



Nombre de alumno: Erika Noemi Alemán Rdz

Nombre del profesor: Ing. Aldo Irecta
Nájera

Nombre del trabajo: Cuadro sinóptico y
cuestionario

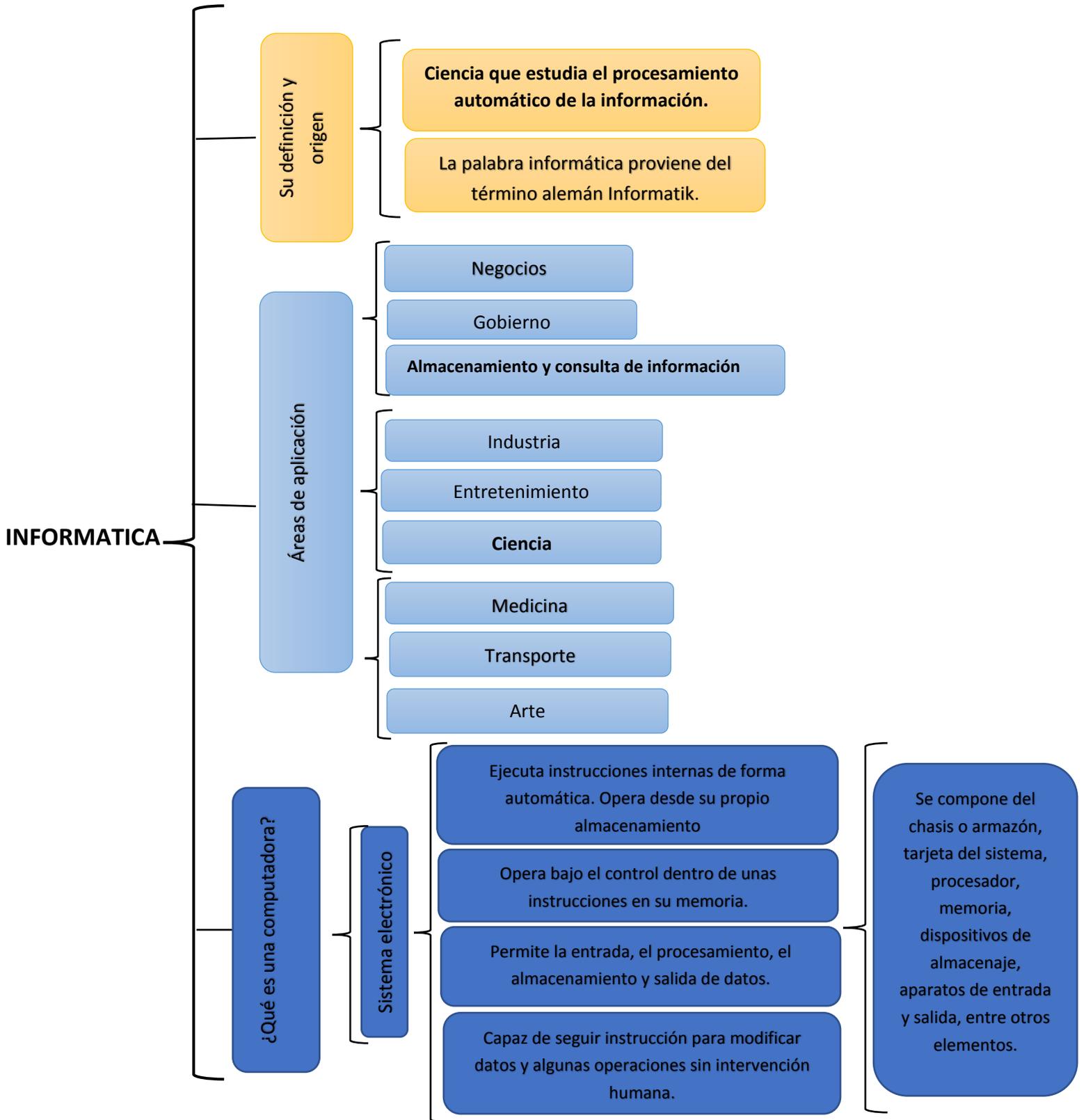
Materia: Computación 1

Grado: 1 Cuatrimestre

Grupo: primer cuatrimestre

Comitán de Domínguez Chiapas a 19 de septiembre de 2022

Cuadro sinóptico



Cuestionario 1

1.- ¿Qué es la informática?

