



Universidad Del Sureste

Medicina veterinaria y Zootecnia

Grado: Licenciatura

Grupo: 1ro A

Asignatura: Computación I

Nombre del trabajo: Cuadro sinóptico “Introducción al campo de la computación”

Nombre del asesor: José Vidal Salas Hernández

Nombre del alumno: Belen Flores Vargas.

Fecha: 21 de septiembre del 2023.

Introducción al
campo de la
computación

QUE ES COMPUTADORA: Es un sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de a cuerpo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervención humana capaz de operar bajo el control de unas instrucciones dentro de su unidad de memoria, la cual puede aceptar información/datos, procesarla y producir información que se puede guardar; permite la entrada, el procesamiento, el almacenamiento y la salida de datos.

LA COMPUTACIÓN Y SUS DOS GRANDES ÁREAS: La Informática es una disciplina emergente-integradora que surge producto de la aplicación-interacción sinérgica de varias ciencias, presenta un componente teórico y otro aplicado, estudia la estructura, el comportamiento y la interacción de los sistemas naturales y las tecnologías de la información, se centra en comprender los problemas y aplicar las tecnologías de información según sea necesario.

PARTES DE LA COMPUTADORA: Se dividen en dos grandes grupos que son el Software y el Hardware (la parte física de la computadora a partir del cual es posible ver, procesar, escuchar, guardar cosas, etc.) lo conforma la placa base, CPU, Memoria de Acceso Aleatorio o RAM, unidad de disco óptico, unidad de disco óptico, Unidad de Estado Sólido o SSD, tarjetas de red, tarjeta gráfica, fuente de alimentación, sistema de refrigeración y gabinete.

UNIDAD CENTRAL DE PROCESO: O CPU es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos. Se encarga de procesar la información y también de enviarla a cualquier componente que pueda ejecutar la acción. También llamado microprocesador o procesador, es el componente primordial de cualquier computador, para la programación y el proceso de datos.

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, realizan las operaciones de lectura y/o escritura de los soportes donde se almacenan o guardan, lógicamente y físicamente, los archivos de un sistema informático. De esta forma el ordenador cuenta con tres tipos de memoria: principal o RAM, secundaria y externos.

MEMORIA ROM: Es la segunda memoria más habitual en los dispositivos electrónicos, no es volátil como ocurre con la RAM, por lo que retiene la información incluso cuando apagamos el dispositivo, aunque es más lenta. Los tipos de ROM son: Mask ROM, PROM, EPROM y EEPROM.

MEMORIA RAM: Es el segundo dispositivo con más memoria de nuestro dispositivo por detrás de los discos duros o SSD, seguida de las tarjetas gráficas, se utiliza para almacenar los programas y datos que está utilizando el procesador (CPU), de ahí lo de "Memoria de Acceso Aleatorio" Es volátil, lo cual quiere decir que la información almacenada en ella desaparece cuando se apaga el ordenador o dispositivo móvil. Entre los tipos de RAM encontramos principalmente dos: DRAM y SRAM.

UNIDADES DE ENTRADA Y SALIDA: Los dispositivos de entrada son aquellos al través de los cuales se mandan datos a la unidad central de procesos, por lo que su función es eminentemente emisora. Los dispositivos de salida son aquellos que reciben información de la computadora, su función es eminentemente receptora y por ende están imposibilitados para enviar información.

CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE SISTEMA OPERATIVO: Un sistema operativo (SO) es un conjunto de programas o software destinado a permitir la comunicación del usuario con un ordenador y gestionar sus recursos de manera cómoda y eficiente; es el primer programa que funciona cuando se pone en marcha el ordenador, y gestiona los procesos de ejecución de otros programas y aplicaciones, actuando como intermediario entre los usuarios y el hardware