



**Mi Universidad**

**CUADRO SINOPTICO**

**Nombre del Alumno: Jorge Adrián López Aguilar.**

**Nombre del tema: Que es la informática, cuales son las áreas donde podemos aplicar la informática y que es una computadora**

**Parcial: 1er Parcial.**

**Nombre de la Materia: Computación I.**

**Nombre del profesor: Ing. Aldo Irecta Nájera**

**Nombre de la Licenciatura: Licenciatura en Enfermería**

**Cuatrimestre: 1er Cuatrimestre.**

# informática

¿Qué es?

Es la Ciencia que estudia el procesamiento automático de la información.

Informática= Información + automática

¿De dónde proviene?

proviene del término alemán Informatik

¿Quién lo aportó?

Aportado por Karl Steinbuch en 1957

¿Qué abarca?

- 1.Arquitectura de computadores
- 2.Metodología para el desarrollo de software
3. Programación
- 4.Redes de computadoras
- 5.Inteligencia artificial
- 6.Electrónica

- 1.Comunicaciones
- 2.Ciencia
- 3.Arte
4. Transporte
5. Medicina
6. Almacenamiento y consulta de información
- 7.Entretenimiento
8. Industria
9. Gobierno
10. Negocios

Áreas de Aplicación de la Informática

# Computadora

¿Qué es?

Es un dispositivo electrónico que recibe un conjunto de datos de entrada, los procesa mediante programas y genera resultados o información. Tiene gran capacidad para el almacenamiento de los datos y elevada velocidad de cálculo.

Dato

son cifras o valores que por sí solos no tienen un significado, Representan un hecho, evento o elemento del mundo real.

¿Qué es?

Información

son los datos ya procesados y ordenados, de manera que tienen un significado para la persona que los recibe

procesamiento

1. Mover
2. Ordenar
3. Comparar
4. Buscar
5. Clasificar
6. Almacenar

pasos

1. Entrada
2. Procesamiento
3. Salida
4. Almacenamiento

Su historia

Apareció en otoño de 1968, como un prototipo presentado por Douglas Engelbart

Contenía

1. Ratón o puntero
2. Interfaz gráfica de usuario (GIU)

# Computadora

## Historia de la computación

1. Abaco (1600 - 190 A.C.) { Primer dispositivo mecánico para contar
2. Pascalina (1623 - 1662) { Sumadora mecánica
3. Máquina de diferencias Y Máquina analítica (1793 - 1871) { tablas logarítmicas y polinomios  
suma, resta, multiplicación y división
4. Tarjetas Perforadas (1753 - 1834) { diseñó un telar de tejido con tarjetas perforadas.

## Pioneros de la computación

- Atanasoff y Berry (1937 a 1942) { Primera computadora electrónica
- Mauchly y Eckert (1946) { Aplicaciones para la 2a. Guerra Mundial  
Universidad de Pennsylvania.
- Von Neumann, Mauchly y Eckert (1952) { Incluye la idea de programa almacenado

## Clasificación

- Según sus propósitos { Computadoras de propósito especial y propósito general
- Según sus usos { Computadoras para uso individual y para organizaciones

# Computadora

clasificación

Computadoras de propósito especial

. Se diseñan para manejar problemas específicos.

Computadoras de propósito general

Utilizadas para realizar una amplia variedad de tareas o aplicaciones

Uso individual

Computadoras de escritorio  
Estaciones de trabajo  
Laptops  
Tabletas  
Computadoras de bolsillo  
Teléfonos inteligentes

Según su uso

Uso organizacional

Supercomputadoras  
Microcomputadoras o mainframes  
Minicomputadoras  
Microcomputadoras

# Computadora

componentes

Hardware

Componentes físicos  
Equipos Son tangibles

Dispositivos de entrada

Teclado, lápiz óptico, etc.

▶ Dispositivos de salida

Monitor o pantalla, impresora, sistema de sonido etc

▶ Unidad central de proceso  
(CPU)

Dirige y controla el procesamiento de datos, Controla el flujo de datos (entrada y salida)

▶ Memoria

▶ Dispositivos de almacenamiento secundario

Software

Componentes lógicos  
(programas)