



Mi Universidad

ENSAYO

NOMBRE DEL ALUMNO: Handy Rodríguez Moreno.

TEMA: Antecedentes y conceptos básicos de la computación.

PARCIAL: I

MATERIA: Computación.

NOMBRE DEL PROFESOR: Icel Bernardo Lepe.

LICENCIATURA: En enfermería.

CUATRIMESTRE: 1er cuatrimestre

UNIDAD I



ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION.

1.1 Eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora.

El origen y evolución de la computadora nos lleva o por así decirlo comienza desde nuestros antepasados ya que en el transcurso del tiempo el hombre fue adquiriendo nuevas ideas para realizar cálculos los cuales eran necesarios para desarrollar el comercio es allí donde aparece el dinero y con ello la necesidad de un instrumento que pudiera dar cálculos exactos de lo que se obtenía y aparece en la historia el Abaco con este instrumento se realizaban diferentes cálculos solo que no tenían la capacidad de almacenamiento después de esto surgieron inventos como la calculadora o pascalina como la llamaba pasca y así surgieron muchas invenciones y descubrimientos hasta llegar hasta las generaciones de las computadoras.

La primera generación del computador comprende desde el año 1944 al año 1956 en esta primera generación se le da la creación a la primera computadora Mark I que fue desarrollada por Howard Aiken, después de la segunda guerra mundial se crea la computadora eniac la cual pesaba más de 30 toneladas y trabajaba con 18 mil tubos al vacío, luego fue construida la computadora Edvac en esta generación lo más importante fue el uso de tubos al vacío, además cabe mencionar que después de 1950 se crearon diversas máquinas cada una con un avance significativo. En 1951 se creó la primera computadora comercial la cual fue llamada Univac 1. la segunda generación abarca de los años 1959-1964 aka se reemplazan los tubos al vacío por los transistores, lo que hizo que las computadoras sean más pequeñas y más rápidas. La tercera generación comprende de los años 1964-1971 en esta generación el mayor logro fue la invención de circuitos integrados, también comienzan a surgir los programas y software por lo cual lanzaron al mercado las minicomputadoras IBM 360 y 370. La cuarta generación se da de los años 1971 a 1981 lo más importante en esta generación es el invento de los microprocesadores la creación de estos hizo posible la creación de las computadoras personales o pc. La quinta generación se ubica entre los años 1982 a 1989 y en esta surgieron muchos avances de microelectrónica y software en este periodo es cuando surge la internet y gracias a eso se dan los más grandes avances en la computación. La sexta y la última generación abarca de los 1990 hasta la fecha y pues ahora nos damos cuenta que las computadoras son más pequeñas y la internet es una herramienta indispensable para la sociedad.

1.2 MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACION Y SUS INVENTORES.

Como ya fue mencionado en la historia de la computadora se involucra el ábaco que fue un mecanismo que puede dar cálculos exactos fue inventado en babilonia unos 500 a.c. al pasar de miles de años aparece la calculadora de pascal esta fue creada por Blaise pascal la cual la llamo pascalina y la invento en 1642, pasado algunos años a esta se le agregaron funciones de multiplicación y división por un hombre de apellido Leibniz. En 1801 el francés Joseph Marie inventa la máquina de telar esto quiere decir que se había inventado el almacenamiento por medio de las tarjetas perforadas las cuales ahora se conocen como discos, en 1828 se crea una máquina diferencial capaz de diferenciar polinomios pero varios inconvenientes en las piezas hicieron que fracasara después de esto el mismo Charles Babbage en 1833 creo la máquina analítica la cual era capaz de hacer todas las operaciones matemáticas, es por eso que este se le considera el padre de la informática.

1.3 DEFINICION DE COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN.

La computadora es una máquina que está diseñada para facilitarnos la vida, científicamente hablando es una maquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente mediante operaciones matemáticas y lógicas controladas por programas informáticos. Los elementos que integran una computadora son los siguientes.

Componentes internos y periféricos, CPU o microprocesador, placas bases, la memoria RAM, disco duro, tarjeta gráfica, fuentes de alimentación, tarjeta de red, disipadores y refrigeración líquida, el chasis donde guardamos todos los componentes de un ordenador, monitor, teclado, ratón.

1.3.1 DIFERENCIAS Y CARACTERISTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACION.

Como característica tenemos que tanto dispositivos como computadora son de suma importancia para la de muchas funciones que hoy en día favorecen a la humanidad ya que gracias a estos avances o inventos tecnológicos hemos adquirido nuevas ideas, nuevas herramientas que nos facilitan la vida diaria. Y la diferencia que puede existir es que los dispositivos servirían como herramienta para una computadora y como bien sabemos un procesador nos brinda mayor capacidad de realización para lo que sea que queramos hacer, teniendo en cuenta también que los dispositivos nos darían una aportación más a nuestra computadora.

1.4 ELEMENTOS BASICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACION EN UNA COMPUTADORA.

Científicamente hablando el sistema de codificación es la asignación de símbolos mediante un plan sistemático, para distinguir ciertos fenómenos y establecer su ordenamiento dentro de una clasificación determinada.

1.5 FUNCION BASICA DEL CPU.

Es por donde pasa toda la información que la misma necesita, la procesa o mejor dicho la analiza y decide qué hacer con ella, cualquier programa necesitan estar en contacto con este componente para poder ejecutarse ya que el CPU es quien asigna lo necesario para su funcionamiento también es capaz de hacer con cada información que le llega, en conclusión, es el componente que decide el ritmo de nuestra computadora organizando hacia donde deben apuntar el resto de componentes.

1.6 CONCEPTOS BASICOS SOBRE SISTEMAS OPERATIVOS Y SU CLASIFICACION PARA DISPOSITIVOS.

Un sistema operativo es un conjunto de programas que controla la ejecución del software de aplicación y actúa como una interfaz entre el usuario y el hardware de la computadora. Administran y explotan los recursos del hardware para lograr un rendimiento óptimo en el funcionamiento de la computadora.

Un sistema operativo es necesario para que nos permita o que nos guie en el proceso de instalación de cualquier aplicación o programa, sin este sería imposible poder hacer uso de estos software de aplicación. Ejemplo de sistemas operativos tenemos al más popular es Windows por supuesto hablando de las computadoras, pero también tenemos los sistemas operativos de celulares que serían Android y IOS dentro de los más populares. Entonces como conclusión tenemos que los sistemas operativos son indispensables tanto en una computadora tableta o celulares para poder instalar cualquier aplicación o programa y darle utilidad.

1.7 WINDOWS, FUNCIONES, Y ENTORNO.

Windows permite una buena comunicación entre el usuario y el computador, permite el buen manejo, el funcionamiento correcto del resto de los programas y la gestión de recursos, así

como también trabaja bajo una plataforma o entorno gráfico que permite mostrar colores, animación, imágenes dimensionales. Han existido varios tipos de Windows y han ido avanzando en la tecnología y de esta manera se ha mejorado que en la actualidad contamos con Windows 10. Es un programa de software que desempeña funciones básicas, como la administración de archivos y la ejecución de aplicaciones, y que usa dispositivos periféricos como la impresora, el teclado, el monitor y el mouse y nos ofrece mayor control sobre la configuración de privacidad. Windows tiene tres características generales la primera es que tiene una interfaz de usuario, esta brinda mayor información y es más amigable, la segunda es que es multitarea es decir que permite ejecutar varias aplicaciones al mismo tiempo y la última es que tiene la posibilidad de integrar recursos multimedia como textos, imagen, sonido.

FUENTES:

Videos.

Wikipedia.