

* Computación ubicua

La computación ubicua es un concepto de tecnología futurista, desarrollado e inicialmente por Mark Weiser, que pretende la integración de los sistemas informáticos en todas las facetas de la vida humana de una manera tan natural, bajo mecanismo de interacción tan intuitivos, que pueda decirse que forman parte del entorno de las personas de una forma prácticamente invisible, por ello es también conocida como inteligencia ambiental. Como la palabra lo indica, la computación está en todos los aspectos de la vida cotidiana.

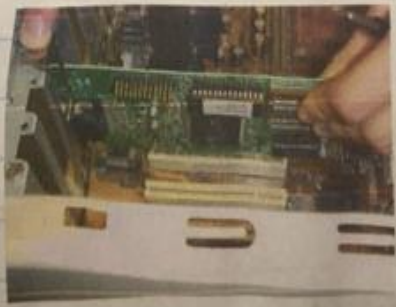
* Computación gráfica.

La computación gráfica es el área de la informática dedicada a la generación, diseño y presentación de imágenes visuales en una computadora, ya sean de naturaleza o tridimensional, ya se trata de animación o de capturas, o creación y edición de videos, con las aplicaciones no solo en todos los campos del arte o las operaciones bellas

- Estructura de datos y Algoritmos.
son los estudios mas importantes de la computación es el de la estructura de los datos y los algoritmos para ello estos dos ultimos son analizados para poder solucionar los problemas precisos y en esta area el analisis matematico resulta elemental.

- Sistema Operativo.
Los sistemas operativos tambien son considerados una de las areas mas importante, son creados y actualizados continuamente para perfeccionar el funcionamiento mejorado de fallas y adaptandolos a las nuevas necesidades.

tambien es la rama de la computación que tiene de término un proceso como la resolución de problemas, que toma la resolución de problemas aprendizados de la comunicación del medio ambiente, del aprendizaje y la comunicación que se encuentran en los seres humanos y los animales. La investigación en inteligencia artificial (IA) ha sido necesariamente es aprovechado como areas de especialización, tales como las matemáticas, la lógica simbólica y la inteligencia social. La IA erroneamente es asociada en la principal campo de aplicación práctica ha sido como un componente integrado en las areas de desarrollo de software que requieren la comprensión y modelación computacional, tales como las finanzas y la economía.



"PARTES DE LA COMPUTADORA"

1. Monitor. El monitor de computadora o pantalla de ordenador, aunque también es común llamarlo pantalla es un dispositivo de salida que mediante una interfaz, que muestra los resultados del procesamiento de una computadora.



2. Placa Madre. La Placa base, a unave también conocida como placa madre, o tarjeta madre es una placa de circuito impreso a la que se conectan los componentes que constituyen la computadora u ordenador. Tiene instalados una serie de circuitos integrados, entre los que se encuentran el chipset, que sirve como centro de conexión entre el procesador, la memoria RAM, los buses de expansión y otros dispositivos.



3. Microprocesador. La unidad central de procesamiento o CPU o simplemente el procesador o microprocesador, es el componente del computador y otros dispositivos programables, que interpreta las instrucciones contenidas en los programas y procesa los datos. Los CPU proporcionan la característica fundamental de la computadora digital y son uno de los componentes necesarios encontrados en las computadoras de cualquier tiempo.



4. Memoria Ram. La memoria de acceso aleatoria es la memoria desde donde el procesador recibe las instrucciones y guarda los resultados. La frase memoria RAM se utiliza frecuentemente para referirse a los módulos de memoria que se usan en las computadoras personales y servidores.



5. Tarjeta de expansión. Las tarjetas de expansión son dispositivos con diversos circuitos integrados y controladores que insertadas en sus correspondientes ranuras de expansión, sirven para ampliar las capacidades de un ordenador. Las tarjetas de expansión más comunes que sirven para añadir memoria controladas con la unidad de disco, controladores de vídeo, puertos serie, o paralelo y dispositivos de módem internos.

6. Fuente de alimentación. En electrónica es una fuente de alimentación que es un dispositivo que convierte la tensión alterna de la red de suministro, en una o varias tensiones que prácticamente continuas, que alimentan los distintos circuitos del aparato electrónico al que se conecta. Ordenador, televisor, impresora. Las fuentes de alimentación para dispositivos.

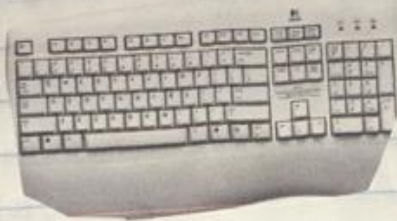


7. Unidad de disco óptico. Es una unidad de disco que usa una luz láser u ondas electromagnéticas cercanas al espectro de la luz como parte del proceso de lectura o escritura de datos desde el disco óptico y algunas unidades solo pueden leer discos, pero las unidades como ambas capacidades se suele usar el término lectorgrabadora. Los discos compactos son los tipos de medios ópticos más comunes que pueden ser leídos y grabados.

8. Disco duro. Un disco duro o disco rígido es un dispositivo de almacenamiento de datos no volátil que emplea un sistema de grabación magnética para almacenar datos digitales. Se compone de uno o más platos o discos rígidos unidos por un mismo eje que gira a gran velocidad dentro de una caja metálica sellada.



9. Teclado. En informática un teclado es un periférico de entrada o dispositivo, en parte inspirado en el teclado de la máquina de escribir, que utiliza una disposición de botones mecánicos o interruptores.



10. Raton / Mouse. Es un dispositivo apuntador usado para facilitar el manejo de un entorno gráfico en una computadora. Generalmente está fabricado en plásticos y se utiliza con una de las manos que detecta su movimiento relativo.



1.2 La Computación y sus dos grandes Areas

Las ciencias de la computación o ciencias de la informática son las ciencias que abarcan los bases de informática como tal se refiere a la tecnología desarrollada para el tratamiento automático de la información mediante el uso computadoras u ordenadas

En este sentido, la computación es también un área de conocimiento constituida por disciplinas relativas a las ciencias y la tecnología, para prácticas de el estudio, desde el punto de vista teórico y práctico, de los fundamentos del procesamiento automático de datos, y su desarrollo implementación y aplicaciones en los sistemas informáticos



La Palabra computación Proviene del latín computatio, que deriva del verbo computare, cuyo significado es enumerar cantidades; Computación, en este sentido designa la acción y efecto de computer y de realizar una cuenta, un cálculo matemático. De allí que antiguamente computación fuese un término usado para referirse a los cálculos realizados por una persona con un instrumento expresamente utilizado para tal fin (como el abaco, por ejemplo) o sin el.

Computación en la nube

son servicios en la nube o cloud computing, hace referencias a un concepto de servicios informáticos que ofrece, de maneras de usuarios ubicados en cualquier parte del mundo y por eso son conceptos y es muy común, y lo encontramos en los servicios de correo electrónico, de redes sociales a un software como Microsoft Office 365, que no requieren ser instalados en una computadora, sino que pueden usarse directamente en la nube.