

Las áreas temáticas de la Computación

1. Estructuras discretas
2. Fundamentos de programación
3. Algoritmos y Complejidad
4. Arquitectura y Organización
5. Sistemas Operativos
6. Computación centrada en redes
7. Lenguaje de programación
8. Interacción hombre-computador
9. Computación gráfica y Usual
10. Sistemas Inteligentes
11. Gestión de Información
12. Incidencia social y profesional
13. Ingeniería de Software
14. Ciencias de la computación.

1.1. Estructuras Discretas

Esta área es la fundamentación teórica para la informática. Su aplicación está en el modelamiento de algoritmos y situaciones reales (Lógica-Simbólica), la teoría de grafos es usada en redes, S.O y compiladores, la teoría de conjuntos es usada en Ingeniería del Software y en Base de datos.

- Funciones, relaciones y Conjuntos
- Lógica básica
- Técnicas de pruebas
- Básicos de conteo
- Grafos y árboles
- Probabilidad discreta.

1.2 Fundamentos de Programación

Esta área consiste en aquellas habilidades y conceptos que son esenciales para la programación independientemente del paradigma que se tenga. Su aplicación, es dar la fundamentación teórica para la construcción de los lenguajes de programación.

- Fundamentos de programación
- Algoritmos y Solución de problemas
- Estructuras de datos
- Recursión
- Programación y manejo de eventos.

PARTES DE LA COMPUTADORA

1.1. Monitor: Es un dispositivo de salida que, mediante un interfaz, muestra los resultados del procesamiento de una computadora.

2. Placa madre: Es una placa de circuito impreso a la que se conectan los componentes que constituyen la computadora u ordenador.

3. Microprocesador: Es el componente del computador y otros dispositivos programables, que interpreta las instrucciones contenidas en los programas y procesa los datos.

4. Memoria Ram: Es la memoria desde donde el procesador recibe las instrucciones y guarda los resultados.

Se refiere a los módulos de memoria.

Harry Potter

que se usan en los computadores personales y servidores.

5. Tarjeta de expansión: Son dispositivos con diversos circuitos integrados y controladores que sirven para ampliar las capacidades de un ordenador.

6. Fuente de alimentación: Es un dispositivo que convierte la energía alterna de la red de suministro, es uno o varias tensiones, prácticamente continuas, que alimentan los diversos circuitos del aparato al que se conecta.

7. Unidad de Disco Óptico: Es una unidad de disco que usa una luz láser u ondas electromagnéticas cercanas al espectro de luz como parte del proceso de lectura o escritura de datos desde o a discos ópticos.

8. Disco Duro: Es un dispositivo de almacenamiento de datos no volátil que emplea un sistema de grabación magnética para almacenar datos digitales.

9. Teclado: Es un periférico de entrada o dispositivo, es en parte inspirado en el teclado de la máquina de escribir que utiliza una disposición de botones o teclas.

10. Ratón / Mouse: Es un dispositivo apuntador usado para facilitar el manejo de un entorno gráfico de un computador.