

# UDS MI UNIVERSIDAD

NOMBRE DEL DOCENTE :AGUSTÍN  
GUZMÁN JUAN JESÚS

NOMBRE DE LA ALUMNA : LAY  
LOPEZ FANNY

NOMBRE DE LA MATERIA :  
COMPUTACIÓN

1 ER CUATRIMESTRE

LICENCIATURA EN NUTRICIÓN

# FECHA DE ENTREGA :25/09/2022

INTRODUCCIÓN :

Se hablara de los antecedentes básicos de la computadora y mecanismos básicos de computación

CONCLUSIÓN :

Pues los temas son muy importantes para comprender sobre las computadoras te los eventos históricos de la computadora como se creó en cuentas partes está conformada una computadora

## UNIDAD 1 ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

### 1.1 MENCIONAR LOS EVENTOS HISTÓRICOS MÁS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCIÓN DE COMPUTADORA

- . El desarrollo de cobol (1959) el lenguaje cobol (acrónimo de common business – oriented language como orientado a negocio) fue creado en el año 1959 con el objetivo de crear un lenguaje universal que pudiera ser usado en cualquier ordenador
- . El desarrollo de arpe net (1969) el 5 de diciembre de 1969 es establecida la primera intervención de arpe net entre los modos ubicados en la universidad de California en los Ángeles
- . La creación de Unix (1970) es un sistema que nace a principios de los años 70 creado principalmente por Dennis Ritchie y ken Thompson
- . El primer ordenador con forma de laptop (1979) Williams moggdrige lo acuñó y con esa visión, el ingeniero británico nacionalizado estadounidense, diseño la pantalla plegable que sirvió de modelo para la creación en 1989
- . La llegada de windows 95 (1995) win 95 uno de los S. O más importantes de la historia se trataba de un sistema operativo orientado al consumidor, el cual era desarrollado por Microsoft fue lanzado el 24 de agosto de 1995 sucediendo al interior de Windows 3.1 el cual estaba basado en MS- Dos
- . La burbuja punto COM (los 90s) se refiere al período comprendido entre 1997 y 2000 durante dicho período se produjo un fuerte crecimiento de los económicos se las empresas relacionadas con Internet

### 1.2 MENCIONA ALGUNOS DE LOS MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN Y SUS INVENTOS

- 1.1 él ábaco es el posiblemente el primer dispositivo mecánico de contabilidad de la historia tiene unos 5.000 años de antigüedad y su efectividad ha soportado la prueba del tiempo puesto que se utiliza en varios lugares del mundo el ábaco es un dispositivo sencillo con una serie de cuentas en seriados en Varillas que a su vez están montados en un marco rectangular. A desplazar las cuentas sobre Varillas, sus posiciones representan valores almacenados, A pesar de sus capacidades para presentar y almacenar datos, a este dispositivo no se le puede llamar computadora puesto que entre otras aparece del elemento fundamental llamado programa
- 1.2 Las calculadoras mecánicas el genio repentista lenurdo da vinvi (1452 – 1519) trazo alrededor de 1500 varios puntos para un sumadora mecánica más de un siglo después hacia 1623 el alemán Wilhelm schickard constituye la primera

máquina de celular. Sin embargo la historia ha reservado el puesto a creador del primer ingenio mecánico calculadora a pascal

- 1.3 La tarjeta perforada simplemente tarjeta es una lámina hecha de cartulina que contiene información en forma de perforaciones según un código binario. Estos fueron los primeros medios utilizados para ingresar información e instrucciones a una computadora en los años 1960 y 1970.
- 1.4 La máquina analítica de Babbage El primer gran proyecto de Charles Babbage fue un "ordenador mecánico" llamado "Máquina Diferencial". Si bien la máquina nunca fue construida -principalmente por motivos económicos- su diseño era capaz de construir tablas de logaritmos y de funciones trigonométricas mediante un método que utilizaba polinomios

### 1.3 DEFINIR EL TÉRMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

Una computadora es un sistema informático compuesto por dar aspecto básicos el ordenador

El hardware interno está conformado principalmente por:

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). Cuenta con un software básico llamado BIOS que le permite realizar y sincronizar sus funciones básicas (como la transmisión de datos, la administración de la energía eléctrica y el reconocimiento de la conexión física de otros componentes externos).

Procesador. Es la Unidad Central de Procesamiento (CPU), es decir, 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. Hay varios tipos de CPU que se diferencian, entre otras cosas, por su velocidad para procesar la información. Esa velocidad se mide en una unidad de frecuencia llamada Hertz (o Hercio en español) y, cuanto más rápida es la velocidad alcanzada por el procesador, más rápido será el rendimiento de la computadora. En la actualidad, las dos marcas principales de CPU son AMD e Intel.

Memoria interna RAM. Es la memoria que 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, por ejemplo, para abrir y usar varios programas a la vez. El contenido de la memoria RAM se elimina tan pronto se apaga la computadora porque no almacena datos (archivos, videos, programas, etc.), sino que conserva información sobre las acciones que se están realizando con esos datos. No almacena el archivo o el programa en sí, sino la información para ejecutarlo.

### 1.3.1 EXPLICAR LA DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACIÓN

7 características de la computadora

Procesador. ...

La velocidad de frecuencia debe ser al menos de 3 GHz, y tomar en cuenta el número de núcleos y su rendimiento (a mayor cantidad, más procesos podrás realizar, pero, considera también la potencia de éstos). Intel Core o un AMD Ryzen, son los mejores.

Memoria RAM. ...

Idealmente, debe ser de 16 GB, junto con un sistema de memoria DDR4 y una velocidad de 2400 Mhz en adelante. Para conseguir mayor fluidez, puedes configurarla en Dual-Channel y Quad-Channel, es decir, que en lugar de comprar una memoria de 16, compres dos de 8 o cuatro de 4GB.

Tarjeta gráfica. ...

Este dispositivo ayuda al CPU a acelerar el procesamiento de imágenes, lo que es muy útil a la hora de renderizar, modelar en 3D o editar imágenes. Asimismo, agrega memoria RAM a la ya existente.

Lo importante es decidir entre una tarjeta AMD Radeon o una Nvidia GeForce. Por lo general, una Nvidia es la mejor opción, ya que, cuenta con la tecnología exclusiva de renderizado CUDA, usada por muchos programas de diseño y edición.

Disco duro. ...

Lo más recomendable es trabajar con dos discos duros:

Disco tradicional de tipo mecánico: Aquí se guardan los documentos, archivos personales y programas básicos. De preferencia debe ser de 1 TB.

Disco de Estado Sólido (SSD): En este, se aconseja instalar los softwares pesados, desde el sistema operativo hasta los programas específicos para diseñar. Se sugiere que sea de 256 GB o 500 GB.

Teclado Qué incluya el pad numérico derecho, opcionalmente retroiluminado. completo.

Batería. ...

De 10 hrs o más (en caso de una laptop).

Entradas USB 3.0, multilector de tarjetas, USB-C o Thunderbolt.