Ciencia que estudia el procesamiento automático de la información.

2.- ¿De dónde proviene la palabra informática?

La palabra informática proviene del término alemán Informatik, usado por Karl Steinbuch en 1957.

3.- ¿Cuáles son los aspectos que abarca la informática?

Arquitectura de computadores, metodología para el desarrollo de software, programación, redes de computadoras, Inteligencia artificial, electrónica.

4.- ¿Cuáles son las áreas en donde podemos aplicar la informática?

Negocios, gobierno, almacenamiento y consulta de información. Industria, entretenimiento, ciencia, medicina, transporte, arte

5.- ¿Qué es una computadora?

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.

6.- ¿Qué son los Datos?

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

7.- ¿Qué es la Información?

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

8.- ¿Cuáles son todos los procesos u operaciones que realiza la computadora para transformar los datos de entrada en información de salida?

Mover, ordenar, comparar, buscar, clasificar, almacenar.

9.- ¿Cuál fue el primer dispositivo para contar?

El Abaco

10.- ¿en qué fechas se considera la primera generación de computadoras y cuáles eran sus características?

Primera Generación (1942 - 1955) Máquinas grandes y costosas, construidas con tubos al vacío. Programadas en lenguaje de máquina. Memoria: Tarjetas perforadas. Uso: aplicaciones científicas y militares.

11.- ¿Cómo se clasifican las computadoras Según sus propósitos?

Computadoras de propósito especial. Dedicadas a un solo propósito o tarea especializada. Se diseñan para manejar problemas específicos. Ejemplo: control de procesos automatizados, monitorear desastres naturales, simuladores de vuelo, exploración marina, administración de plantas nucleares, consolas de videojuegos, electrodomésticos. Computadoras de propósito general utilizadas para realizar una amplia variedad de tareas o aplicaciones. Pueden almacenar grandes cantidades de datos. Son muy versátiles.

12.- ¿Cómo se clasifican las computadoras Según su uso?

Uso individual

Computadoras de escritorio

Estaciones de trabajo

Laptops

Tabletas

Computadoras de bolsillo

Teléfonos inteligentes

Uso organizacional

Supercomputadoras. Macrocomputadoras o mainframes

Minicomputadoras. Microcomputadoras

13.- ¿Qué es el hardware de la computadora?

Componentes físicos. Equipos. Son tangibles

14.- ¿Qué es el software de la computadora?

Componentes lógicos (programas) Le indican a la computadora que debe hacer Permiten la interacción con el usuario

15.- ¿Cómo se clasifica el hardware de la computadora?

Dispositivos de entrada. Dispositivos de salida. Unidad central de proceso. (CPU). Memoria

Dispositivos de almacenamiento secundario

16.- ¿Cuáles son las funciones del CPU? Dirige y controla el procesamiento de datos. Controla el flujo de datos (entrada y salida). Controla la ejecución de los programas.

17.- ¿Cómo está constituido el CPU?

Unidad de control. Unidad Aritmético -Lógica

18.- ¿Cuáles son las funciones de la unidad de control del CPU?

Supervisar la ejecución de programas. Coordinar las actividades de entrada/salida

Localizar datos. Establecer dónde se almacenan los datos. Determinar el orden de ejecución de las instrucciones. Asignar localidades de memoria

19.- ¿Cuáles son las funciones de la unidad aritmético- lógica del CPU?

Cálculos aritméticos (suma, resta, multiplicación y división)

Operaciones lógicas de comparación (>, <, =, □).