eventos históricos de la tecnología

1. Alan Turing publica "Sobre números computables", presentando el concepto de máquina de Turing
2. John von Neumann escribe el "Primer borrador de un informe sobre EDVAC", destacando la arquitectura del almacenamiento informático moderno
3. IBM produce su primera computadora electrónica, la 701
4. Bell Labs diseña el Dataphone, el primer módem comercial, para convertir datos digitales de computadora en señales analógicas para su transmisión
5. Intel anuncia el primer microprocesador, el Intel 4004
6. Steve Wozniak diseña el Apple I, un ordenador de placa única
7. IBM presenta la PC, lo que provoca el rápido crecimiento del mercado de computadoras personales
8. Apple lanza Macintosh, la primera computadora con una GUI controlada por mouse
10. Tim Berners-Lee crea la World Wide Web y desarrolla HTML
11. El IEEE aprueba los estándares de redes inalámbricas, incluidos 802.11a y 802.11b, lo que llevó al nacimiento de Wi-Fi. La era de los procesadores de PC multinúcleo comienza con el Pentium D de Intel y el Athlon 64 X2 de AMD

mecanismos antiguos de computacion

1. Ábaco: Un dispositivo de cálculo utilizado desde la antigüedad, especialmente en la cultura china. No se conoce un inventor específico, ya que el ábaco ha sido utilizado en diferentes culturas de todo el mundo.
2. Antikythera: Un antiguo mecanismo de cálculo descubierto en un naufragio en la isla de Anticitera, Grecia. Fue diseñado para calcular posiciones astronómicas y se cree que fue creado por científicos griegos alrededor del 100 aC.
3. Pascalina: Una de las primeras calculadoras mecánicas, inventada por Blaise Pascal en 1642. Utilizaba una serie de ruedas dentadas para realizar cálculos matemáticos básicos.
4. Máquina diferencial: Un dispositivo mecánico diseñado por Charles Babbage en el siglo XIX. Fue una de las primeras propuestas de una máquina de cálculo programable y precursora de la computadora moderna.
6. Máquina analítica: Otra invención de Charles Babbage, la máquina analítica era una versión mejorada de la máquina diferencial. Era programable y capaz de realizar una variedad de operaciones matemáticas.
7. Telar de Jacquard: Inventado por Joseph-Marie Jacquard en 1801, este telar mecánico utilizaba tarjetas perforadas para controlar el patrón de tejido. Se considera uno de los primeros dispositivos de entrada y salida.
8.
8. Tabuladora de Hollerith: Desarrollada por Herman Hollerith en la década de 1880, esta máquina electromecánica utilizaba tarjetas perforadas para procesar datos y calcular el censo de los Estados Unidos. Fue uno de los primeros usos prácticos de la tecnología de tarjetas perforadas.
9. Colossus: Una serie de máquinas de cifrado desarrolladas por Tommy Flowers en la década de 1940 durante la Segunda Guerra Mundial. Fue utilizado para descifrar los códigos de la máquina de cifrado alemana Enigma.
10.

computadora

que es?

Una **computadora** es una máquina electrónica digital programable que ejecuta una serie de comandos para procesar los datos de entrada, obteniendo convenientemente información que posteriormente se envía a las unidades de salida.

componetes

1. Procesador: También conocido como CPU (Unidad Central de Procesamiento), es el cerebro de la computadora. Realiza las operaciones lógicas y aritméticas necesarias para ejecutar los programas y procesos.
2. Memoria: La memoria de la computadora se utiliza para almacenar temporalmente datos e instrucciones que el procesador necesita acceder rápidamente. Hay diferentes tipos de memoria, como la RAM (Memoria de Acceso Aleatorio) y la ROM (Memoria de Solo Lectura).
3. Almacenamiento: Se refiere a los dispositivos utilizados para almacenar de forma permanente datos y programas. Esto incluye discos duros, unidades de estado sólido (SSD), unidades flash USB y discos ópticos como CD y DVD.
4. Tarjeta madre: Es el componente principal de la computadora que conecta todos los demás elementos. Contiene el chipset, los puertos de conexión, los zócalos para la CPU y la memoria, y otros circuitos integrados necesarios para el funcionamiento del sistema.
5. Dispositivos de entrada: Permiten al usuario interactuar con la computadora. Los ejemplos incluyen teclado, ratón, escáner, micrófono y cámaras.
6. Dispositivos de salida: Muestran la información procesada por la computadora al usuario. Los ejemplos incluyen la pantalla (monitor), impresora, altavoces y auriculares.
7. Tarjeta de video: Es responsable de generar y mostrar imágenes en la pantalla. Es esencial para tareas gráficas intensivas, como juegos y edición de vídeo.
8. Tarjeta de sonido: Se encarga de procesar y reproducir sonido en la computadora, permitiendo la reproducción de música, efectos de sonido y comunicación por voz.

