

UNIDAD I
ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE
LA COMPUTACION



NOMBRE DEL ALUMNO: ANDREA DELINA MORGAN VILLATORO

MATERIA: INFORMATICA 1

PROFESOR: ALDO IRECTA NAJERA

LICENCIATURA EN ENFERMERIA

INDICE

- 1.1 MENCIONAR LOS EVENTOS HISTORICOS MAS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCION DE LA COMPUTADORA
- 1.2 MENCIONAR ALGUNOS DE LOS MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACION Y SUS INVENTORES
- 1.3 DEFINIR EL TERMINO COMPUTADORA Y LOS ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN
- 1.4 DESCRIBIR LOS ELEMENTOS BASICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACION EN UNA COMPUTADORA
- 1.5 DESCRIBIR LAS FUNCIONES BASICAS DEL CPU
- 1.6 CONCEPTOS BASICOS SOBRE SISTEMAS OPERATIVOS Y SU CLASIFICACION PARA DISPOSITIVOS
- 1.7 WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNO.

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA

**MENCIONAR LOS EVENTOS
MAS IMPORTANTES QUE LLEVARON
A LA INVENCION DE LA COMPUTADORA**

PRIMEROS DISPOSITIVOS
MECANICOS

ABACO INVENTADO EN LAS ANTIGUAS
CIVILIZACIONES GRIEGAS Y ROMANAS.
LA PASCALINA, INVENTADA EN
BLAISE PASCAL (1623-1662) DE FRANCIA
GOTTFRIED WILHELM VON LEIBNIZ (1646-1716)
EN ALEMANIA.

PRIMERA COMPUTADORA
ANALITICA

CHARLES BABBAGE
PROFESOR MATEMATICO DE
LA UNIVERSIDAD DE CAMBRIDGE
SIGLO XIX

CHARLES JACQUAD
(FRANCES)

FABRICANTE DE TEJIDOS CREO UN TELAR QUE PODIA REPRODUCIR AUTOMATICAMENTE PATRONES
LEYENDO LA INFORMACION CODIFICADA EN PATRONES DE AGUJEROS PERFORADOS EN TARJETAS
DE PAPEL RIGIDO.

I MARK DISEÑADA POR
HOWARD H. AIKEN

FUNCION BASADA EN DISPOSITIVOS ELECTROMECHANICOS LLAMADOS REVELADORES

JOHN MAUCHLY Y JOHN
ECKERT

SE CONSTRUYO LA ENIAC, PRIMERA COMPUTADORA ELECTRONICA

JOHN VON NEUMANN

PADRE DE LAS COMPUTADORAS (1903-1957)

**MENCIONAR ALGUNOS DE
LOS MECANISMOS MECANICOS
ANTIGUOS DE LA COMPUTACION
Y SUS INVENTORES**

WILHELM SCHICKARD { CALCULADORA (1623)

BLAISE PASCAL { CALCULADORA PARA SUMAR Y RESTAR CONOCIDA COMO PASCUALINO
(1623)

GOTTFRIED WILHELM { STEPRED RECKONER

VON LEIBNIZ (1694) { SUMAR, RESTAR, MULTIPLICAR Y DIVIDIR

JOSEPH MARIE { TELAR QUE CREABA TARJETAS
JACQUAD (1790) { PERFORADAS PARA CREAR PATRONES.

CHARLES BADDAGE { MAQUINA DE BADDAGE
(1812) { MAQUINA DE DIFERENCIA Y ANALITICA

HERMAN HOLLERIT { PERFORADORA, LECTORA Y TABULADOR DE TARJETAS
(1880)

**DEFINIR TERMINO
COMPUTADORA
Y ELEMENTOS QUE
LA INTEGRAN**

MAQUINA ELECTRONICA
QUE PERMITE LA ENTRADA,
EL PROCESAMIENTO,
EL ALMACENAMIENTO,
Y LA SALIDA DE DATOS.
REPRESENTAN Y MANIPULAN
TEXTO, GRAFICOS, SIMBOLOS,
Y MUSICA.

PARTES DE UNA
COMPUTADORA
(HARDWARE)

TARJETA MADRE: PLACA PRINCIPAL DE CIRCUITOS IMPRESOS
DE LA COMPUTADORA

UNIDAD CENTRAL DE PROCESAMIENTO (CPU): CEREBRO DE LA
COMPUTADORA

MEMORIA DE ACCESO ALEATORIO O RAM: ES UN TIPO DE MEMORIA
VOLATIL, ASI QUE EL CONTENIDO SE VA A BORRAR AL APAGAR LA PC

UNIDAD DE DISCO OPTICO: USA UN LASER PARA LA LECTURA DE LOS
DATOS QUE SE ALMACENAN EN CD, DVD Y BLU-RAY.

