware Madrid E-Commerce Software Consumo Dispositivos móviles Sector Energético

NotasdePrensa
https://www.notasdeprensa.es