

USD Licenciatura
1er Cuatrimestre
MATERIA: Computación I
Profesor: Julio Alberto García Nava

Plataforma

1ra. Actividad

Dirigida a los estudiantes.

Actividad

Realizar una línea del tiempo con los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.

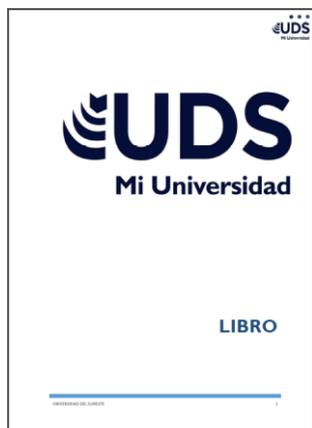
Esta actividad tiene por objetivo ubicar el orden cronológico de los hechos históricos de la computación al igual que conocer a sus inventores.

1.- Para llevar a cabo este trabajo tendrán que utilizar cualquier dispositivo de computo (PC, Tablet, celular, etc.)

2.- La línea del tiempo en cada echo histórico deberá de llevar:

- Año del Inventor
- Nombre del Inventor
- Origen o Nacionalidad
- Foto del Personaje
- Imagen del invento

3.- Se les proporcionaran las páginas del material de la USG donde viene desarrollado dicho tema, para que solo se basen en los eventos y personajes que aparecen en el libro.



4.- Tendrán que realizar la búsqueda de imágenes en internet de los inventores al igual que la foto del mecanismo o invento.

Lic. Julio Alberto Garcia Nava
julioagnava@gmail.com
5527223732