

LIC. MEDICINA VETERINARIA Y ZOOTECNIA

ENSAYO UNIDAD I

**UNIDAD I ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA
COMPUTACIÓN**

1.1. Mencionar los eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora.

1.2. Mencionar algunos de los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.

1.3. Definir el término computadora y elementos que la integran.

1.3.1. Explicar la diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación.

ING. JUAN J. AGUSTÍN GUZMÁN

LESLIE A. GARCIA LOPEZ

23 DE SEPTIEMBRE DE 2022

1.1 EVENTOS HISTORICOS DE LA COMPUTACION

1834: El profesor de matemáticas británico Charles Babbage crea el motor analítico, una computadora moderna de propósito general, lo que marca un gran avance en la historia de la computación. Es una máquina programable por el usuario, capaz de ejecutar las instrucciones y comandos deseados.

1943: Nace Mark I Colossus

La máquina Colossus fue el primer dispositivo informático electrónico. Durante la Segunda Guerra Mundial, los británicos los usaron para leer las comunicaciones alemanas encriptadas. Originalmente diseñada por Tommy Flowers, Colossus fue una de las primeras computadoras digitales.

1954: El primer prototipo de la calculadora de escritorio.

1954, IBM introdujo la primera calculadora electrónica del mundo hecha de transistores en los Estados Unidos, que fue lo más revolucionario y tecnológico en ese momento.

1969: Creación de ARPANET

ARPANET Small Computer Network creada por orden del Departamento de Defensa de los Estados Unidos. Lo usaron como una forma de comunicación, la red pionera que luego se convertiría en Internet.

1990, ARPANET dejó de existir.

1971: primer correo electrónico enviado

1981: IBM presenta la "PC"

Con la comercialización de la computadora personal o PC, IBM se dio cuenta de que la informática ya no era un misterio oculto para la mayoría de las personas, sino que se convirtió en algo útil y práctico para todos.

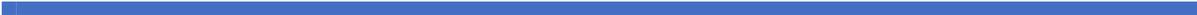
1990: Tim Berners-Lee escribió el primer sitio web

1998: se funda Google

1995, Larry Page y Sergey Brin. colaboraron en un motor de búsqueda llamado BackRub que operaba en los servidores de Stanford, ocupó demasiado ancho de banda como para adaptarse a la universidad.

1997, el buscador BackRub necesitaba un nuevo aire y barajaron algunas ideas, destacó un juego de la palabra "googol", término matemático representado por el número 1 seguido por 100 ceros.

1998, el cofundador de Sun, Andy Bechtolsheim, preparó un cheque de unos 100.000 dólares para una empresa recién registrada, Google Inc.



1.2. MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN

MAQUINA ANALITICA (1834)

máquina analítica es el diseño de un computador moderno de uso general realizado por el profesor británico de matemáticas Charles Babbage.

RELOJ DE CALCULO (1623)

1623 Wilhelm Schickard matemático alemán, creó una máquina calculadora automática reloj calculador. Fue la primera de la historia en ser construida anteriormente Leonardo da Vinci había diseñado una maquina sumadora, esta no llegó a materializarse.

LA MAQUINA DE DIFERENCIAS (1822)

máquina diferencial es una calculadora mecánica, diseñada para calcular funciones polinómicas. las funciones logarítmicas y trigonométricas pueden ser aproximadas por polinomios, esta máquina es más general de lo que parece al principio.

LA PASCALINA (1642)

La pascalina fue la primera calculadora que funcionaba a base de ruedas y engranajes, inventada en 1642 por el filósofo y matemático francés Blaise Pascal (1623-1662). El primer nombre fue «máquina de aritmética». Luego la llamó «rueda pascalina», y finalmente «pascalina».

EL ABACO (5000 A.C)

El ábaco es un dispositivo que sirve para efectuar operaciones aritméticas sencillas (sumas, restas y multiplicaciones). Es un cuadro de madera con barras paralelas por las que corren bolas movibles.

EL TELAR DE JACQUARD (1805)

telar mecánico inventado por Joseph Marie Jacquard en 1801. Utilizaba tarjetas perforadas para conseguir tejer patrones en la tela, permitiendo que hasta los usuarios más inexpertos pudieran elaborar complejos diseños.

MAQUINA DE MULTIPLICAR (1666)



1.3. COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

Una computadora es un sistema informático compuesto por dos aspectos: el hardware, que significa “soporte físico”, y el software, que se refiere a lo intangible o el “programa”.

El hardware hace referencia a los diferentes elementos tangibles de una computadora, y puede ser interno o externo.

