EUDS Mi Universidad

CUADRO SINOPTICO

Nombre del Alumno: Fernanda Paribanu Jimenez García

Nombre del tema: Antecedentes y conceptos básicos de la computación

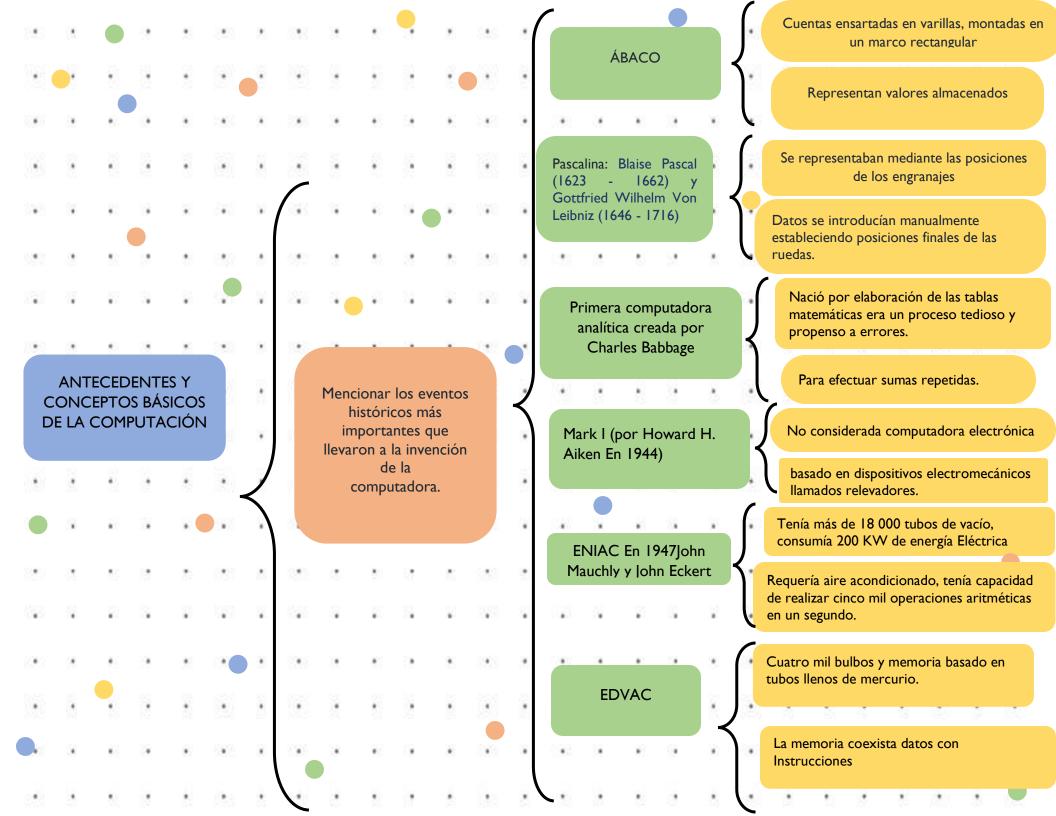
