

Nombre Del Alumno:



Yazuri Guadalupe Alvarez García

Nombre del tema : Introducción al campo de la computación

Materia :Computación

Nombre del maestro: Evelio calles Perez

Licenciatura:Enfermería

I cuatrimestre

Elaboración:pichucalco, chiapas;22 de septiembre del
2023

Introducción al campo de la computación

1.1 COMPUTADORA

Sistema eléctrico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de a cuerpo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervención humana.

1.2 LA COMPUTACIÓN Y SUS DOS GRANDES ÁREAS

Disciplina emergente-integradora que surge producto de la aplicación interacción sinérgica de varias ciencias.

1.3 PARTES DE LA COMPUTADORA

La parte de una computadora se divide en dos grandes grupos que son el Hardware y el Software.

TIPOS DE COMPUTADORAS

Analógicas: Trabaja en base a analogías. Requieren de un proceso físico, un apuntado y una escala.
Digital: Dentro de las digitales encontramos como dos grupos, según su aplicación, de aplicación general, de aplicación específica.

APLICACIONES

La computadora, la electrónica, la cibernética, las telecomunicaciones, la matemática, la lógica, la lingüística, la ingeniería, la inteligencia artificial, la robótica, la biológica, la psicología.

PARTES UNA COMPUTADORA DE

El hardware es la parte física de la computadora a partir de cual es posible ver, procesar, escuchar, guardar cosas etc.

Representa y manipula textos, gráficos, símbolos y música así como números. se compone del chasis, tarjeta del sistema [mainboard o motherboard), procesador, memoria, dispositivos de almacenaje, aparatos de entrada y salida, entre otros elementos. (Hardware) programas (software).

LA COMPUTACIÓN

La computación se ocupa de las herramientas, tanto niveles de hardware de software. La ciencia de la información es parte de un agregado de disciplina denominado, dicho agregado abarca la bibliotecnología, la documentación, el antecedentes.

Tarjeta madre
Unidad central de procesamiento, Memoria de acceso aleatorio, Unidad de disco óptico, Unidad disco duro, Unidad de estado sólido, Tarjeta de red, Tarjeta gráfica, Fuente de alimentación, Sistema de refrigeración, Gabinete.

Introducción al campo de la computación

1.4 UNIDAD CENTRAL DE PROCESO

CPU unidad central de procesamiento central la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos. Podemos decir que el CPU es muy similar al cerebro humano, ya que el cerebro recibe y envía información por medio de impulso eléctricos, se trata de un chip el cual contiene por dentro miles de elementos.

1.5 UNIDADES DE ALMACENAMIENTO

Son dispositivos que leen o escriben datos en soportes de almacenamiento, y juntos conforman la memoria secundaria o almacenamiento secundario del ordenador. Estos dispositivos realizan las operaciones de lectura y/o escritura de los soportes donde se almacenamiento o guardan, lógicas y físicamente, los archivos de un sistema informático.

FUNCIÓN DEL CPU

Posee una memoria cache tipo de memoria rápida con la que se tienen datos. CPU se encarga de realizar operaciones bien sea del tipo lógico, aritmético y operaciones de control de transferencia. El CPU puede procesar muchos comando de manera consecutiva en pocos segundos.

TIPOS DE MEMORIA

Memoria de acceso aleatorio. Secundaria, cuyo contenido permanece después de apagar el ordenador. Externo, conectados al ordenador mediante conexión USB o firewire.

4 tipos de funciones del CPU

1. Traer todas las instrucciones por medio de direcciones.
2. CPU d algjmas respuestas luego de ejecución de la instrucción.
3. Se divide en procesador, memoria monitor del sistema y circuitos auxiliares.
4. Es muy importante ya que es allí en donde la información que viene de los dispositivos exteriores.

Dispositivos de almacenamiento por medio magnético.

Dispositivos de almacenamiento por medio óptico.

Dispositivos de almacenamiento por medio electrónico.

La época antigua

El Ábaco

Representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos. Se cree que alrededor del año 3000 BC, los babilonios empleaban el Ábaco para realizar cálculos matemáticos rudimentarios.

1943 Howard Aiken

Propuso a la universidad crear una computadora, basado en el Motor Analítico de Babbage. Lamentablemente, la universidad de Harvard no le proveyó la ayuda que necesitaba.

1939 John Atanasoff

Diseño y construyó la primera computadora digital mientras trabajaba con Clifford Berr, un estudiante graduado. Más tarde Atanasoff-Berry se dedicaron a trabajar en un modelo operacional llamado el ABC, (Atanasoff-Berry y Computer.

1946 Dr. John Mauchly

Completaron su trabajo, del cual surgió una computadora electrónica digital operacional, llamada ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer.

1945 John Von Neumann

Él ayudó al grupo de Moore a adquirir el contrato para el desarrollo de la EDVAC. Surgió un adelanto crucial en la forma del concepto del programa almacenado.

1623 Wilhelm Schickard

Fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora. 1642 inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino.

11790 Joseph Marie Jacquard

Creo el Telar de Jacquard, el cual empleaba tarjetas perforadas.

1880 Herman Hollerith

Norteamericano que inventó una perforadora, lectora y tabulador de tarjetas.

1694 Gottfried Wilhelm Von

Diseño un instrumento llamado el "Stepped Reckoner"

1812 Charles Babbage

Babbage comenzó a trabajar en otra y más sofisticada versión de sub máquina llamada el Moto Analítico