



Nombre de alumnos: Diego Eduardo Cruz Aguilar

Nombre del profesor: Andres Alejandro Reyes Molina

Nombre del trabajo: Introducción a conceptos básicos

Materia: Tecnologías de la información y comunicación

Grado: Primero de bachillerato técnico en recursos humanos

I
N
T
R
O
D
U
C
C
I
O
N

A
C
O
N
C
E
P
T
O
S

B
A
S
I
C
O

ELEMENTOS DEL HARDWARE

Un ordenador es un dispositivo electrónico capaz de recibir instrucciones y ejecutarlas, procesando la información recibida. Está constituido básicamente por hardware y software. Podemos definir el hardware como la parte física del ordenador: tanto la caja y los componentes internos, como los elementos conectados a él.

EJEMPLOS:placa base, disco duro, ratón, teclado, impresora, monitor, etc.

LAS TICs

Se denominan Tics al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.

Áreas de aplicación: Agricultura, sustentabilidad, investigación, militar, etc.

UNIDADES DE MEDIDA DE ALMACENAMIENTO Y PROCESAMIENTO

Para medir la capacidad de almacenamiento de información, utilizamos los Bytes. Dentro de la computadora la información se almacena y se transmite en base a un código que sólo usa dos símbolos, el 0 y el 1, y a este código se le denomina código binario.

UNIDADES DE MEDIDA: Kilobyte=1024 bytes
Megabyte=1024 kb. Gigabyte=1024 m
Terabyte=1024gb. Petabyte=1024tb. exabyte=1024pb. Zettabyte=1024 eb yottabyte=1024zb

TIPOS DE COMPUTADORA Y SUS DISPOSITIVOS

Las computadoras se clasifican de acuerdo a tipos de datos. **DIGITALES, ANALÓGICAS, HÍBRIDAS.** TAMBIEN SE CLASIFICAN POR SU CAPACIDAD: **SUPER COMPUTADORES, MACRO-COMPUTADORES, SUPERCOMPUTADORA, MINI-COMPUTADORES, MICRO-COMPUTADORES,**

DIVERSOS TIPOS DE MICRO-COMPUTADORES : **TOWE PC, LAP TOP, WORKSTATION, PDA, TABLET, SMARTPHONE**

TECLAS ESPECIALES Y SUS COMBINACIONES

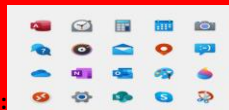
El teclado alfanumérico: Es similar al teclado de la máquina de escribir. Tiene todas las teclas del alfabeto, los diez dígitos decimales y los signos de puntuación y de acentuación. Algunas combinaciones serían: Ctrl + X – Cortar, Ctrl + V – Pegar, Ctrl + Z – Deshacer, Ctrl + J – Justificado, Ctrl + E – Seleccionar Todo, Ctrl + F – Abre el asistente de búsqueda, Ctrl + H – En alguna ventana, abre el Historial, Ctrl + O – Organiza Favoritos, Ctrl + P – Imprime un Documento, Ctrl + G – Guarda una acción, Ctrl + A – Abre un Documento, Ctrl + N – Inicia un nuevo Documento, Ctrl + W – Cierra una ventana, Ctrl + Esc – Muestra el menú Inicio, Ctrl + Alt + Supr – Inicia el Administrador de Tareas, Ctrl + Flecha derecha – Mueve el cursor al principio de la siguiente palabra, Ctrl + Flecha izquierda – Mueve el cursor al principio de la palabra anterior entre otras muchas combinaciones usando distintas teclas.

ELEMENTOS DEL ESCRITORIO, ICONOS, BARRA DE TAREAS, ACCESOS DIRECTOS, BOTON DE INICIO, BARRA DE INICIO RAPIDO, BANDEJA

Escritorio: Se le llama Escritorio al área en la que se ubican los Iconos de uso más frecuente y donde se despliegan las aplicaciones en el momento en que se ejecutan. **Iconos:** Los Iconos son representaciones gráficas de los objetos de windows, éstos contienen rótulos que los identifican, a su vez dan acceso a ciertos programas y componentes de la computadora. Los iconos más comunes que podemos encontrar en el Escritorio de Windows son los siguientes: • Mis documentos. • Pc. • Mi Sitos de Red. • Papelera de Reciclaje. Barra de tareas, es una franja horizontal que se encuentra en el escritorio, ésta contiene al botón de inicio, algunos iconos de dispositivos, el reloj (la hora que tiene registrada la computadora), además de que también contiene los nombres de las aplicaciones que tengas abiertas, y en algunas ocasiones pueden estar los iconos de acceso directo a diversas aplicaciones como Internet Explorer, Outlook, y al propio Escritorio. Ventanas. Las ventanas son estructuras gráficas cuadrangulares previstas de eventos y propiedades, en las cuales se llevan a cabo las operaciones y funciones de las aplicaciones.

ICONOS DE PROGRAMAS, DOCUMENTOS Y CARPETAS

Iconos de programas:



Documentos:



Carpetas:

