



# CUADRO SINÓPTICO

*Nombre del Alumno: María Guadalupe Camacho Arzat*

*Nombre del tema: Unidad I: Antecedentes y conceptos básicos de la computacion*

*Parcial: I A*

*Nombre de la Materia: Computación I*

*Nombre del profesor: Evelio calles Pérez*

*Nombre de la Licenciatura: Trabajo Social*

*Cuatrimestre: Semiescolarizado*



**1.1. MENCIONAR LOS  
EVENTOS HISTÓRICOS  
MÁS IMPORTANTES QUE  
LLEVARON A LA  
INVENCION DE LA  
COMPUTADORA.**

**CREACION DEL  
ÁBACO**

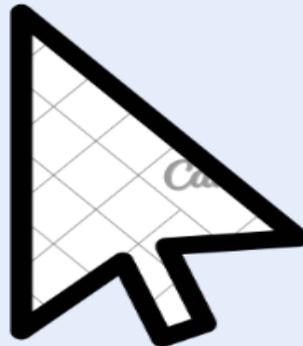
Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana.

**PASCALINA**

inventada por Blaise Pascal, los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas,

**PRIMERA  
COMPUTADORA  
ANALÍTICA**

creada por Charles Babbage,





**1.2. MENCIONAR ALGUNOS DE LOS MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN Y SUS INVENTORES.**

**EL ÁBACO**

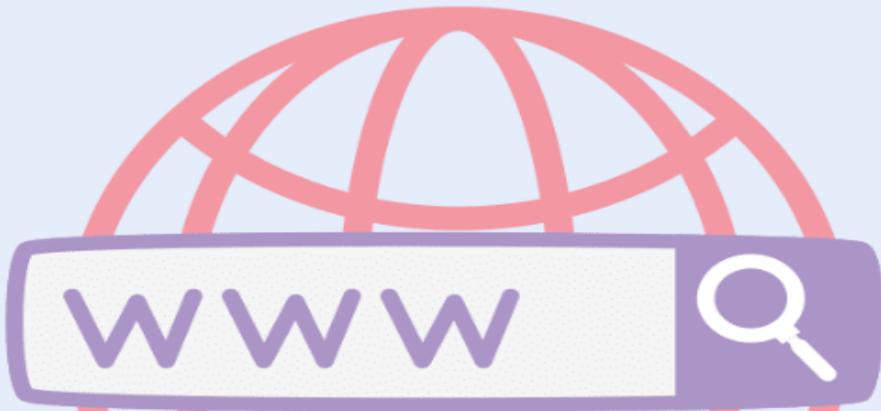
El ábaco representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos. Se cree que alrededor del año 3000 BC, los babilonios empleaban el ábaco para realizar cálculos matemáticos rudimentarios.

**PIONEROS**

- 1617 – John Napier*
- 1623 – Wilhelm Schickard*
- 1642 – Blaise Pascal*
- 1694 – Gottfried Wilhelm Von Leibniz*
- 1790 – Joseph Marie Jacquard*
- 1812 – Charles Babbage*
- 1880 – Herman Hollerith*

**AUTORES DE LA COMPUTADORA MODERNA**

- 1943 – Howard Aiken*
- 1939 – John Atanasoff*
- 1946 – Dr. John Mauchly y J. Presper Eckert*
- 1945 – John Von Neumann*





### 1.3. DEFINIR EL TÉRMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

**COMPUTADORA**  
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.

#### SISTEMA ELECTRÓNICO

Capaz de operar bajo el control de unas instrucciones dentro de su unidad de memoria

#### MÁQUINA ELECTRÓNICA

Permite la entrada, el procesamiento, el almacenamiento y la salida de datos.