Placa madre (o motherboard). Es la placa principal de cualquier sistema informático al que todos los demás dispositivos se conectan, tanto de manera directa (como los circuitos eléctricos interconectados) como indirecta (a través de puertos USB u otro tipo de conectores).

Procesador. Es la Unidad Central de Procesamiento (CPU), el cerebro de la computadora que controla todo lo que ejecuta el ordenador y es responsable de realizar los cálculos y la comprensión de datos. En la actualidad, las dos marcas principales de CPU son AMD e Intel. se diferencian, entre otras cosas, por su velocidad para procesar la información.

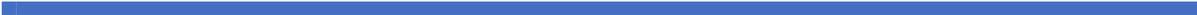
Memoria interna RAM. almacena información, de manera temporal y rápida, para que la computadora la utilice en el momento. Su capacidad de almacenamiento se mide en unidades llamadas gigabytes (GB). A mayor cantidad de memoria RAM, más rápido puede funcionar la computadora.

Memoria interna ROM. almacena información de manera permanente y que se denomina de “solo lectura”, el usuario no puede alterar el contenido una vez que se almacenó esa información, solo puede instalarlo o desinstalarlo.

Placa de video. “tarjeta gráfica” es un dispositivo de hardware interno que se conecta a la placa madre y permite que la computadora muestre imágenes en el monitor.

Placa de sonido. Es un dispositivo de hardware interno que se conecta a la placa madre y se clasifica según los canales que utiliza, por ejemplo, estéreo, cuadrafónico (sonido envolvente) La función principal de la placa es permitir reproducir sonidos (música, voz o cualquier señal de audio) a través de altavoces o auriculares.

Dispositivo de almacenamiento secundario. memoria que almacena datos de manera permanente (o hasta que el usuario los elimine. Existen dos tipos de dispositivos de almacenamiento secundario: interno (la unidad de disco duro) y externo (disco duro externo, tarjeta de memoria, pendrive, CD ROM, etc.).



1.3.1 DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACIÓN.

Computadores de escritorio

No se pueden portar porque dependen de la energía eléctrica y están compuestos de muchas partes. Además, puedes agregarles más partes o periféricos, como una cámara web, una impresora, audífonos o un micrófono externo.

Computadores portátiles

Son computadores que puedes llevar de un sitio a otro porque tienen todas las partes integradas en una sola pieza de menor tamaño y peso. No puedes hacerles muchas mejoras como a un computador de escritorio porque es difícil acceder a sus componentes internos, a excepción de la batería que es recargable y reemplazable.

Consolas de juego

Las consolas de videojuegos son un tipo especializado de computadores que se utilizan exclusivamente para jugar. No tienen todas las funciones de un computador, muchas consolas nuevas te permiten hacer cosas como navegar en internet, además de jugar en línea con otras personas de todas partes del mundo.

La Tablet o tableta

Tablets utilizan una pantalla sensible al tacto para que puedas escribir y navegar rápidamente. Se caracterizan por ser muy livianas y son más económicas que un computador. Están diseñadas, principalmente, para el consumo de aplicaciones y están optimizadas para hacer tareas como navegar en internet, jugar, ver videos y leer libros electrónicos.

El smartphone o teléfono inteligente

En algunos teléfonos móviles se pueden hacer las mismas funciones de un computador. puedes editar documentos, navegar por internet, compartir con tus amigos en Facebook y jugar videojuegos. su teclado está integrado en la pantalla, solo aparece cuando le estás indicando al tu teléfono que necesitas escribir algo.

Smart TV

hace referencia a los televisores inteligentes.

BIBLIOGRAFIA:

Entrada de lista de referencias

Pardo, D. (2021, 13 julio). *Los eventos históricos que deberías conocer cómo informático*. Pandora FMS - The Monitoring Blog. Recuperado 23 de septiembre de 2022, de <https://pandorafms.com/blog/es/historia-de-la-informatica/>

Cita textual

(Pardo, 2021)

Entrada de lista de referencias

Vazquez, E. R. (s. f.). *ANTECESORES DE LAS COMPUTADORAS*

Cita textual

(Vazquez, s. f.)

Entrada de lista de referencias

Componentes de una Computadora - Qué son y cuáles son. (s. f.). Concepto. Recuperado 23 de septiembre de 2022, de <https://concepto.de/componentes-de-una-computadora/>

Cita textual

(*Componentes de una Computadora - Qué son y cuáles son*, s. f.)

Entrada de lista de referencias

Informática Básica: ¿Qué es una aplicación móvil? (s. f.). GCFGlobal.org. Recuperado 23 de septiembre de 2022, de <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-una-aplicacion-movil/1/>

Cita textual

(*Informática Básica: ¿Qué es una aplicación móvil?*, s. f.)