diferencias entre computadoras y otro aparatos electrónicos

Un **dispositivo electrónico** es un artefacto que consiste en una combinación de componentes electrónicos organizados en circuitos destinados a controlar y aprovechar las señales eléctricas con el propósito de realizar algún proceso informático

Por otro lado, una **computadora** es una máquina electrónica digital programable que ejecuta una serie de comandos para procesar los datos de entrada, obteniendo convenientemente información que posteriormente se envía a las unidades de salida

Desde el punto de vista funcional, una computadora posee, al menos, una unidad central de procesamiento (CPU), una unidad de memoria y otra de entrada/salida (periférico)

En resumen, una computadora es un tipo específico de dispositivo electrónico que tiene una estructura física (hardware) y una parte intangible (software). A diferencia de otros dispositivos electrónicos, las computadoras son capaces de procesar datos y ejecutar programas de software

codificación de computadoras

El **sistema de codificación** en una computadora se refiere al proceso de transformar datos para su almacenamiento y transmisión.

El **código binario** es una codificación utilizada para la representación de textos o procesadores de instrucciones de computadora, utilizando el sistema binario (sistema numérico de dos dígitos, o bit: el "0" y el "1")

ASCII: Estándar Americano para el Intercambio de Información. Utiliza 8 bits para representar cada carácter. Fue uno de los primeros estándares y aún se usa ampliamente hoy en día

Unicode: Utiliza 16 bits o más para representar cada carácter, lo que significa que puede representar un mayor número de caracteres, incluyendo caracteres latinos, griegos, cirílicos, hebreos y chinos

UTF-8: Un conjunto de codificaciones basadas en Unicode que utilizan 8 bits para representar cada carácter. Es la codificación más comúnmente usada hoy en día porque es compatible con la mayoría de los lenguajes informáticos y permite el intercambio sin problemas entre plataformas e idiomas.

sistemas operativo

Un **sistema operativo** es un software que coordina y dirige todos los servicios y aplicaciones que utiliza el usuario en una computadora

Los sistemas operativos consisten en interfaces gráficas, entornos de escritorio o gestores de ventanas que brindan al usuario una representación gráfica de los procesos en marcha.

Por el modo de administración de tareas:

- **Monotarea**: Este funciona para la realización y ejecución de una sola tarea a la vez, de modo tal que si un programa o bien aplicación está en ejecución, no puede ser abierto otro, ya que se interrumpiría los procesos.
- **Multitarea**: Es aquel que se produce cuando se puede ejecutar una o más aplicaciones, y llevar a cabo varios programas, sin que el proceso de uno interfiera con el otro.

Por el modo de administración de usuarios:

- **Monousuario**: Como su nombre bien lo indica son aquellos que permiten el uso del ordenador de parte de un solo usuario, facilitando solo el desarrollo de las actividades que este tiene a bien ejecutar.
- **Multiusuario**: Son aquellos que permiten el desarrollo de varias actividades por parte de diversos usuarios, es decir, se facilita el desarrollo de distintas aplicaciones por parte de dos o más usuarios.

Por la forma de manejo de recursos:

- **Centralizado**: Aquel que facilita el desarrollo de las actividades en un solo ordenador, siendo esto solamente factible en ordenadores simples y con un solo sistema de aplicación de modo tal que este puede solo desarrollar programas en un equipo determinado.
- **Descentralizado**: Son aquellos sistemas que se realizan en diversos equipos o bien ordenadores, estos por lo general se revisten en centrales operadoras, es decir, un solo equipo mantiene el programa pero por medio de extensiones este puede ser manejado en otros dispositivos.

windows

Windows es un sistema operativo desarrollado por Microsoft que permite la administración de los recursos de una computadora. Es un conjunto de programas que empieza a trabajar cuando se enciende el equipo para gestionar el hardware a partir desde los niveles más básicos

En cuanto a las **funciones de Windows**, las cinco funciones básicas clave de cualquier ventana son las siguientes:

- La interfaz entre el usuario y el hardware.
- Coordinar componentes de hardware.
- Proporcionar un entorno para que funcione el software.
- Proporcionar estructura para la gestión de datos.
- Proporcionar una interfaz para la comunicación entre el usuario y el sistema

Un **entorno de escritorio** es un conjunto de software que ofrece al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda. Es una implementación de interfaz gráfica de usuario que ofrece facilidades de acceso y configuración, como barras de herramientas e integración entre aplicaciones con habilidades como arrastrar y soltar.

La **barra de tareas** es una línea horizontal que se ubica en la parte inferior de la pantalla. Permite acceder a iconos de acceso directo, al menú de inicio, al área de notificaciones, y agregar o remover cualquier icono que esté colocando en esta barra.