



## Cuadro sinóptico

Nombre del Alumno: **Dollys Sánchez Villafuerte**

Nombre del tema: **Unidad I**

Parcial: **2do parcial**

Nombre de la Materia: **Antecedentes y conceptos básicos de la computación**

Nombre del profesor: **ISC Evelio Calles Pérez**

Nombre de la Licenciatura: **Lic. En enfermería**

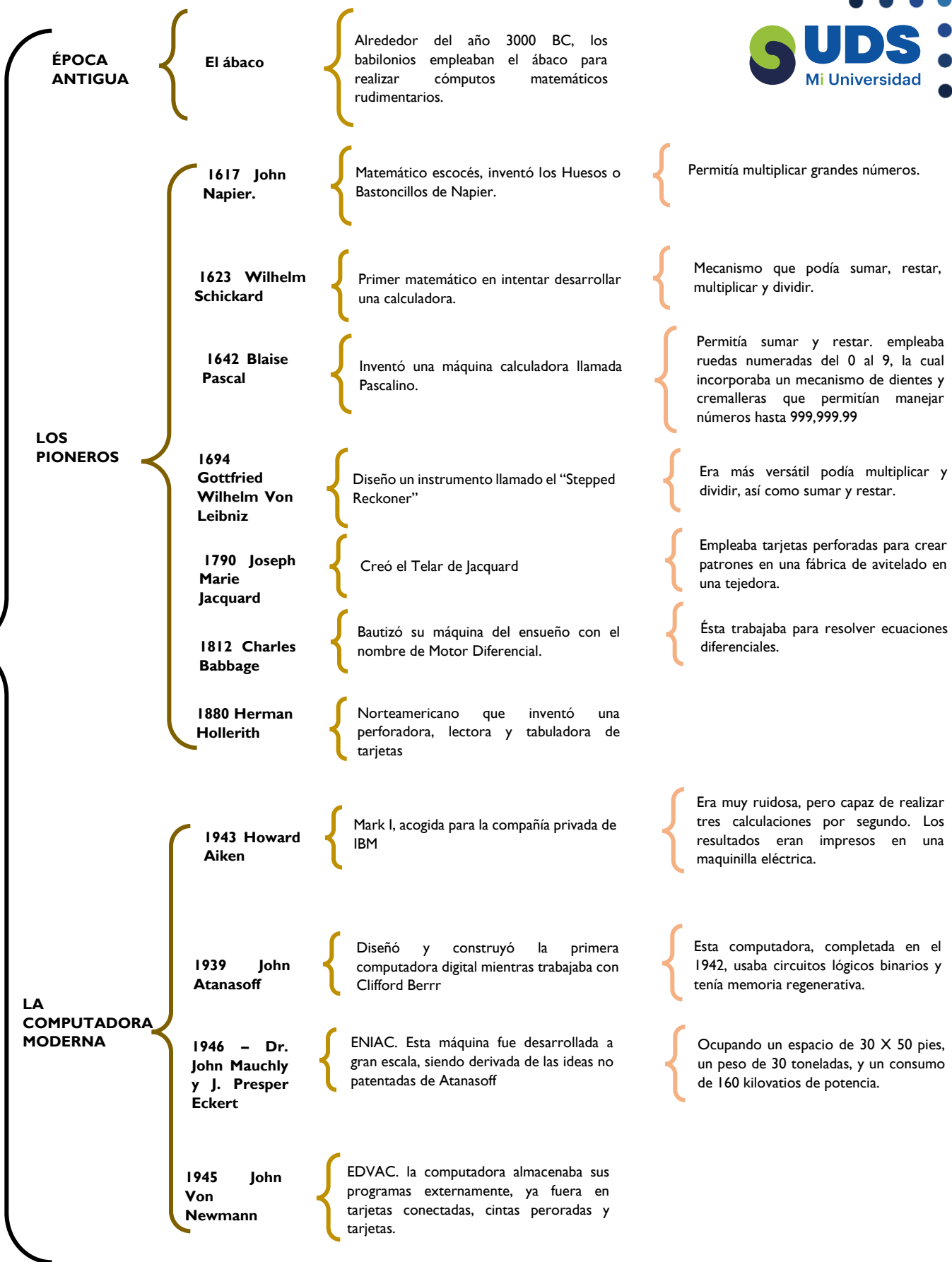
Cuatrimestre: **Ier cuatrimestre**

*Pichucalco Chiapas 11 de noviembre 2024*

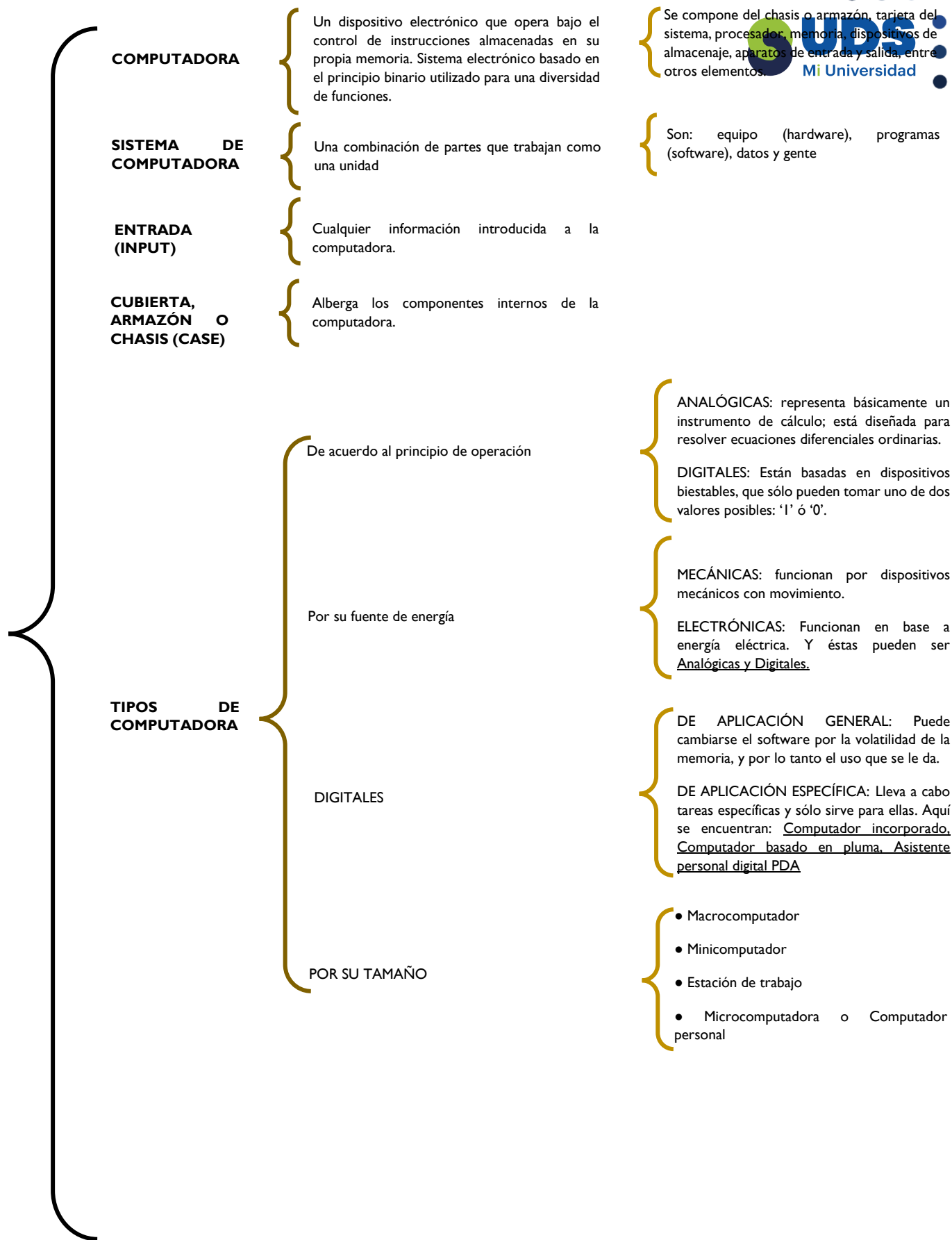
MENCIONAR  
 LOS EVENTOS  
 HISTÓRICOS  
 MÁS  
 IMPORTANTES  
 QUE LLEVARON  
 A LA  
 INVENCIÓN DE  
 LA  
 COMPUTADORA