Parcial:1

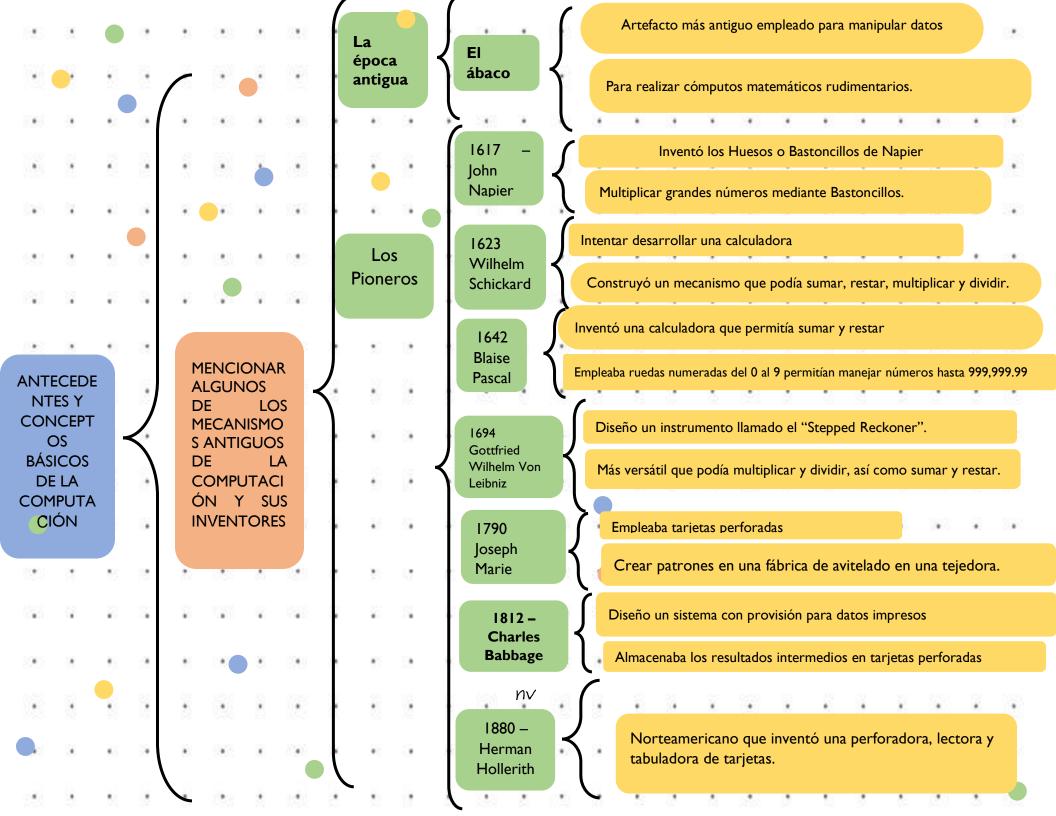
Nombre de la Materia: Computación

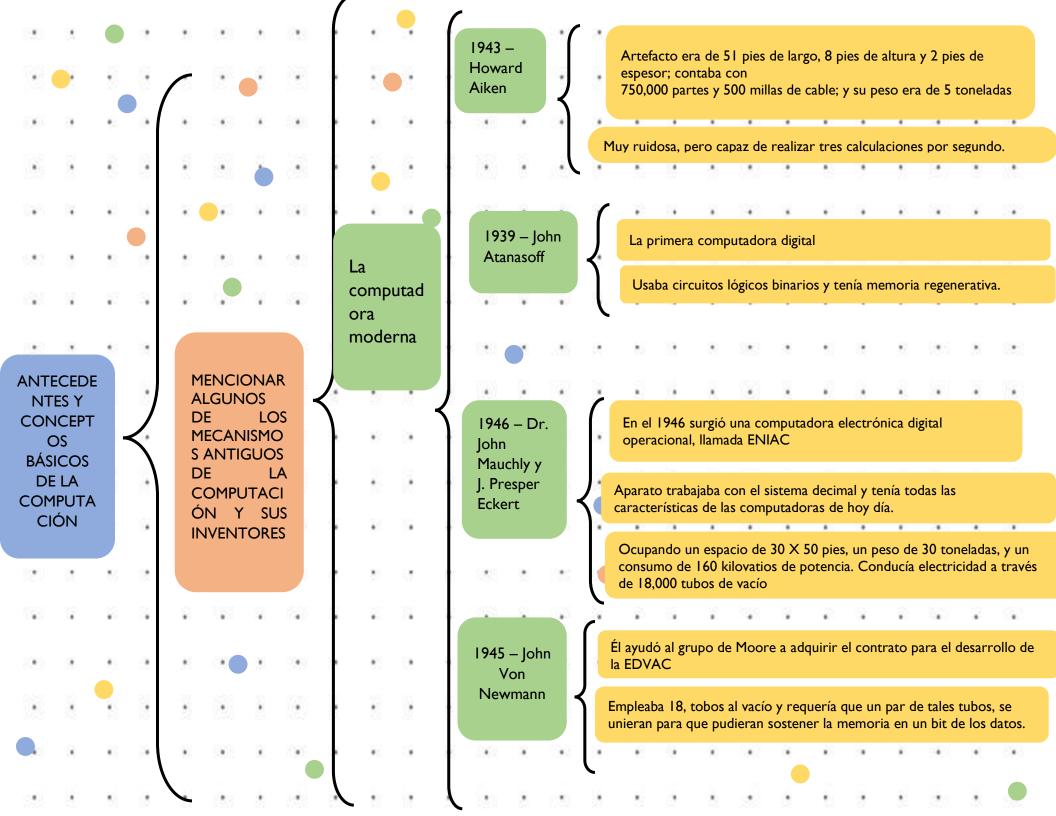
Nombre del profesor: Evelio Calles Pérez

