

REPASO 2°

Espacio curricular: TIC

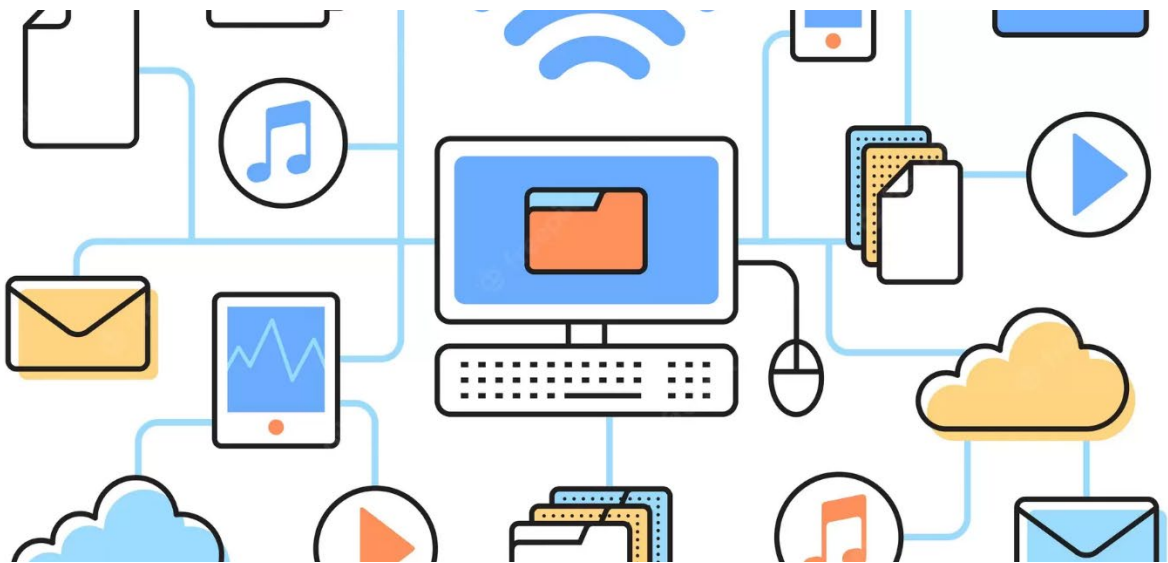
Docente: Emiliano Jeremias Suárez

Cursos: 5to Año A y B

Horas cátedras semanales: 6HRS

Turno: Mañana

Año: 2026



Clase de repaso 3°

Los primeros celulares, SO y fracaso en los SO.

Los primeros celulares táctiles y la Interfaz.

Las **interfaces de usuario (UI)** están diseñadas según la plataforma. Mientras que una PC usa mouse, las de celulares y tablets están orientadas a interactuar a través de una **pantalla táctil**.

- **Contexto histórico (Información externa):** Aunque existieron intentos previos (como el IBM Simon en 1994), la verdadera revolución táctil masiva comenzó con el **iPhone en 2007**, que popularizó las pantallas capacitivas (que

reaccionan al calor/electricidad de los dedos) sobre las resistivas (que requerían presión o un lápiz óptico).

2. Sistemas Operativos de celulares (OS)

He aquí tenemos una comparativa fundamental que debes saber para el examen:

Sistema Operativo	Tipo de Código	Modelo Comercial	Plataforma
Android	Open Source (Abierto)	Gratuito	Móviles
iOS	Closed Source (Cerrado)	Comercial	Móviles

- **Android:** Al ser de **código abierto**, permite que cualquier fabricante (Samsung, Motorola, etc.) lo estudie, use y modifique.
- **iOS:** Es un modelo **cerrado** propiedad exclusiva de Apple; no se distribuye el código fuente, solo el ejecutable.

¿Qué es el T-Mobile G1

Este dispositivo es un hito en la informática móvil:

- Fue el **primer teléfono comercial en usar el sistema operativo Android**, lanzado a finales de 2008.
- Es el punto de partida de la estrategia de Google para llevar su **motor de búsqueda** y sus servicios a la palma de la mano de los usuarios.
- Tenía una pantalla táctil, pero también un teclado físico deslizable, porque en ese momento la industria aún no confiaba totalmente en que los usuarios pudieran escribir solo sobre el cristal.

4. El fracaso de Windows Phone

A pesar de que Windows es líder en computadoras personales, en el mundo móvil no logró prosperar por varias razones:

- **Llegada tardía:** Cuando Microsoft lanzó un sistema competitivo, Android e iOS ya dominaban el mercado.

- **Falta de aplicaciones (App Gap):** Los desarrolladores no querían crear apps para un sistema que poca gente usaba, y la gente no usaba el sistema porque no tenía apps (un círculo vicioso).
- **Modelo de licencias:** Al principio, Microsoft intentó cobrar a los fabricantes por usar Windows Phone, mientras que Google ofrecía Android de forma **gratuita**, lo que hizo que las marcas prefirieran Android.

Trabajo Practico REPASO 3°

- 1) ¿Por qué es código cerrado el S.O de iOS?
- 2) En base a la respuesta de la primera pregunta, cuales son las ventajas y desventajas de tener código cerrado?