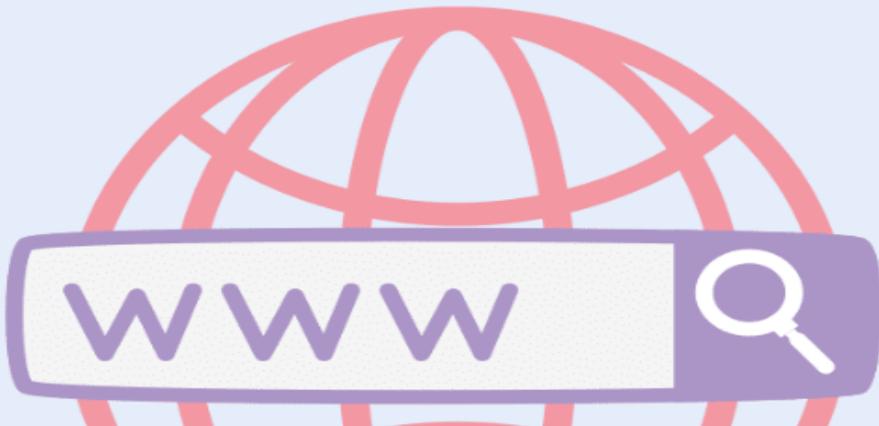
#### ANALÓGICAS

Se describen por relaciones matemáticas similares (v.g. Exponenciales, Logarítmicas, etc.) pueden entregar la solución muy rápidamente.

#### TIPOS DE COMPUTADORA

#### DIGITAL

Están basadas en dispositivos biestables, que sólo pueden tomar uno de dos valores posibles: '1' ó '0'. Tienen como ventaja, el poder ejecutar diferentes programas para diferentes problemas.





### 1.3. DEFINIR EL TÉRMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN



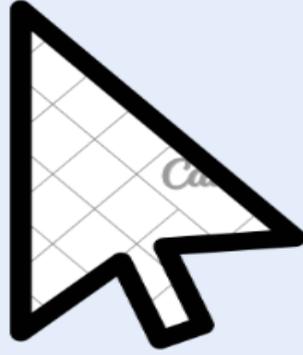
## CLASIFICACIÓN DE LAS COMPUTADORAS

### POR SU FUENTE DE ENERGÍA:

- Mecánicas
- Analógicas
- Digitales

### POR SU TAMAÑO

- Macrocomputador
- Minicomputador
- Estación de trabajo
- Microcomputadora o Computador personal



## PARTES DE UNA COMPUTADORA

### HARDWARE

es, en resumidas palabras, la parte física de la computadora a partir del cual es posible ver, procesar, escuchar, guardar cosas, etc.

### SOFTWARE

Es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo, así como datos, procedimientos y pautas que permiten realizar la función

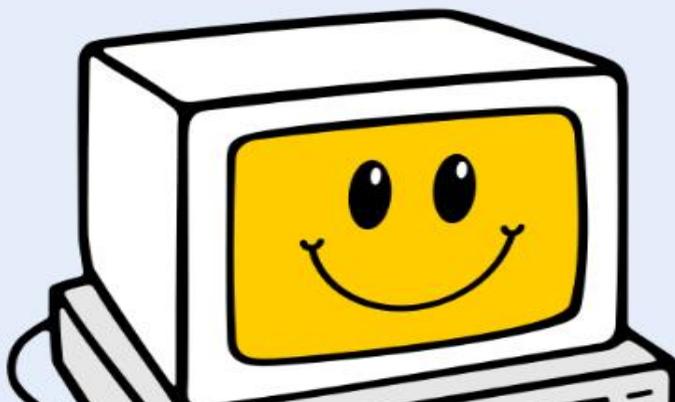




**1.3.1. EXPLICAR LA DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACIÓN**

**DISPOSITIVO**

UN DISPOSITIVO ES UN APARATO O MECANISMO QUE DESARROLLA DETERMINADAS ACCIONES. SU NOMBRE ESTÁ VINCULADO A QUE DICHO ARTIFICIO ESTÁ DISPUESTO PARA CUMPLIR CON SU OBJETIVO.



**DISPOSITIVO DE ENTRADA**

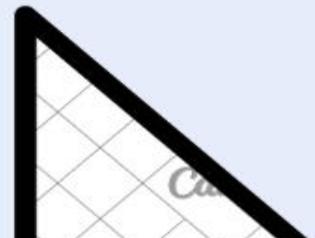
Son los que envían información a la unidad de procesamiento, en código binario.

**DISPOSITIVO DE SALIDA**

Son los dispositivos que reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea perceptible para la persona.

**ALMACENAMIENTO**

Es todo aparato que se utilice para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal.