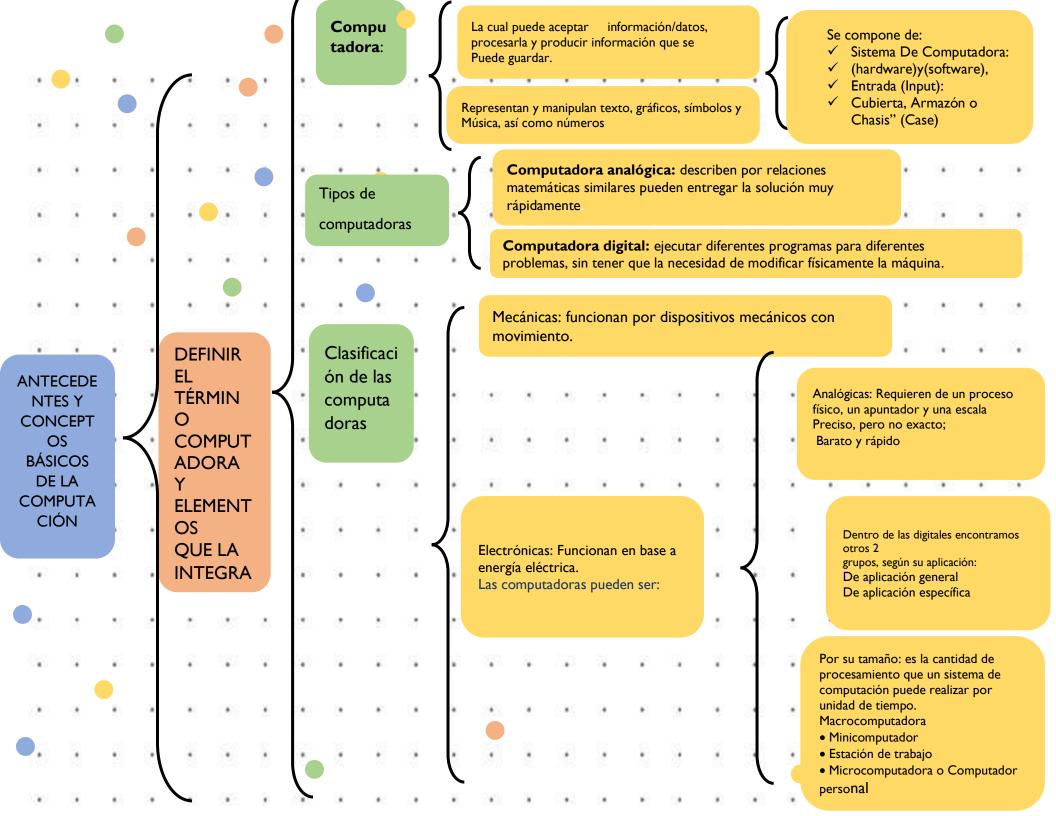
Nombre de la Licenciatura: Enfermería

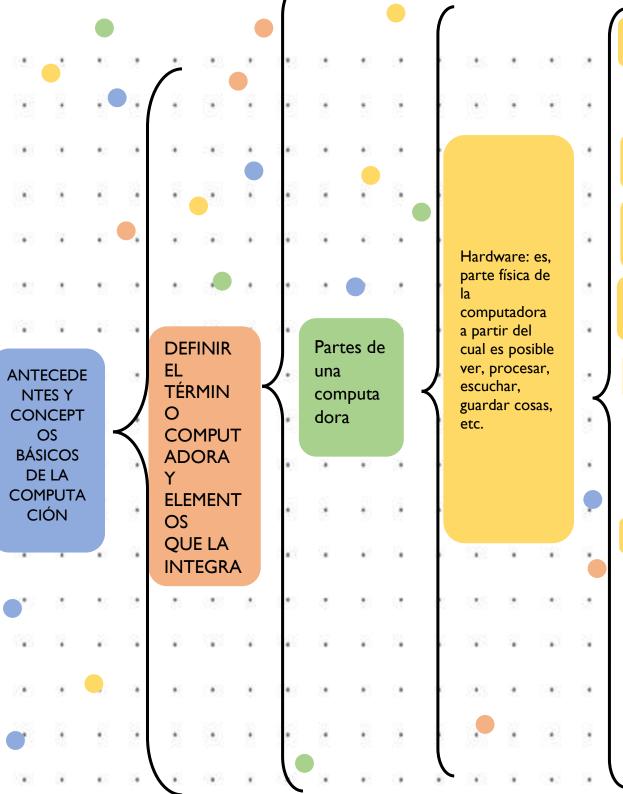
Cuatrimestre: I ER











Placa base: la placa principal de circuitos impresos de una computadora

CPU: encargada de la interpretación de las instrucciones dadas por los programas informáticos

RAM: componente en donde de forma temporal se almacenan los datos y los programas que la CPU utiliza.

Unidad de disco óptico: usa un láser para la lectura de los datos que están almacenados en medios ópticos como un CD, DVD o Blu-Ray.

Unidad de Disco Duro: computador porque es aquí donde se aloja el sistema operativo al igual que las aplicaciones informáticas.

Unidad de Estado Sólido: busca reemplazar los discos duros tradicionales.

Tarjetas de red : conexión se da con cables de red o de manera inalámbrica.

