



INFORMÁTICA

SERGIO FERREIRA
DOCENTE

Bienvenidos

Tercer Periodo 2.020
Clase de Informática
Ultima clase, hasta siempre

FECHA: NOVIEMBRE 23 a 27

GRADO: UNDECIMOS

SESION III P



Goyavier
colegio campestre
Manifestación del alma en el arte y la ciencia

PRESENTACIÓN DE LA CLASE

Tema: Cuaderno de Apuntes virtual

Trabajo a realizar: Actualización del cuaderno de apuntes virtual y envío del enlace en flipbook.

Nota a calificar:

Promedio – Revisión cuaderno de apuntes virtual.



PROFE, QUE HAY QUE HACER

Actividad en clase


Revisar las guías trabajadas hasta el momento, junto con sus respectivas actividades.

A partir de las instrucciones dadas por el profesor, actualizar el cuaderno de apuntes virtual, publicarlo y dar a conocer la dirección URL para su revisión.

Para conocer los temas de las guías trabajadas hasta el momento, los invito a observar el contenido de esta presentación...



Tema 1: Introducción a las aplicaciones móviles

	NOMBRE:	GRADO: UNDÉCIMO
	PROFESOR: SERGIO FERREIRA GÓMEZ	FECHA:
	ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	ASIGNATURA: TECNOLOGÍA
	Indicadores de Desempeño	

- ✓ Explico con ejemplos la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos.
- ✓ Explico los propósitos de la ciencia y la tecnología y su mutua interdependencia.

CUARTO PERIODO GUÍA N° 0 INTRODUCCIÓN A LAS APLICACIONES MÓVILES

Si usted tiene un smartphone u otro tipo de aparato móvil, probablemente use programas o aplicaciones - para participar de juegos, obtener indicaciones de localización paso a paso, acceder a noticias, libros, datos del tiempo y demás.



El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha seguido diferentes caminos y ramificaciones. Uno de ellos es la que tiene que ver con la movilidad. Las comunicaciones móviles se inician con servicios de voz y de mensajería sencilla (SMS), terminales centrados en ellos y redes con prestaciones que hoy considerariamos básicas (2G). La rápida evolución nos ha llevado a servicios de datos en banda ancha, terminales más sofisticados y con múltiples prestaciones (smartphones, tabletas, etc.) y redes de mayor velocidad y posibilidades (3G, 4G, etc.). Con esos terminales y con una banda ancha cada vez más veloz se pueden hacer muchas cosas más allá de hablar por teléfono, navegar por internet o enviar mensajes. La clave son las apps, pero ¿qué es una app? El término proviene del inglés application y se refiere a aplicaciones, básicamente programas que se instalan en un dispositivo móvil y que realizan funciones concretas de ámbito personal o profesional.

Las apps son por tanto programas dirigidos fundamentalmente a smartphones y tabletas y caracterizados por ser útiles, dinámicos, fáciles de instalar (unos pocos clicks) y sencillos de manejar.

Las apps se pueden descargar de diferentes lugares, aunque normalmente suele hacerse en las tiendas virtuales (app stores), que se encuentran en Internet y a las que, a través de algunos dispositivos móviles, se puede acceder de forma directa desde el menú principal. El mayor número de descargas corresponde a los sistemas operativos móviles más populares: Android, iOS, Windows Phone, BlackBerry, etc.



La temática de las apps puede ser infinita: noticias, juegos, comunicación, comerciales, redes sociales, mensajería instantánea, deportes, salud y dietas, entretenimiento, idiomas, lenguaje, fotografías y cualquier ámbito que se le pueda ocurrir a la mente humana. Las más descargadas suelen ser las de comunicación, correo y redes sociales.

ACTIVIDAD:
Copiar las preguntas del cuestionario y responderlas.

Cantidad de hojas (2)

Tema 2: Tipos de aplicaciones móviles y plataformas gratuitas para su desarrollo.

ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		ASIGNATURA: TECN E INFORM	
Indicadores de Desempeño			
✓ Explico con ejemplos la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos.			
✓ Explico los propósitos de la ciencia y la tecnología y su mutua interdependencia.			

