



APLICACIÓN DE  
HERRAMIENTAS DE  
INFORMATICA

 **NOMBRE:** KIMBERLY VANESSA SANCHEZ LOPEZ

 **TEMA:** NOTAS

 **NOMBRE DEL PROFESOR:** ING. JORGE ALBERTO

 **UNIDAD:** I

 **GRUPO:** "A"

## UNIDADES Y MAGNITUDES INFORMATICAS

Las unidades de informática son más que métodos que nos permiten explicar los diferentes tamaños existentes en el mundo digital estas medidas podemos agruparlas en tres que serian.

- ❖ **ALMACENAMIENTO** para medir el espacio que ocupa la información en el disco
- ❖ **PROCESAMIENTO** para calcular la velocidad de procesamiento de un procesador
- ❖ **Transmisión de datos** que mide el tiempo que toma un servidor en poner la línea el paquete datos a enviar.
- ❖ en informática se conocen tres unidades esenciales para medir la información las cuales son
- ❖ **BIT**: significa dígito binario y corresponde la unidad más pequeña de información de un equipo **BYTE**, corresponde a ocho bits consecutivos por lo que esta se considera una combinación del primero **HERCIO**. Se utilizan para medir la velocidad de procesamiento de la información un hercio es el equivalente a un ciclo es decir algo se repite una vez como podría ser los giros de un procesador
- ❖ Las dos primeras se utilizan para medir espacio o volumen mientras que la última es un factor de velocidad de procesamiento.
- ❖ un bit es un 0 o 1
- ❖ 8 bits = byte
- ❖ 1024 bytes = kilobyte
- ❖ 1024 kilobyte = megabyte
- ❖ 1024 megabytes = gigabyte

A light blue, cloud-shaped box with a black outline containing the title text.

ARQUITETURA DE UN SISTEMA  
MICROINFORMATICO PRINCIPIOS Y  
FUNCIONES

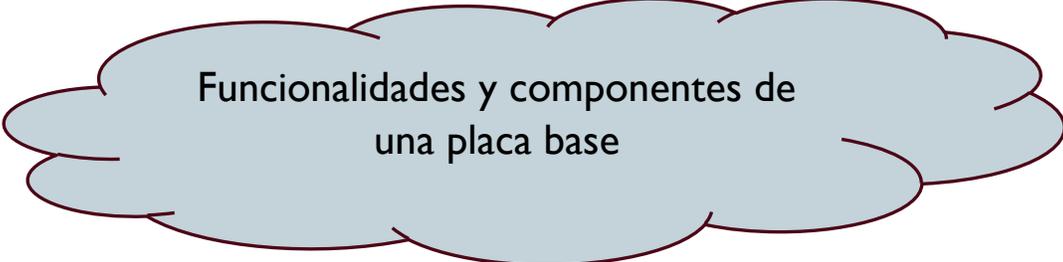
- ❖ La arquitectura del equipo microinformático define las siguientes unidades funcionales que componen el equipo sus características principales y la comunicación entre ellas.
- ❖ Dominar el desarrollo de sistema de información y la relación entre estos y los negocios implica necesariamente el dominio de la estructura lógica y de comportamiento de sistema complejos basados en servicios es decir un profesional de los servicios debe ser capaz de entender la perspectiva arquitectónica de los sistemas SSD
- ❖ Estudiar los aspectos y alternativa arquitectónicas.

A yellow rectangular box with a black border containing the text 'Microprocesador'.A green rectangular box with a black border containing the text 'Memoria de video'.A blue rectangular box with a black border containing the text 'RAM'.A purple rectangular box with a black border containing the text 'GPU'.A dark blue rectangular box with a black border containing the text 'HD/SSD'.

A light blue, cloud-shaped graphic with a dark red outline, containing the text 'TIPOS DE CHASIS' in a black box.

## TIPOS DE CHASIS

- ❖ Estos diferentes tipos de chasis ofrecen sus propias ventajas y desventajas y también son capaces de cumplir diferentes funciones por que vienen equipados con características diferenciadoras.
- ❖ SMALL FORM MINI-ITX 17cm x 17cm lo que ofrece muy pocas opciones de placa base. Es muy pequeño y compacto, una característica que tiene sus propias ventajas y desventajas. Solo tiene dos ranuras de expansión pero también es muy portátil.
- ❖ Mini torre micro-atx tiene cuatro ranuras de expansión puede admitir una placa base.
- ❖ Media torre micro-atx tiene 7-8 ranuras de expansión
- ❖ Torre completa opción de tipo torre para jugadoras competitivos 10 ranuras de expansión.

A light blue, cloud-shaped text box with a dark red outline, containing the title text.

## Funcionalidades y componentes de una placa base

Debes tener en cuenta que tu equipo está compuesto por muchos componentes de diferentes tamaños y funciones. En la placa base tienes la tarjeta gráfica, la CPU o los módulos de memoria, y también conectas el monitor y muchos otros. Entre ellos está el propio chipset, que es el responsable de que el resto de componentes puedan comunicarse correctamente entre sí.

Una placa base sirve para conectar multitud de componentes entre sí y formar un dispositivo electrónico útil. En el ámbito de los ordenadores, el resto de componentes internos van conectados a la placa base mediante varios puertos.

## Arquitectura vigente

### ❖ Arquitectura de la informática

También conocida como arquitectura de computadoras o arquitectura de sistemas, es una especialidad del sector de las ciencias de la computación, definida como el conjunto de estándares de tecnología de software y hardware que interactúan entre sí para formar un sistema o plataforma informática.<sup>30 m</sup>

- 
- 
- 
- 
- 
- de **Software** microkernel. El patrón arquitectónico Microkernel se usa cuando se realizan sistemas con componentes intercambiables. ...
- Patrón de **arquitectura** microservicios. ...
- Patrón de **arquitectura** Event-based pattern. ...
- Patrón CQRS. ...
- 
- Patrón de **arquitectura** basado en el espacio.





Esta información procede de videos paginas web y informacion indicada del profesor...