Tarjeta gráfica: brinda capacidad gráfica al computador

Fuente de alimentación: brinda la energía la computadora.

Sistema de refrigeración: disipador térmico con el que se le quita calor al núcleo de la CPU.

Gabinete: pero sí una parte del computador, mediante la cual se da soporte a los componentes internos del PC, además de ofrecer una protección adicional.

DEFINIR EL ANTECEDE TÉRMIN NTES Y CONCEPT **COMPUT** OS **BÁSICOS** ADORA **DE LA** COMPUTA **ELEMENT** CIÓN OS **OUE LA INTEGRA**

Partes
de una
comput
adora periféric
os o
dispositi
vos
auxiliar
es
(Hardw

are)

Son

necesarios

para el buen

funcionamie

nto del

equipo,

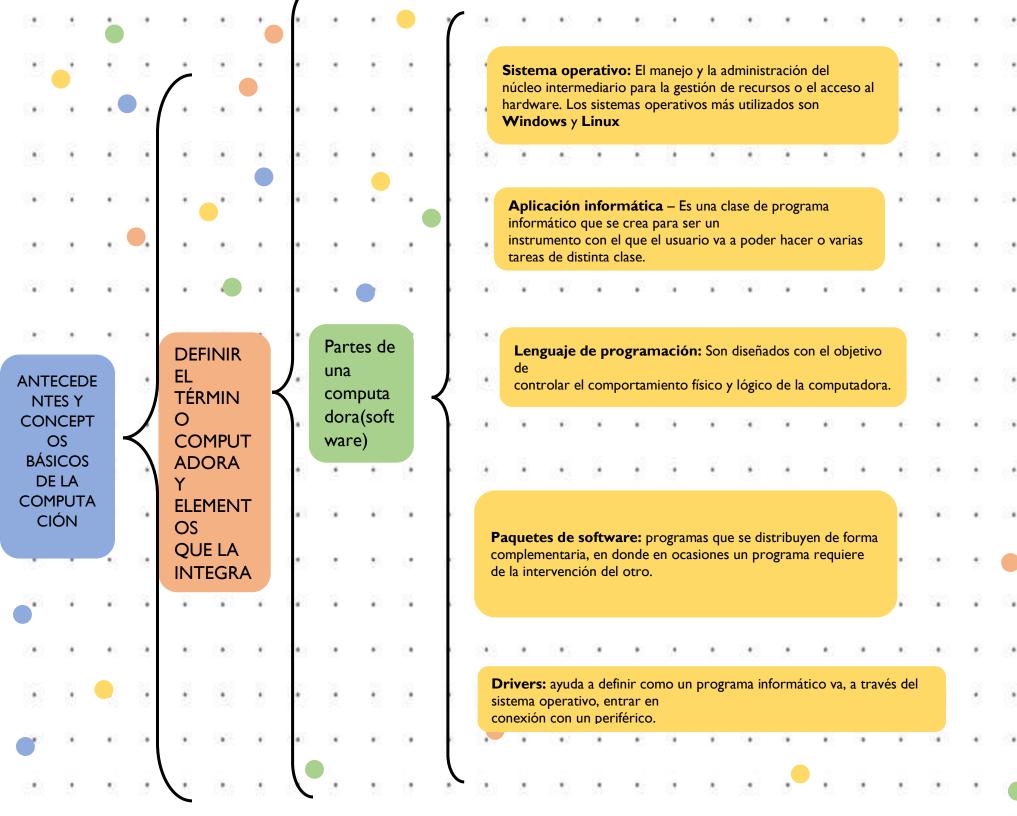
Teclado: Dispositivo de entrada que se emplea para enviar órdenes y datos a la computadora. Cuenta con botones o teclas para así interactuar con el ingreso de los datos.

