**SISTEMAS OPERATIVOS SUPER LIVIANOS**

**Introducción**

Debido a los grandes avances del ser humano y de querer hacer las cosas cada día más rápidas y fáciles para así poder realizar tareas en un lapso de tiempo cada vez más corto, se busca encontrar la forma en la cual los sistemas operativos sean más rápidos consumiendo la menor cantidad de recursos de máquina, para así comparar con los sistemas actuales para responder a la pregunta de cómo pueden ser los sistemas operativos en el futuro.

**Ideas**

* **Más bajos costos de hardware**: El hardware del software liviano es generalmente más barato porque no contiene disco duro, memoria de aplicaciones, o un [procesador](http://es.wikipedia.org/wiki/CPU) poderoso. Generalmente también tienen un período más largo antes de requerir una mejora o llegar a ser obsoletos. Hay menos piezas móviles y uno actualiza o mejora el servidor y la red en lugar de los clientes, porque la limitación en su desempeño es la [resolución de pantalla](http://es.wikipedia.org/wiki/Resoluci%C3%B3n_de_pantalla) que tiene un ciclo de vida muy largo.
* Los requisitos totales de hardware para un sistema de sistema liviano son generalmente mucho más bajos comparados a un sistema con clientes pesados. Una razón de esto es que el hardware es mejor utilizado. Un [CPU](http://es.wikipedia.org/wiki/CPU) en una [estación de trabajo](http://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n_de_trabajo) pesada está ocioso la mayor parte del tiempo. Con los sistemas livianos, los ciclos del CPU son compartidos. Si varios usuarios están corriendo la misma aplicación, solo necesita ser cargada una sola vez en un servidor central (si la aplicación está escrita para soportar esta capacidad). Con los clientes pesados, cada estación de trabajo debe tener en [memoria](http://es.wikipedia.org/wiki/Memoria_RAM) su propia copia del programa
* Menor cantidad de hardware desperdiciado debido a que el hardware contiene metales pesados y plásticos y requiere energía y recursos para ser construido. Los sistemas livianos pueden permanecer en servicio por más tiempo y producen menos hardware excedente que una equivalente instalación de cliente pesado porque pueden ser hechos sin partes móviles. Los ventiladores y unidades de disco del computador (usados para enfriar y el almacenamiento de datos en los clientes pesados) tienen tiempo medio antes de fallas de muchas miles de horas pero los transistores y los conductores en el cliente liviano tienen tiempos medios antes de fallas de millones de horas [[1]](http://wwwd.amd.com/support/PCSGtech.nsf/FAQTablookup/FAQ.181?OpenDocument).
* Los sistemas livianos en el futuro serán sistemas a los cuales les cambien sus características quitándoles componentes, pues estos hacen que consuman mayor cantidad recursos de máquina, aun deberán utilizar características como audio video, USB, pero no necesitara otros componentes como reproductor de Cd para instalación de software, para garantizar que la maquina internamente no se esfuerce al ejecutar diferentes acciones que el usuario le otorgue.

permitirá

ser

Garantizan que la maquina

Consumirán

OS LIVIANOS