UNIDAD DE DISCO DURO O HDD: ES DONDE SE ALOJA EL SISTEMA
OPERATIVO Y AL IGUAL QUE LAS APLICACIONES INFORMATICAS

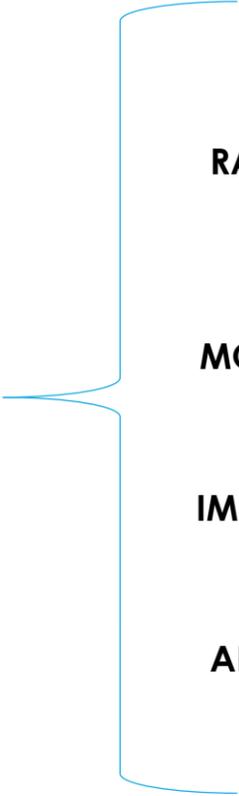
UNIDAD DE ESTADO SOLIDO O SSD: BUSCA REEMPLAZAR DISCOS
DUROS TRADICIONALES. NO TIENEN PARTES MOVILES, USAN MENOS
ENERGIA, SIN RUIDO Y SON MENOS SENSIBLES A LOS GOLPES.

TARJETA DE RED: ES LA QUE PERMITE LA CONEXIÓN A UNA RED
INFORMATICA ALAMBRICA.

FUENTE DE ALIMENTACION: BRINDA ENERGIA A LA COMPUTADORA

SISTEMA DE REFRIGERACION: DA CALOR A PARTIR DEL FLUJO DE
CORRIENTE, EL FUNCIONAMIENTO SERA MEJOR SI LA TEMPERATURA
SE MANTIENE BAJA.

GABINETE: SOPORTE PARA LOS COMPONENTES INTERNOS DEL PC
TECLADO: SE USA PARA ENVIAR ORDENES Y DATOS A LA PC



RATON O MOUSE: SE USA PARA INTERACTUAR CON EL ENTORNO GRAFICO DE LA PC

MONITOR: SE VE DE MANERA GRAFICA LA INFORMACION O DATOS QUE GENERE LA COMPUTADORA

IMPRESORA: SE DA UNA COPIA DE TEXTOS O GRAFICOS DIGITALES EN MEDIOS FISICOS QUE SON CASI SIEMPRE DE PAPEL

ALTAVOCES: SE USA PARA ESCUCHAR LOS SONIDOS QUE SON EMITIDOS POR LA COMPUTADORA

**PARTES DE UNA
COMPUTADORA
(SOFTWARE)**

SISTEMA OPERATIVO: CONJUNTO DE PROGRAMAS CON EL QUE SE MANEJAN LOS RECURSOS DEL HARDWARE Y ES EL QUE A SU VEZ PERMITE QUE LOS PROGRAMAS UTILICEN APLICACIONES DE SOFTWARE

APLICACIÓN INFORMÁTICA: PROGRAMA INFORMÁTICO QUE SE CREA PARA SER UN INSTRUMENTO CON EL QUE EL USUARIO VA A PODER HACER TAREAS DE DISTINTA CLASE

LENGUAJE DE PROGRAMACION: CREADOS PARA RESOLUCION DE PROCESOS QUE VAN A PODER SER HECHOS POR LAS MAQUINAS COMPUTARIZADAS.

PAQUETE DE SOFTWARE: CONJUNTO DE PROGRAMAS QUE SE DISTRIBUYEN DE FORMA COMPLEMENTARIA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DEL USUARIO Y SU TRABAJO.

DRIVERS: PERMITE QUE SE DE UNA INTERFAZ QUE SE ESTANDARICE CON EL OBJETIVO DE USAR ESE DISPOSITIVO

**DESCRIBIR LOS ELEMENTOS
BASICOS DEL SISTEMA DE
CODIFICACION EN UNA
COMPUTADORA**

SISTEMA DE CODIFICACION

SIRVE PARA REGISTRAR, ENMASCARAR, ORDENAR,
IDENTIFICAR, AGRUPAR, Y CLASIFICAR FENOMENOS
Y PARA FACILITAR SU REGISTRO Y TRANSMISION.