Ratón o mouse: Es un apuntador con el que se puede detectar movimiento en una superficie plana, para después reflejarlo en el monitor con un cursor, flecha o puntero.

Monitor: principal periférico de salida y es donde se ve de manera gráfica la información o los datos que se generan por la computadora.

Impresora: Periférico de salida con el que se da una copia de textos o gráficos digitales en medios físicos que son casi siempre papel.

Parlantes / Altavoces : periférico de salida que se emplea para escuchar los sonidos que son emitidos por la computadora.



Dispositivos: aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones.

Tipos de dispositivos: son tres de entrada, salida y almacenamiento

Utilización de las computadoras para la realización de tus actividades cotidianas, laborales y Escolares:

Entrada: Son los que envían información a la unidad de procesamiento, en código binario.

Salida: dispositivos que reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea perceptible para la persona. **Almacenamiento:** todo aparato que se utilice para grabar los datos de la

computadora de forma permanente o

- ✓ La computadora nunca se cansa, distrae, o se enoja.
- ✓ La información es procesada y almacenada.
- ✓ Realiza funciones con un índice menor de errores.
- ✓ Mayor rapidez en información.
- ✓ Ofrecer a los alumnos conocimientos y destrezas básicas sobre la informática
- ✓ Desde el punto de vista del alumno la informática se convierte en
- ✓ un medio de aprendizaje.
- ✓ Rrinda mayor presentación a los trabajos

Desventajas con la utilización de las mismas

EXPLICA

DIFEREN

CARACT

ESENCIA

COMPUT ADORA Y OTROS

DISPOSI

TIVOS

ERÍSTIC

RLA

CIAY

AS

LES

LA

ENTRE

- Representan una fuerte inversión, ya que los equipos son costosos y
- requieren el acondicionamiento del área laboral.
- Falta de cultura en cuanto a uso en equipo de cómputo.
- El cambio vertiginoso de la tecnología.

DESCRIBI ANTECEDE R LOS NTES Y **ELEMENT** CONCEPT OS OS **BÁSICOS BÁSICOS** DEL **DE LA** SISTEMA COMPUTA CIÓN DE **CODIFIC ACIÓN EN UNA COMPUT**

ADORA

Sistemas de codificación

Sistemas multibyte:

Representar juegos de más de 256 caracteres en almacenamientos externos o en sistemas de transmisión, en los que es importante la economía de espacio y/o ancho de Banda, la solución ha consistido en utilizar sistemas de codificación multibyte.

Surge en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión.

Versiones de este tipo de codificación:

- ✓ JIS
- ✓ Hift-JIS

Objetivos de los Códigos:

Facilitar el procesamiento.

Permitir identificación inequívoca.

Permitir clasificación.

