

UNIDAD I. INTRODUCCION AL CAMPO DE LA COMPUTACION

COMPUTACION I
ING. EVELIO CALLES PEREZ



PRESENTA EL ALUMNO:

Erwin Avelino Bastard Alvarado

GRUPO, SEMESTRE y MODALIDAD:

**Ier. Semestre "A" Licenciatura en Enfermería
Escolarizado**

Pichucalco, Chiapas

08 de septiembre del 2020.

UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN AL CAMPO DE LA COMPUTACIÓN

1.1- ¿QUÉ ES UNA COMPUTADORA?



-CONCEPTO

Maquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente.

-ANTECEDENTES

Abaco, pascalina, maquina analítica, circuitos integrados, pioneros de la computación, etc.

-INVENTOR

Konrad Zuse, Charles Babbage, Alan Turing, Steve Wozniak, Hernán Hollerith, Tommy Flower, etc.

-TIPOS

Mainframes, minicomputadoras, estaciones de trabajo, personales, escritorio, portátiles.

1.2- LA COMPUTADORA Y SUS DOS GRANDES ÁREAS.



HARDWAR

Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático.

SOFTWARE

Programas y rutinas que permiten a la computadora realizar tareas.

1.3- PARTES DE UNA COMPUTADORA.



EL TECLADO

Es un dispositivo o periférico de entrada, en partes inspirado en el teclado de la máquina de escribir.

UNIDAD CENTRAL DE PROCESO

Es el hardware dentro de un ordenador u otros dispositivos programables.

MONITOR

Es el principal dispositivo de salida, que muestra datos o información al usuario.

RATÓN

Es un dispositivo apuntador utilizado para facilitar el manejo de un entorno gráfico.

DISQUETERA

Se utiliza para leer y escribir datos en disquetes.

CD-RON

Disco de 12 cm que puede almacenar textos, sonidos, imágenes y otras informaciones.