



ALUMNA: KARLA NALLELY PEREZ LOPEZ

PROFESOR: ALDO IRECTA NAJERA

MATERIA: COMPUTACIÓN I

FECHA DE ENTREGA: 14 DE NOVIEMBRE

# INFORMÁTICA

## ¿QUE ES LA INFORMATICA?

La informática, también llamada computación, es el área de la ciencia que se encarga de estudiar la administración de métodos, técnicas y procesos con el fin de almacenar, procesar y transmitir información y datos en formato digital. La informática abarca desde disciplinas teóricas hasta disciplinas prácticas.

conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores.

## AREAS DE APLICACION:

- Área de Arquitectura y Tecnología de Computadores
- Área de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial
- Área de Ingeniería Telemática
- Área de Lenguajes y Sistemas Informáticos

## AREAS DE CONOCIMIENTO O ACTIVIDAD HUMANA:

g gestión de negocios, almacenamiento y consulta de información; monitorización y control de procesos, industria, robótica, comunicaciones, control de transportes, investigación, desarrollo de juegos, diseño computarizado, aplicaciones/herramientas multimedia, medicina, biología, física, química, meteorología, ingeniería, arte,

## ¿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.

## UNA COMPUTADORA PUEDEN AGRUPARSE EN DOS CATEGORÍAS SEPARADAS, QUE SON:

- **Hardware.** La parte física y tangible del sistema, o sea, sus componentes eléctricos y electrónicos, que cumplen con diversas funciones fundamentales, como la realización de cálculos o la alimentación eléctrica del sistema. De algún modo equivaldría al "cuerpo" de la computadora.
- **Software.** La parte intangible, digital, abstracta, del sistema, que se ocupa de las operaciones de tipo conceptual o representacional, normalmente dentro de un entorno virtual simulado, esto es, dentro de una simulación que hace más amable la interacción con el usuario. Siguiendo la metáfora equivaldría a la "mente" del computador.