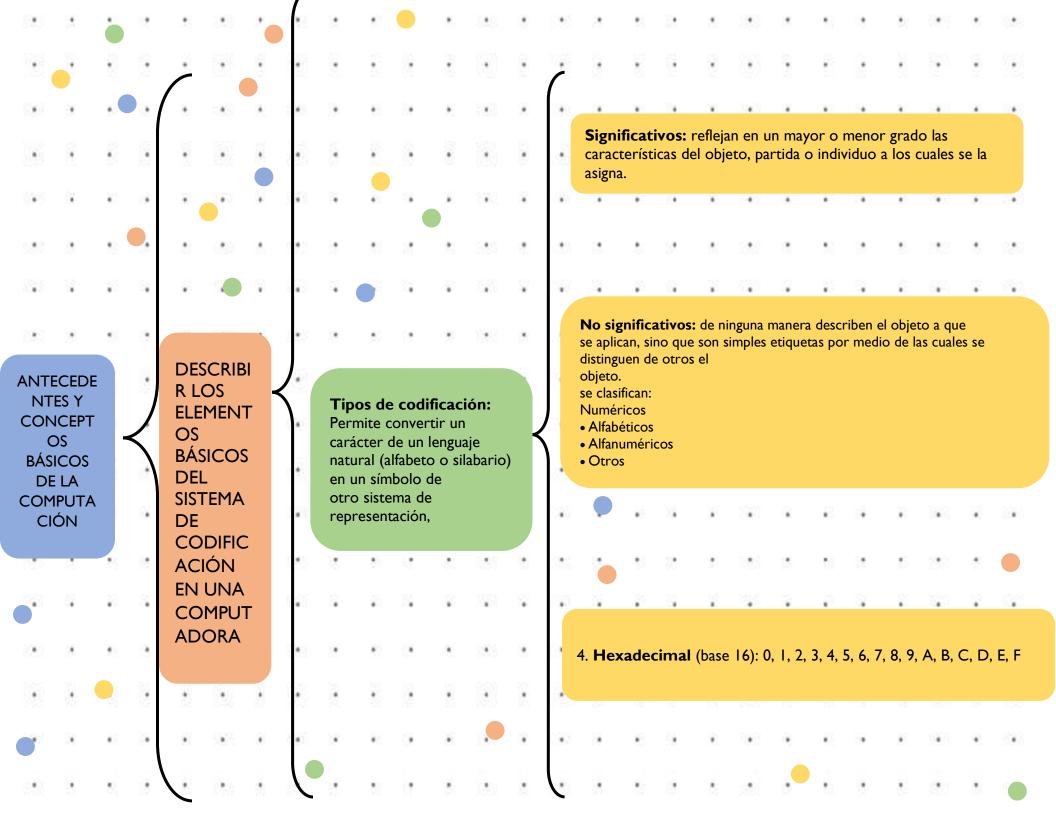
Permitir recuperación o localización de información.

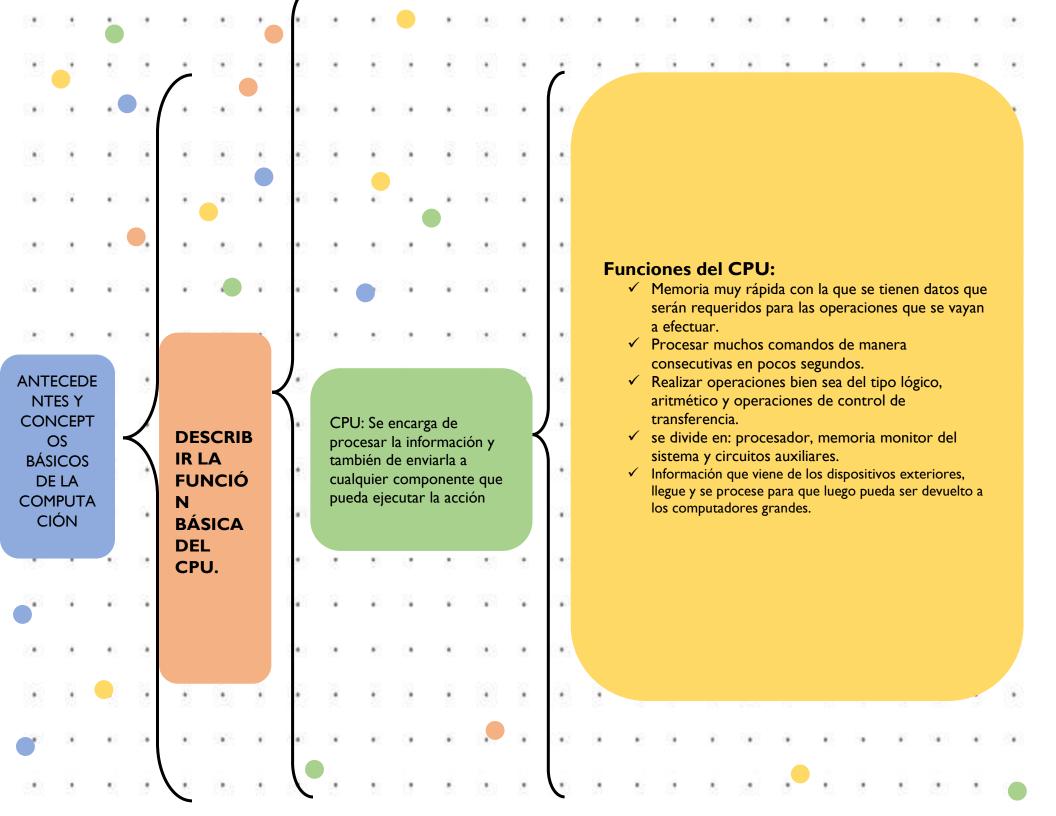
Posibilitar establecimiento de relaciones entre diferentes elementos codificados.

