



Nombre del alumno:

Malen del Rosario Pascacio Santiago.

Nombre del profesor:

Arq. Ángel de Jesús Pérez.

Materia:

Computación básica.

Licenciatura:

Arquitectura.

Nombre del trabajo:

Computación y sus grandes áreas.

Grupo y cuatrimestre:

1 "A"

Fecha:

12 de Septiembre del 2020

La computación y sus grandes áreas.

Son técnicas para procesar y transmitir datos de manera digital, también es importante para el desarrollo en sistemas informáticos, combina elementos teóricos y prácticos así como su diseño y utilización en la gestión de información.

• Computación en la nube:

Son servicios de manera paga o gratuita en cualquier parte del mundo mientras los usuarios tengan conexión a internet, los servicios de correo electrónico, redes sociales o un software, no necesitan estar instalados en una computadora, sino pueden usarse directamente de la nube.



• Computación ubicua: Nueva faceta de tecnología futurista, integra facetas de nuestra vida cotidiana de una manera tan natural, facilitando las tareas de la vida cotidiana, creando una revolución en nuestro modo de vida.



◦ Computación cuántica:

Son teorías de la física cuántica en la informática, procesa mayor cantidad de información y con más rapidez en las computadoras tradicionales, en lugar de usar bits emplea qubits.



◦ Computación gráfica:

Diseño y presentación de imágenes visuales, ya sean de naturaleza bidimensional o tridimensional, crea y edita videos.



◦ Computación distribuida:

Una amplia red de computadoras registradas para la realización de tareas determinadas.



• Estructura de datos y algoritmos:

Estructuras los datos para solucionar los problemas precisos, en esta área el análisis matemático resulta elemental.

• Sistemas operativos:

Son creados, creados y actualizados continuamente para perfeccionar el funcionamiento mejorando fallas.

• Arquitectura de computadores:

La atención suele concentrarse en ciertos componentes, como las memorias, CPU y periféricos.

• Lenguaje de programación:

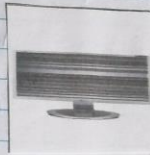
El objetivo es crear nuevos lenguajes que sean más eficaces y veloces, con funcionalidades y capacidades superadoras.

φ Ciencia computacional:
Es un análisis numérico, operaciones de búsqueda, modelamiento y simulación.
Computación en alto diseño.

φ Ingeniería del software:
Aplicación y programaciones de softwares e interfaces, especificaciones y rendimiento.

== Partes de la computadora ==

φ Monitor: Pantalla del ordenador, muestra los resultados del procesamiento de una computadora.



φ Placa madre: Tiene instalados una serie de circuitos integrados en los que se encuentran el chipset que sirve como conexión entre el procesador.



φ Microprocesador: Es el componente del computador y otros dispositivos programables.



φ Memoria RAM: Se utiliza frecuentemente para referirse a los módulos de memoria que se usan en los computadores personales.



φ Tarjeta de expansión: Sirven para añadir memoria, controladoras de unidad de disco, controladoras de vídeo, puertos serie o paralelos.



φ Fuente de alimentación: Convierte la tensión alterna de la red de suministro, en una o varias tensiones prácticamente continuas.



φ Unidad de disco óptico: Los discos de compacto (CD), DVD, y Blu-ray Disc son los tipos de medios ópticos más comunes que pueden ser leídos.



φ Disco duro: Es un dispositivo de almacenamiento de datos no volátil que emplea un sistema de grabación.



φ Teclado: Utiliza una disposición de botones, que actúan como palancas mecánicas o interruptores.