<b>EL ÁBACO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Uno de los primeros dispositivos para contar.</li> <li>✓ Su origen se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dispositivo sencillo que consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular.</li> <li>➤ Al desplazar las cuentas sus posiciones representan valores almacenados y así cuentan cantidades.</li> </ul>
<b>PASCALINA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Inventada por Blaise Pascal de Francia.</li> <li>✓ Y Gottfried Wilhelm von Leibniz. de Alemania.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes.</li> <li>➤ Los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas</li> </ul>
<b>MÁQUINA ANALÍTICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX.</li> <li>✓ Máquina de diferencias, un dispositivo mecánico para efectuar sumas repetidas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Babbage abandonó la máquina de diferencias y se dedicó al proyecto de la máquina analítica que se pudiera programar con tarjetas perforadas para efectuar cualquier cálculo con una precisión de 20 dígitos. Todo esto dado a que Charles Jacquard había creado un telar que podía reproducir automáticamente patrones de tejidos.</li> </ul>
<b>MARK I</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En 1944 se construyó en la Universidad de Harvard.</li> <li>✓ Diseñada por un equipo encabezado por Howard H.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ No era de propósito general y su funcionamiento estaba basado en dispositivos electromecánicos llamados relevadores.</li> <li>➤ Medía 51 pies de largo, 8 pies de altura y 2 pies de espesor. 750000 partes y 500 millas de cables.</li> </ul>
<b>ENIAC</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En 1947 se construyó en la Universidad de Pennsylvania.</li> <li>✓ Fue la primera computadora electrónica, el equipo de diseño lo encabezaron los ingenieros John Mauchly y John Eckert.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tenía más de 18 000 tubos de vacío, consumía 200 KW de energía eléctrica y requería todo un sistema de aire acondicionado, pero tenía la capacidad de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo.</li> </ul>
<b>EDVAC</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ John Von Neumann considerado el padre de las computadoras.</li> <li>✓ La idea fundamental de Von Neumann fue: permitir que en la memoria coexistan datos con instrucciones, para que entonces la computadora pueda ser programada en un lenguaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tenía aproximadamente cuatro mil bulbos y usaba un tipo de memoria basado en tubos llenos de mercurio por donde circulaban señales eléctricas sujetas a retardos.</li> </ul>

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



DEFINIR EL  
TÉRMINO  
COMPUTADORA  
Y ELEMENTOS  
QUE LA  
INTEGRAN.



DEFINIR EL  
TÉRMINO  
COMPUTADORA  
Y ELEMENTOS  
QUE LA  
INTEGRAN.

**PARTES DE UNA  
COMPUTADORA  
HARDWARE  
(parte física)**

- PLACA BASE O MADRE**

Es la placa principal de circuitos impresos de una computadora. En ella están las rutas eléctricas o buses que son los que permiten el desplazamiento de los datos entre los componentes del equipo.
- CPU (Unidad Central de Procesamiento)**

En ocasiones se llama simplemente procesador y se lo clasifica como el cerebro de la computadora.
- MEMORIA DE ACCESO ALEATORIO O RAM**

Es el componente en donde de forma temporal se almacenan los datos y los programas que la CPU utiliza.
- UNIDAD DE DISCO ÓPTICO**

Así se denomina porque usa un láser para la lectura de los datos que están almacenados en medios ópticos como un CD, DVD o Blu-Ray.
- UNIDAD DE DISCO DURO O HDD**

Es aquí donde se aloja el sistema operativo al igual que las aplicaciones informáticas.
- UNIDAD DE ESTADO SÓLIDO O SSD**

Nuevo tipo de tecnología que busca reemplazar los discos duros tradicionales.
- TARJETAS DE RED**

Es la que permite la conexión a una red informática. (placa de red, adaptador de red o NIC)
- TARJETAS DE GRÁFICA**

Es la que le brinda capacidad gráfica al computador. (placa de video, adaptador de video o tarjeta de video)
- FUENTE DE ALIMENTACIÓN**

También se conoce como fuente de poder y es la que le brinda la energía la computadora
- SISTEMA DE REFRIGERACIÓN**

Un disipador térmico con el que se le quita calor al núcleo de la CPU
- GABINETE**

Da soporte a los componentes internos del PC, además de ofrecer una protección adicional

DEFINIR EL TÉRMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN.

**PARTES DE UNA COMPUTADORA**  
periféricos dispositivos auxiliares

TECLADO

Dispositivo de entrada que se emplea para enviar órdenes y datos a la computadora.

RATÓN  
MOUSE O

Es un apuntador con el que se puede detectar movimiento en una superficie plana, para después reflejarlo en el monitor con un cursor, flecha o puntero.

MONITOR

Es el principal periférico de salida y es donde se ve de manera gráfica la información o los datos que se generan por la computadora.

IMPRESORA

Periférico de salida con el que se da una copia de textos o gráficos digitales en medios físicos que son casi siempre papel.

PARLANTES  
ALTAVOCES /

Se emplea para escuchar los sonidos que son emitidos por la computadora.

**PARTES DE UNA COMPUTADORA**  
Software

SISTEMA OPERATIVO

Entre sus objetivos está el manejo y la administración del núcleo intermediario para la gestión de recursos o el acceso al hardware.

APLICACIÓN INFORMÁTICA

Clase de programa informático que se crea para ser un instrumento con el que el usuario va a poder hacer o varias tareas de distinta clase.

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Son diseñados con el objetivo de controlar el comportamiento físico y lógico de la computadora.

PAQUETES DE SOFTWARE

Son un conjunto de programas que se distribuyen de forma complementaria

DRIVERS

Se lo conoce también como controlador o manejador de dispositivo

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

**DISPOSITIVOS**

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

- De entrada
- De salida.
- De almacenamiento

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

Reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea perceptible para la persona.

todo aparato que se utilice para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal. Hay ópticos y magnéticos.