CUARTO PERIODO GUÍA N° 1 CONCEPTUALIZACION Y TIPOS DE APLICACIONES MOVILES (APPS)

Las aplicaciones móviles son programas diseñados para ser ejecutados en teléfonos, tablets y otros dispositivos móviles, que permiten al usuario realizar actividades profesionales, acceder a servicios, mantenerse informado, entre otro universo de posibilidades.

ORIGEN DE LAS APLICACIONES MÓVILES

Las primeras aplicaciones se vislumbraban a finales de los 90. No estamos hablando de apps para teléfonos inteligentes, sino para los analógicos. ¡Si! estas también son consideradas aplicaciones. La agenda, juegos como el famoso snake, el tetris, los cumplían funciones muy básicas comparando con lo que tenemos en la actualidad, sin embargo para cuando salieron significaron un avance enorme en la forma en como veíamos a los teléfonos celulares más antiguos y abrieron un mercado gigantesco, cuya competencia es, y sigue siendo tan voraz; que nos ha permitido disfrutar de herramientas cada vez más prácticas, útiles e increíbles.



En el 2007 Apple hace una jugada maestra que cambia por completo la forma en la que veíamos los equipos móviles y por supuesto a las aplicaciones, que para ese entonces las sentíamos lejanas, poco prácticas y para nada relevantes. El iPhone además de una gran innovación, representó una plataforma para descargar aplicaciones de externos, esto a través de su App Store, significaba el sueño hecho realidad para muchos desarrolladores que deseaban ofrecer apps sin las restricciones heredadas de los modelos anteriores.

Android y su HTC Dream, también presentado el 2007, puso en la mesa una alternativa al App Store de Apple, una apuesta arriesgada que inicialmente contó con apenas 50 apps y que con el paso del tiempo, hasta el día de hoy, cuenta con la nada despreciable suma de más de 1 millón de apps. Posteriormente Google le cambiaría el nombre de "Android Market" por el de "Google Play" en marzo del 2012, que es como lo conocemos en la actualidad.

TENDAS DE APLICACIONES ¿CUÁLES SON LAS MÁS RELEVANTES?


- Google Play desarrollada por Google Inc
- App Store de Apple
- Windows Phone Store de Microsoft
- BlackBerry World
- Amazon Appstore
- Aptoide
- UptoDown



ACTIVIDAD:
Diseñar un cuadro comparativo de las plataformas presentadas en la guía.

Cantidad de hojas (3)

Tema 3: Sistemas operativos para dispositivos móviles

	NOMBRE:	
	PROFESOR: SERGIO FERREIRA GÓMEZ	LETRA:
	ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	ASIGNATURA: TECN E INFORM

Indicadores de Desempeño

- ✓ Explico con ejemplos la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos.
- ✓ Explico los propósitos de la ciencia y la tecnología y su mutua interdependencia.

CUARTO PERIODO GUÍA N° 2 PRINCIPALES SISTEMAS OPERATIVOS PARA DISPOSITIVOS MOVILES

Un sistema operativo móvil o SO móvil es un conjunto de programas de bajo nivel que permite la abstracción de las peculiaridades del hardware específico del teléfono móvil y provee servicios a las aplicaciones móviles, que se ejecutan sobre él. Al igual que los PC que utilizan Windows, Linux o Mac OS, los dispositivos móviles tienen sus sistemas operativos como Android, iOS, Windows Phone o BlackBerry OS, entre otros. Los sistemas operativos móviles son mucho más simples y están más orientados a la conectividad inalámbrica, los formatos multimedia para móviles y las diferentes maneras de introducir información en ellos.

CAPAS DE UN SISTEMA OPERATIVO MOVIL

Kernel
El núcleo o kernel proporciona el acceso a los distintos elementos del hardware del dispositivo. Ofrece distintos servicios a las superiores como son los controladores o drivers para el hardware, la gestión de procesos, el sistema de archivos y el acceso y gestión de la memoria.

Middleware
El middleware es el conjunto de módulos que hacen posible la propia existencia de aplicaciones para móviles. Es totalmente transparente para el usuario y ofrece servicios claves como el motor de mensajería y comunicaciones, códecs multimedia, intérpretes de páginas web, gestión del dispositivo y seguridad.

Entorno de ejecución de aplicaciones
El entorno de ejecución de aplicaciones consiste en un gestor de aplicaciones y un conjunto de interfaces programables abiertas y programables por parte de los desarrolladores para la creación de software.

