



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.