**COMPUTADORA**

Dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa, los almacena y los emite como salida para su interpretación

Conformado por:

- hardware,
- periféricos y
- software.

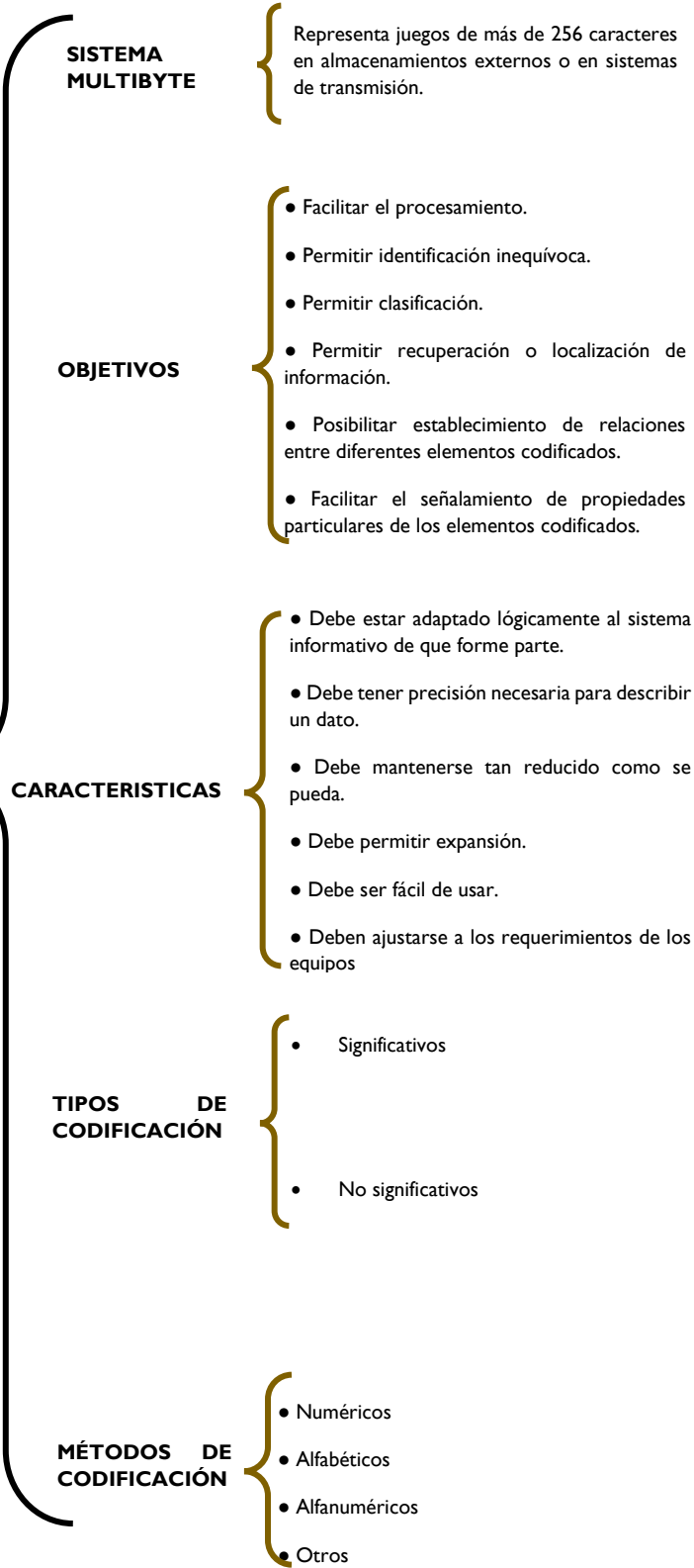
**VENTAJAS**

- La computadora nunca se cansa, distrae, o se enoja.
- La información es procesada y almacenada.
- Realiza funciones con un índice menor de errores.
- Mayor rapidez en información.

**DESVENTAJAS**

- Representan una fuerte inversión.
- Falta de cultura en cuanto a uso en equipo de cómputo.
- El cambio vertiginoso de la tecnología.

**ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACIÓN EN UNA COMPUTADORA.**



- JIS (Japanese Industrial Standard). Es utilizado principalmente en comunicaciones.
- Shift-JIS Introducido por Microsoft y utilizado en el sistema MS-DOS, es el sistema que soporta menos caracteres.
- EUC (Extended Unix Code). Este sistema es utilizado como método de codificación interna en la mayoría de plataformas Unix.
- UTF-8 (Unicode transformation format). En este sistema, cada carácter se representa mediante una secuencia de 1 a 4 bytes

- Significativos
  - No significativos
- Aquellos que implican un significado, es decir, que reflejan en un mayor o menor grado las características del objeto, partida o individuo a los cuales se la asigna.
- Son simples etiquetas por medio de las cuales se distinguen de otros el objeto.



