

MATERIA: COMPUTACION BASICA
ALUMNA: LOPEZ PEREZ JESSICA YAZMIN
ACTIVIDAD: SUPERNOTA



FECHA DE ENTREGA 21/09/22

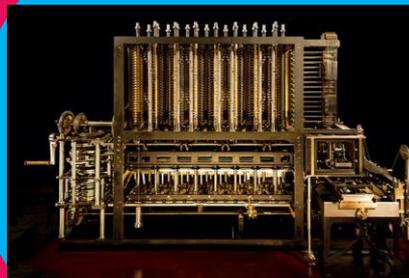
UNIDAD I

COMPUTACION BASICA



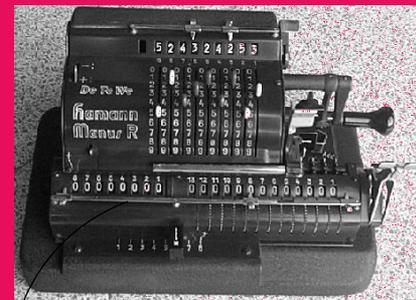
LAS PRIMERAS HERRAMIENTAS PARA REALIZAR ACTIVIDADES DE CALCULO FUERON LAS RAMAS, PIEDRAS Y LOS DEDOS.

Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana.



La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX. La idea que tuvo Charles Babbage sobre un computador nació debido a que la elaboración de las tablas matemáticas era un proceso tedioso y propenso a errores.

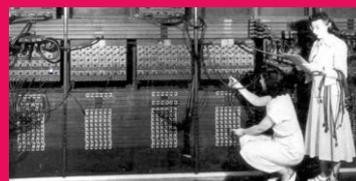
HASTA QUE LAS MATEMATICAS SE VOLVIERON MUCHO MAS COMPLEJAS Y SURGIO LA NECESIDAD DE CREAR DISPOSITIVOS QUE HICIERAN LOS CALCULOS AUTOMATICAMENTE DE UNA MANERA MAS RAPIDA Y EFICIENTE.



Calculadora Mecánica



Después de varios años la tecnología aplicada en las coputadoras fue evolucionando haciendo de esta una maquina con diversas funciones con un CPU mas avanzado el cual esta encargado del buen funcionamiento del sistema y es responsable de dirigir todas las tareas que lleva a cabo el equipo y de ejecutar el código de los diferentes programas.



Esta generación abarco la década de los cincuenta. Y se conoce como la primera generación.

Su nombre proviene, precisamente, del latín computare, que significa "calcular".

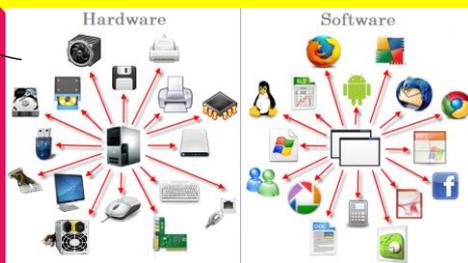
Primera Generación En esta generación había un gran desconocimiento de las capacidades de las computadoras, puesto que se realizó un estudio en esta época que determinó que con veinte computadoras se saturaría el mercado de los Estados Unidos en el campo de procesamiento de datos.

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION



En la actualidad existen múltiples sistemas operativos para la administración de nuestros ordenadores. Algunos de los primeros, pero también poco usados en este tiempo son: **Unix, DOS, AmigaOS, OS/2**. En la actualidad aquellos más conocidos e implementados vienen siendo: Microsoft Windows, Mac OS X y Linux.

Existen dos componentes indispensables para el funcionamiento de una computadora o de cualquier dispositivo **Hardware** es el conjunto de componentes físicos de los que está hecho el equipo y **software** es el conjunto de programas o aplicaciones, instrucciones y reglas informáticas que hacen posible el funcionamiento del equipo. Ambas son parte del sistema operativo de algunos dispositivos.



La computadora esta compuesta por un Windows el cual es el área de trabajo en pantalla proporcionada por la misma, análoga a un escritorio físico y los puntos de extensión principales del sistema operativo.

Las funciones principales siempre estarán dirigidas a satisfacer las necesidades del usuario, algunas son las siguientes:

- Arranque
- Interfaz de usuario
- Administrar la memoria
- Ejecucion de programas
- Seguridad
- Almacenamiento
- Administracion del hardware

En las computadoras analógicas, los datos se envían con el apoyo de señales continuas, mientras que en las computadoras digitales los datos se transmiten con la ayuda de señales discretas que generalmente tienen la forma de números binarios.

Hay dos tipos de computadoras que se conocen como computadoras analógicas y digitales.. Ambos tipos de redes se utilizan para transmitir información con la ayuda de señales eléctricas, pero difieren en la forma en que se transfiere la información.

Los programas informáticos básicos son:

La Suite de Google (Gmail, Docs, Hangouts).
Hootsuite.
Adobe Photoshop.
Zety.
Microsoft Office (Word, Excel, Power Point).
Wordpress.
Nominaplus.
Canva.

La paqueteria básica en una computadora Es un grupo de uno o más archivos que son necesarios tanto para la ejecución de un programa de computadora, o como para agregar características a un programa ya instalado en la computadora o en una red de computadoras.