



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"

Tecnología 1ºA medio

Guía de contenido 11

Docente : Janis Duamante Barrera.

SEMANA 22

Unidad 2	Evolución e impacto de una solución
Objetivo aprendizaje	Se busca una oportunidad para analizar la interacción entre tecnología y sociedad, y desarrollar habilidades de pensamiento reflexivo y crítico.
Habilidades	Analizar las formas en que los productos tecnológicos y los entornos evolucionan, caracterizando los diversos factores que influyen en ese cambio.

Los objetos tecnológicos

Son aquellos que los hombres, con su habilidad, han creado. Además pueden ser simples, como una cuchara, o complejos, como un auto. El hombre crea objetos tecnológicos para que las personas puedan hacer todo de una manera más fácil, y así mejorar la calidad de vida de todos.

El hombre crea objetos tecnológicos de acuerdo a una necesidad y puedan hacer todo de una manera más fácil, y así mejorar la calidad de vida de todas las personas.

La rueda, la imprenta, los remedios y los computadores, entre muchos otros, son inventos que están presentes en nuestras vidas. Busca en tu casa todos los objetos tecnológicos que hay, y piensa en qué los usas todos los días.

Evolución de los objetos tecnológicos

Desde tiempos inmemorables, el hombre se hizo de una serie de objetos que le facilitaron su vida. Si pensamos en el hombre prehistórico, este hizo una gran cantidad de herramientas para poder cazar, cortar, contener, etc.

Es evidente que hoy en día esos procesos se han sofisticado. Se han creado máquinas específicas y de gran complejidad para elaborar objetos, donde hay muy poca intervención de la mano humana en el proceso. Los



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"

robots han reemplazado al hombre en varias partes de la cadena productiva. Sin embargo, no hay que olvidar

que quienes operan esa máquina, quienes deciden prenderla o apagarla son personas. Esta situación ha llevado a que se generen trabajadores altamente especializados, lo que les otorga un gran valor como sujetos de trabajo.

Evolución del celular:



(1983) Motorola Dynatac 8000X ya se podrán imaginar cuánto pesaba este celular (alrededor de 800 gramos). En el año de 1973 Motorola presentó el prototipo del primer teléfono portátil en el mundo, este equipo fue lanzado al mercado en el año de 1983 por un módico costo de 4.000 dólares. Una de las principales características de este súper celular, era que podía almacenar hasta 30 número telefónicos en su agenda, la batería tenía duración de 1 hora Este equipo funcionaba bastante bien

para la época, hacía y recibía llamadas de forma natural, eso sí, desde que la persona que quisiera hablar pudiera levantarlo.



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"



(1983) Nokia Mobira Senator

Lo que ven en la imagen fue el primer móvil de Nokia, tenía un peso de aproximadamente 10 kilos. Este equipo fue diseñado principalmente para viajar en auto. Solo imagínate andar por la calle con 10 kilos al hombro.



El **Simon Personal Communicator** es considerado el primer teléfono PDA. Fue vendido por IBM en conjunto con BellSouth, el teléfono tenía cualidades de calculadora, fax, correo electrónico. Su peso era de aproximadamente 500 gramos y tenía un precio de 900 dólares.

(1996) Motorola Startac



Empezamos a ver un poco más de forma en el diseño de los teléfonos celulares, el equipo en la imagen es el Motorola Startac lanzado en 1996. Es prácticamente el primer teléfono que le dio una mayor importancia al diseño, anteriormente siempre se realizaban diseños pensando 100% en la funcionalidad del equipo, sin embargo, Motorola fue el primero que vio la importancia de no dejar a un lado el estilo. Para la fecha este celular era el más pequeño y ligero del mercado.



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"



(1998) Nokia 6160

Para este año las antenas en los celulares ya empezaban a desaparecer, algo que mejoró considerablemente su aspecto. El celular en la imagen es el Nokia 6160, este perteneció al formato "**Candybar**" pesaba aproximadamente 170 gramos y tenía 13.5 cm de diámetro. Fue uno de los más vendidos por Nokia en la década de los 90. Si tienes más de 20 años.



(2000) Kyocera QCP6035

Fue un completo hit en el mercado entrando en furor a inicios del 2001, el Kyocera QCP6035 tenía 8 MB de memoria y costaba alrededor de 450 dólares, adicional a este lanzamiento en el año 2.000 se empezaban a ver los primeros prototipos lanzados por Motorola con pantalla táctil.



(2001) Handspring Treo 180

El 2001 le dio el adiós a las pantallas a blanco y negro y le dio la bienvenida a las pantallas monocromáticas. En la imagen vemos el Treo 180 de la empresa Handspring, fabricante del Treo, hizo olas con su modelo 180. Más PDA que teléfono, el **Treo 180** se produjo en dos versiones: una con un teclado QWERTY para escribir (ver foto), y otra, que contaba con el sistema de entrada de texto "Graffiti", el **Treo 180g**. Al igual que el Kyocera QCP6035, contaba con una pantalla monocromática, pero con la ventaja de sus 16 Mb de memoria de almacenamiento.



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"



(2001) Nokia 8250

Para el 2001 Nokia presenta su primer celular con pantalla de un solo color, la pantalla ya no era un solo color, era de diferentes colores, fue la locura para la fecha. El Nokia 8250 dividió en dos la historia de los celulares para ese año.



(2002) Blackberry 5810

Para el 2002 Blackberry ya tenía cierto segmento del mercado ganado, ya se relacionaban sus productos con el mundo corporativo y de negocios, el BlackBerry 5810 permitía el envío y recepción de emails de manera sencilla. Una de las características (incómodas) que tenía este dispositivo, era que no tenía ni micrófono ni altavoz, por lo que era necesario utilizar manos libres.



(2003) Nokia N-Gage

Un celular que dio mucho de qué hablar, sin embargo, todo lo hablado fue negativo para este dispositivo de Nokia. Según la hipótesis que tenía Nokia, lanzar al mercado un dispositivo que combinara la telefonía celular con los videojuegos, atraería la atención de los jugadores de consolas portátiles, sin embargo, fallaron y fue un fracaso total que trataron de remediar con versiones futuras que no tuvieron máxima repercusión.