



**Nombre de alumno: Roxana Geraldine
Hernández Gálvez**

**Nombre del profesor: José de Jesús
Arguello Contreras**

Nombre del trabajo: Súper nota

**¿Qué es una computadora?, computación y
sus dos grandes áreas.**

Materia: Computación básica

Grado: Primer cuatrimestre

**Grupo: “A” Licenciatura en
arquitectura**

Comitán de Domínguez Chiapas a 10 de septiembre de 2020.

COMPUTADORA

¿Qué es?

Es un dispositivo informático que es capaz de recibir, almacenar y procesar información de forma útil. Una computadora esta programada para realizar operaciones lógicas o aritméticas de forma automática.



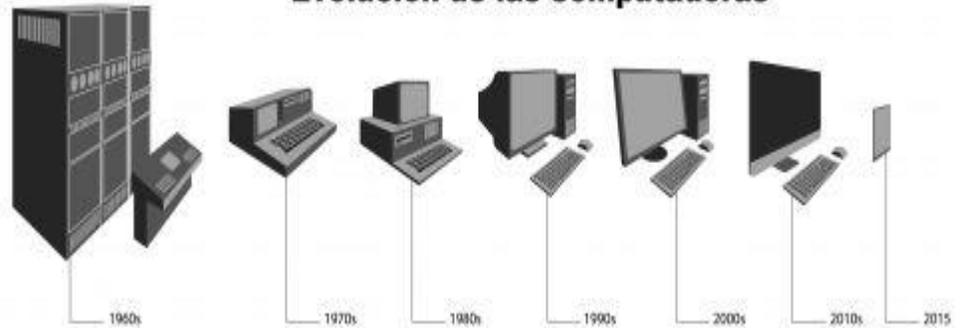
Usos:

El uso que se hace de las computadoras está relacionado normalmente con las tareas productivas y administrativas de quien las usa: creación de informes. Presentaciones, memorandos, etc.

HISTORIA DE LA COMPUTADORA

La computadora tiene su Origen en dispositivos que permiten realizar cálculos de forma mecánica como el ábaco y la pascalina.

Evolución de las computadoras



TIPOS:

PERSONALES: ES UNA MICROCOMPUTADORA QUE PERMITE SER UTILIZADA POR UN UNICO USUARIO DE FORMA SIMULTANEA.



DE ESCRITORIO: ES UNA COMPUTADORA PERSONAL QUE POR SUS DIMENSIONES Y CARACTERISTICAS ES UTILIZADA EN UNA MISMA UBICACIÓN FIJA.



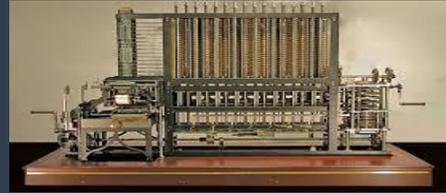
CUANTICA: ES UN SISTEMA DE CIRCUITOS CUANTICOS CON LA CAPACIDAD DE REALIZAR CALCULOS COMPLEJOS.



CLASIFICACION DE COMPUTADORAS

Por la fuente de energía:

Mecánicas: esta logra su funcionamiento por dispositivos mecánicos con movimiento.



Electrónicas: estas funcionan en base a la energía eléctrica; según la estructura que las caracteriza pueden ser:



- Analógicas: funcionan a base de analogías
Características:
Precisa
Barata
Rápida
Siempre tiene/asume un valor



- Digitales: son simples, cuentan rudimentariamente, "con los dedos"; reconocen solo dos estados: abierto-cerrado, dos grupos:
De aplicación general: puede cambiarse el software
De aplicación específica: lleva a cabo tareas específicas y solo sirve para ellas.



**PARTES DE LA
COMPUTADORA**

MEMORIA RAM



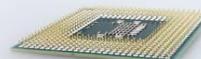
MEMORIA ROM



TARJETA MADRE



PROCESADOR



**MICROPROCESADOR O
CPU**



**DISPOSITIVO DE
ENTRADA**

DISPOSITIVO DE SALIDA

DISCO DURO



MONITOR



RATON



TECLADO



IMPRESORA



ALTAVOCES



COMPUTACION



LA COMPUTACION ES UNA CIENCIA QUE SE ENCARGA DE ESTUDIARLOS SISTEMAS (COMPUTADORAS) QUE GESTIONAN Y ALMACENAN INFORMACION.

AREAS DE ESTUDIO



ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS:

ESTRUCTURACION DE UN ANALISIS PARA LA SOLUCION DE PROBLEMAS



SISTEMAS OPERATIVOS:

SON CREACIONES Y ACTUALIZACIONES CONTINUAS PARA BRINDAR MEJOR CALIDAD Y MEJOR FUNCIONAMIENTO



ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS:

CREACION DE NUEVAS COMPUTADORAS DE MEJOR CALIDAD Y CAPACIDAD



LENGUAJES DE PROGRAMACION:

CREACION DE NUEVOS LENGUAJES PARA MEJOR EFICACIA Y VELOCIDA



AREAS DE LA COMPUTACION

INFORMATICA

ESTUDIA LA ESTRUCTURA, COMPORTAMIENTO E INTERACCION SISTEMAS NATURALES Y TECNICOS DE INFINFORMACION.

Se ocupa de los procesos de obtención, representación, organización, almacenamiento, recuperación y uso de información.



CIENCIA DE LA INFORMACION

Este surgió por la necesidad de desarrollar un nuevo modelo o paradigma de trabajo capaz de responder a los cambios operados.

La computación comprende la creación de algoritmos para la solución de problemas y el procesamiento de la información.

CIENCIAS DE LA COMPUTACION:

Diseños de sistemas de computación

Inteligencia artificial

Análisis de fundamentos y procesos computacionales.

- Computación
- Electrónica
- Cibernética
- Telecomunicaciones
- Matemáticas
 - Lógica
 - Lingüística
 - Ingeniería
- Inteligencia artificial
 - Robótica
 - Biología
 - Psicología
- Cognitivas
- organizacionales