SISTEMA MULTIBYTE

LOS CARACTERES MULTIBYTE SON UNA
AMALGAMA DE CARACTERES DE UNO Y
DOS BYTES DE ANCHO QUE PUEDE CONSIDERAR
UN SUPER CONJUNTO DEL ASCII DE 8 BITS

OBJETIVOS

- FACILITA EL PROCESAMIENTO
- PERMITE CLASIFICACION
- PERMITE INFORMACION INEQUIVOCA
- PERMITE RECUPERACION O
LOCALIZACION DE INFORMACION
- POSIBILITA ESTABLECIMIENTO DE
RELACIONES ENTRE DIFERENTES
ELEMENTOS CODIFICADOS
- FACILITA EL SEÑALAMIENTO DE
PROPIEDADES PARTICULARES
DE LOS ELEMENTOS CODIFICADOS

**TIPOS DE
CODIFICACION**

SIGNIFICATIVOS:

REFLEJAN UN MAYOR O MENOR GRADO
LAS CARACTERISITICAS DEL OBJETIVO,
PARTIDA O INDIVIDUO A LOS CUALES SE LE ASIGNAN

NO SIGNIFICATIVOS:

DE NINGUNA MANERA DESCRIBEN EL OBJETO AL QUE SE APLICAN
SINO QUE SON SIMPLES ETIQUETAS POR MEDIO DE LAS CUALES SE
DISTINGUEN DE OTROS EL OBJETIVO.

-NUMERICOS

-ALFABETICOS

-ALFANUMERICOS ETC.

**DESCRIPCION BASICA
DEL CPU**

ES LA ENCARGADA DE CONTROLAR LAS
FUNCIONES DE LA GRAN
MAYORIA DE LOS DISPOSITIVOS
ELECTRONICOS

FUNCIONES

- TRAER TODAS LAS INSTRUCCIONES POR MEDIO DE DIRECCIONES QUE SE CODIFICAN EN INSTRUCCIONES BINARIAS, PARA QUE EL CPU PUEDA ENTENDERLOS.
- SE REALIZA EL PROCEDIMIENTO DE LA EJECUCION DE LAS INSTRUCCIONES DADAS POR EL PROCESADOR Y LUEGO EJECUTA LA INFORMACION

**CONCEPTOS BASICOS SOBRE
SISTEMAS OPERATIVOS Y SU
CLASIFICACION PARA
DISPOSITIVOS**



**SISTEMA
OPERATIVO**

CONJUNTO DE PROGRAMAS
O SOFTWARE DESTINADO A PERMITIR
LA COMUNICACIÓN DEL USUARIO CON
UN ORDENADOR Y GESTIONAR
SUS RECURSOS DE MANERA
COMODA Y EFICIENTE.

ADMINISTRACION DE TAREAS

. **-MONOUSUARIO:** SOLO PERMITE TRABAJAR A
UN USUARIO.

-MULTIUSUARIO: VARIOS USUARIOS PUEDEN EJECUTAR
PROGRAMAS A LA VEZ

MANEJO DE RECURSOS O ACCESO A SERVICIOS

-CENTRALIZADOS: SI PERMITE USAR RECURSOS DE
UN SOLO ORDENADOR

-DISTRIBUIDOS: SI PERMITE USAR LOS RECURSOS DE MAS
DE UN ORDENADOR AL MISMO TIEMPO.

**WINDOWS,
FUNCIONES
Y ENTORNO**

CONJUNTO DE SOFTWARE
PARA OFRECER AL USUARIO
DE UNA COMPUTADORA
UNA INTERACCION AMIGABLE
Y COMODA

CARACTERISTICAS

- OFRECE UN ENTORNO GRAFICO
BASADO EN VENTANAS, ICONOS,
Y GRAFICOS SENCILLOS DE USAR.
- UTILIZA EL RATON PARA MANEJAR
EL PUNTERO Y CONTROLAR
- INCLUYE NAVEGADOR "INTERNET EXPLORER"
- ES COMPATIBLE CON MICROSOFT OFFICE

BARRA DE TAREAS: ES ESA PARTE HORIZONTAL QUE SE UBICA ABAJO DE LA
PANTALLA. PERMITE ACCEDER A ICONOS DE ACCESO DIRECTO,
AL MENU DE INICIO, NOTIFICACIONES Y AGREGAR O REMOVER CUALQUIER
ICONO.

- ACCESO A REDES
- MENU DE INICIO
- GRUPO DE PROGRAMAS
- FECHA Y HORA
- ALTAVOCES
- BATERIA

CONCLUSION

EN ESTE TRABAJO APRENDI SOBRE LA HISTORIA, CARACTERISTICAS Y COMPOSICION DE UNA COMPUTADORA, LA CUAL HA SIDO UNO DE LOS DISPOSITIVOS MAS IMPORTANTES QUE FACILITAN LA VIDA COTIDIANA DE LAS PERSONAS, Y QUE DE ALGUNA MANERA EN ALGUN FUTURO TODO LO TECNOLOGICO SERA AUN MAS FACIL DE MANEJAR.

BIBLIOGRAFIA: ANTOLOGIA COMPUTACION 1