Facilitar el señalamiento de propiedades particulares de los elementos codificados.

Características de los Sistemas de Códigos

- Debe estar adaptado lógicamente al sistema informativo de que forme parte.
- Debe tener precisión necesaria para describir un dato.
- Debe mantenerse tan reducido como se pueda.
- Debe permitir expansión.
- Debe ser fácil de usar.
- Deben ajustarse a los requerimientos de los equipos





ANTECEDE
NTES Y
CONCEPT
OS
BÁSICOS
DE LA
COMPUTA
CIÓN

CONCEP TOS BÁSICOS SOBRE SISTEMAS OPERATI VOS Y SU CLASIFIC ACIÓN PARA DISPOSIT IVOS.

Sistema operativo (SO):

Programas o software destinado a permitir la Comunicación del usuario con un ordenador y gestionar sus recursos de manera cómoda y Eficiente

Clasificación de los sistemas operativos

- ADMINISTRACIÓN DE TAREAS:
- **O MONOTAREA**
- **MULTITAREA**
- ADMINISTRACIÓN DE USUARIOS
- **MONOUSUARIO**
- **MULTIUSUARIO**
- ORGANIZACIÓN INTERNA O ESTRUCTURA
- Monolítico
- Jerárquico
- Cliente-servidor
- MANEJO DE RECURSOS O ACCESO A SERVICIOS
- CENTRALIZADOS
- o DISTRIBUIDOS

Ejemplos de sistemas operativos:

DOS

WINDOWS

UNÍX

GNU/LINUX

Según su creador, R. Stallman, un software es libre si cumple estas condiciones:

Cualquiera tiene libertad para ejecutar el programa, con cualquier propósito

- Cualquiera tiene libertad para modificar el programa para adaptarlo a sus necesidades. Y para ello, se debe tener acceso al código fuente, porque modificar un programa sin disponer del código fuente es extraordinariamente dificultoso.
- Se tiene la libertad para redistribuir copias, tanto gratis como por un cañón
- Se tiene la libertad para distribuir versiones modificadas del programa, de tal manera que la comunidad pueda beneficiarse con sus mejoras.

Entorno de escritorio: **ANTECEDE** conjunto NTES Y De software para CONCEPT ofrecer al usuario OS WINDO de una computadora **BÁSICOS** una interacción WS, **DE LA** amigable y cómoda **FUNCIO** COMPUTA **NES Y** CIÓN **ENTOR**

Características:

- Ofrece ventanas, iconos y gráficos que lo hacen muy y sencillo de usar.
- Utiliza el ratón o mouse para manejar el puntero y controlar el equipo.
- ↓ Incluye el navegador Internet Explorer
- ¥ Es compatible con el paquete de oficina Microsoft Office

Barra de tareas: línea horizontal que se ubica en la parte inferior de la pantalla.

Funciones:

Aero peek. Permite visualizar miniaturas de las ventanas.

Listas de salto: Es aquella lista emergente que se observa cuando se posa el clic derecho sobre uno de los iconos que estén anclados en la barra de tarea.

Menú de inicio

Es aquel botón representado por el icono de Windows que te da la posibilidad de acceder al grupo de programas o aplicaciones instaladas en el sistema

Grupo de programas: caracteriza por todos los softwares o programas, y aplicaciones que han sido instalados en el ordenador.

Área de notificaciones:

- Fecha y hora
- Altavoces
- Batería
- Acceso a redes
- Actualizador de Windows
- Antivirus



✓ Antología de UDS COMPUTACION I