Interfaz de usuario
Las interfaces de usuario facilitan la interacción con el usuario y el diseño de la presentación visual de la aplicación. Los servicios que incluye son el de componentes gráficos (botones, pantallas, listas, etc.) y el del marco de interacción.

Aparte de estas capas también existe una familia de aplicaciones nativas del teléfono que suelen incluir los menús, el marcador de números de teléfono etc...

SISTEMAS OPERATIVOS PARA MOVILES DE NUESTRO ENTORNO
A medida que los teléfonos móviles crecen en popularidad, los sistemas operativos con los que funcionan adquieren mayor importancia. La cuota de mercado de sistemas operativos móviles en el 2017 era el siguiente:

1. Android 84,5 %
2. iOS 14,5 %
3. Otros 1,0 %

compacto, desarrollado de...
de...
de terceros disponible...
Windows Marketplace



originalmente para el...
OS X, se lanzó en el...
s con las capacidades...
as, en si su principal...
manejo de la pantalla

diseñado originalmente...
modificación para ser...
ente se encuentra en...
ogle, fue anunciado en...
nce, compuesto por 78...
sarrollo de estándares...
O, hasta el punto de ser


cinco horizontales, para

S
O
NLINE
O

ACTIVIDAD:
Desarrollo del
crucigrama.

Cantidad de hojas (2)

Tema 4: App Inventor

	NOMBRE:	GRADO: UNDÉCIMO
	PROFESOR: SERGIO FERREIRA GOMEZ	FECHA:
	AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	ASIGNATURA: TECN E INFOR

Indicadores de Desempeño:

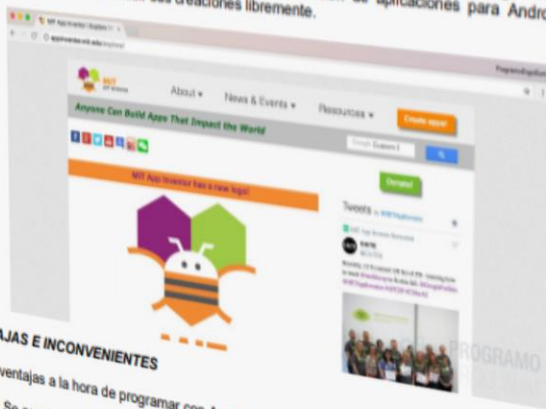
- Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
- Selecciono y utilizo (según los requerimientos) instrumentos tecnológicos para medir, interpreto y analizo los resultados y estimo el error en estas medidas.

CUARTO PERIODO GUÍA 4 CREACIÓN DE APPS UTILIZANDO PLATAFORMAS EN LA NUBE

¿QUÉ ES APPINVENTOR?

Appinventor es un entorno de desarrollo de software creado por Google para la elaboración de aplicaciones destinadas al sistema operativo de Android. El lenguaje es gratuito y se puede acceder fácilmente de la web. Las aplicaciones creadas con Appinventor están limitadas por su simplicidad, aunque permiten cubrir un gran número de necesidades básicas en un dispositivo móvil.

Con Appinventor, se espera un incremento importante en el número de aplicaciones para Android debido a dos grandes factores: la simplicidad de uso, que facilitará la aparición de un gran número de nuevas aplicaciones; y Google Play, el centro de distribución de aplicaciones para Android donde cualquier usuario puede distribuir sus creaciones libremente.



VENTAJAS E INCONVENIENTES

Como ventajas a la hora de programar con Appinventor, encontramos las siguientes:

- Se pueden crear aplicaciones por medio de bloques de manera intuitiva y grafica, sin necesidad de saber código de programación.
- Se puede acceder en cualquier momento y cualquier lugar siempre que estemos conectados a internet.

ACTIVIDAD:

Código QR de una aplicación que emita el sonido de un animal al hacer clic sobre su imagen.

Cantidad de hojas (2)

Felicidades...

En esta fecha tan importante quiero felicitarte especialmente por todos tus logros, por todo el esfuerzo que has hecho y por haber llegado a tu meta.

Sigue tu camino con la frente alta y con la certeza de que la vida te depara grandes éxitos.



CRISIS

Border

GLOBAL
crisis

Pandemic

STAY **AT**
home
Covid 19

2019
-nCoV

FINANCIAL
CRISIS

SARS
CoV-2

CORONA

Virus

STOP
CORONA
VIRUS