

PRIMER TELEFONO INTELIGENTE

Se fabricó en 1992 por IBM y se llamaba Simon.

Se distribución fue entre agosto de 1994 y febrero de 1995.

Su precio era US\$899.00 dólares.

Tenía una parantalla táctil y LCD monocromático.

Sus funciones eran de texto predictivo, agenda, SMS, correo electrónico, beeper, fax y módem para conexión a Internet. Contaba con teclado QWERTY.

Su sistema operativo era ROM-DOS compatible con MS-DOS y arquitectura x86.

Sistema de archivos FAT32.

Sus características de hardware eran procesador a 16 Mhz con registro de 16 bit, 1 Mega de RAM y 1 Mega de almacenamiento, módem telefónico integrado.

Tenía una ranura PCMCIA la cual permitía instalar nuevas funcionalidades a partir de programas de terceros.

La experiencia de usuario era buena.

HARDWARE DE LOS MOVILES

Nos encontramos con dos principales familias de tecnologías: LCD y OLED. Dentro de estas tecnologías tendremos variaciones que dan nombre a los paneles TFT, IPS, Retina AMOLED, Super-AMOLED, etc.

Pantallas

Sistema en un chip

SoC

Los procesadores ARM se basan en el modelo RISC. De hecho, cerca del 75% de los procesadores de 32 bits montados en cualquier tipo de dispositivo poseen este chip en su núcleo y está presente en más del 95% de los smartphones actuales.

Procesador

Registros

Registros Generales: Su función es el almacenamiento temporal de datos. Son los 13 registros que van R0 hasta R12.

Registros Especiales: Son los últimos 3 registros principales: R13, R14 y R15.

Almacenamiento

Big endian: Cuando el byte de mayor peso se encuentra en la dirección más baja de memoria.

Little endian: Es cuando el byte de menor peso ocupa la dirección más baja de memoria. Se accede a la cantidad por su extremo menor.

RAM

Los archivos críticos que necesita el procesador se almacenan en la memoria RAM, que siempre ha de estar lista en espera de ser leída o escrita.

GPU

es un coprocesador dedicado al procesamiento de gráficos u operaciones de coma flotante, existe básicamente para aligerar la carga de trabajo en videojuegos o en aplicaciones 3D interactivas.

HARDWARE DE LOS MOVILES

considerado un sistema de posicionamiento regional.

Beidou

Glonass

Galileo

es un sistema global de navegación por satélite que proporciona la posición en tiempo real y la determinación de la velocidad de usuarios civiles y militares.

El desarrollo inicial comenzó en el año **2004** con el estudio de las órbitas espaciales donde los satélites se posicionarían.

GPS: El uso y masificación del GPS está particularmente extendido en los dispositivos smartphone, lo que ha hecho surgir todo un ecosistema de software para este tipo de dispositivos, así como nuevos modelos de negocios que van desde el uso del terminal móvil para la navegación tradicional punto-a-punto, la prestación de los llamados Servicios Basados en la Localización (LBS), ssí como aplicaciones realidad aumentada.

La tecnología actual para la función táctil de las pantallas se conoce como capacitiva. Se basa en conectar el toque del usuario a través de una lamina protectora que se encuentra al frente de la pantalla, de tal manera que cada unidad pueda instalarse por detrás de materiales de protección o vidrio anti-roturas.

Funcion tactil

Sensores

Cámaras: Una de las características de los smartphones más apreciadas por buena parte de los usuarios es su capacidad a la hora de tomar fotografías.

HARDWARE DE LOS MOVILES

Sensor de
aproximidad

El sensor de proximidad es un transductor que detecta objetos o señales que se encuentran cerca del elemento sensor.

Sensor de luz

el sensor de luz ambiental convierte la cantidad de luz detectada en una señal eléctrica con la que pueda trabajar nuestro terminal.

IMU

Se denomina acelerómetro a cualquier dispositivo capaz de detectar las fuerzas de aceleración a las que se ve sometida una masa. Se puede utilizar para detectar la inclinación, la vibración, el movimiento, el giro y el choque.