#### 1.4. DESCRIBIR LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACIÓN EN UNA COMPUTADORA

### SISTEMA MULTIBYTE

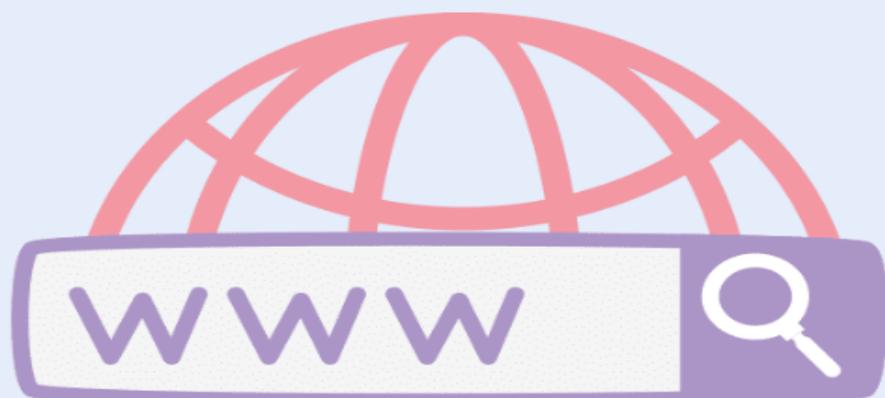
se trata de representar juegos de más de 256 caracteres en almacenamientos externos o en sistemas de transmisión, en los que es importante la economía de espacio y/o ancho de banda, la solución ha consistido en utilizar sistemas de codificación multibyte.

### OBJETIVOS DE LOS CÓDIGOS

- Facilitar el procesamiento.
- Permitir identificación inequívoca.
- Permitir clasificación.
- Permitir recuperación o localización de información.
- Posibilitar establecimiento de relaciones entre diferentes elementos codificados.
- Facilitar el señalamiento de propiedades particulares de los elementos codificados.

### CARACTERÍSTICAS DE LOS SISTEMAS DE CÓDIGOS

- Debe estar adaptado lógicamente al sistema informativo de que forme parte.
- Debe tener precisión necesaria para describir un dato.
- Debe mantenerse tan reducido como se pueda.
- Debe permitir expansión.
- Debe ser fácil de usar.
- Deben ajustarse a los requerimientos de los equipos





## 1.5 DESCRIBIR LA FUNCIÓN BÁSICA DEL CPU.

### POSEE UNA MEMORIA CACHE

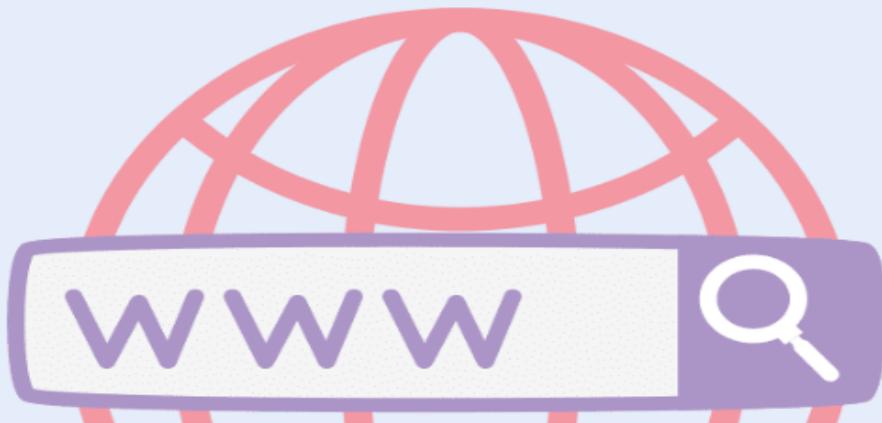
Es un tipo de memoria muy rápida con la que se tienen datos que serán requeridos para las operaciones que se vayan a efectuar, sin la necesidad de que deba enviar información a la memoria RAM.

### FUNCIONES PRINCIPALES

- Traer todas las instrucciones por medio de direcciones.
- Decodifica en instrucciones binarias para que el CPU pueda entenderlas y llevarlas a cabo.
- Se realiza el procedimiento de la ejecución de las instrucciones dadas por el procesador.
- El CPU da algunas respuestas luego de la ejecución de la instrucción.

### LA CPU SE DIVIDE EN

- Procesador
- Memoria
- Monitor del sistema
- Circuitos auxiliares.



## Bibliografía

[file:///C:/Users/mary\\_/Downloads/%EF%BF%BDSin%20ti%CC%81tulo.pdf](file:///C:/Users/mary_/Downloads/%EF%BF%BDSin%20ti%CC%81tulo.pdf)