



Mi Universidad

Nombre del Alumno: CESAR ALEJANDRO VÁZQUEZ PÉREZ

Nombre del tema: ACT DE PLATAFORMA

Parcial: I

Nombre de la Materia: COMPUTACIÓN BASICA I

Nombre del profesor: JUAN JOSE OJEDA TRUJILLO

Nombre de la Licenciatura: ARQUITECTURA

Cuatrimestre: I

COMPUTACIÓN

La computación es el proceso de utilizar maquinas electrónicas, llamada computadoras, para realizar tareas y procesar información de manera automática. Estas maquinas utilizan software y hardware para ejecutar instrucciones y producir resultados.

PRACTICA I

CONOCIMIENTO DE LAS PARTES DE UNA COMPUTADORA

PARTES:

- Gabinete
- Disco duro
- Batería de litio de 3vts
- Ventilador
- Procesador
- Ranuras para expansión
- Tarjeta madre



- Fuente de poder



- Memorias



- Tarjeta grafica



- Bus de datos



- Disipador de calor



- Lector y grabado óptico



- Tarjeta de audio



- Memoria RAM



- Puertos USB



RECOMENDACIONES:

- CUANDO UNA COMPUTADORA SE PONE LENTA HAY QUE CAMBIARLE LA PASTA TERMICA.
- LAS MEJORES LAPTOPS SON LAS DE MARCA: HP, DELL, ASUS, LENOVO, ETC.

NOTAS:

- CPU: UNIDAD DE CONTROL DE PROCESO
- ALU: UNIDAD ARITMETICA LOGICA
- IHERT= 1 CICLO/SEG

PRACTICA 2

DISPOSITIVOS DE ENTRADA, SALIDA Y PERIFERICOS

DISPOSITIVOS DE ENTRADA



CD-ROM: Es un disco compacto que utiliza rayos láser para leer grandes cantidades de información en formato digital.

LAPIZ ÓPTICO: Es un dispositivo con forma de lápiz que se usa en soportes táctiles, como monitores y pantallas, para introducir información al sistema.

MOUSE: Es un dispositivo que se usa para ingresar información al sistema y que traduce los movimientos que el usuario realiza con el dispositivo a instrucciones concretas.

JOYSTICK: Es un dispositivo que suele usarse para los videojuegos, que consiste en una palanca que el usuario mueve para ejecutar acciones en la computadora.

LECTOR DE CODIGO DE BARRAS: Es un dispositivo, que puede ser de pistola, de base o de barra, que funciona como un lector que reconoce un código de barras en el que está contenida la información del producto.

MICROFONO: Es un dispositivo que captura el sonido y lo traduce a impulsos eléctricos que luego pueden ser codificados, almacenados, transmitidos y reproducidos.

CAMARA: Es un dispositivo que captura una imagen, empleando un sistema de lentes y componentes fotosensibles, y luego la digitaliza y transmite al sistema.

TECLADO: Es un tablero formado por teclas o botones con letras, números y símbolos.

ESCÁNER: Es un dispositivo que digitaliza documentos o imágenes y los introduce dentro de la computadora.

DISPOSITIVOS DE SALIDA



MONITOR: Es un dispositivo de salida que convierte las señales digitales del sistema en información visual, de manera que pueda ser percibida y comprendida por el usuario.

IMPRESORA: Es un dispositivo que convierte en un documento impreso y tangible el contenido digital de la computadora.

PARLANTE: Es un dispositivo que extrae la información del sistema y la traduce a señales sonoras que pueden ser captadas por los usuarios.

AURICULARES: Son dispositivos que reproducen el sonido que proviene de la computadora, que puede ser cualquier tipo de archivo de audio.

PROYECTORES: Son dispositivos que reciben información del sistema computarizado y la representa gráficamente.

DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

- **ALMACENAMIENTO MAGNÉTICO**

Los dispositivos magnéticos son aquellos que emplean distintos materiales dotados de propiedades ferromagnéticas, para contener la información de acuerdo a la codificación binaria (el sistema binario), empleando la orientación de las partículas cargadas como sistema de escritura.



- **ALMACENAMIENTO ÓPTICO**

Las unidades ópticas funcionan a través de un sistema láser de lectura y grabación. Este tipo de almacenamiento opera sobre discos ópticos circulares, sobre los cuales el láser crea surcos microscópicos (en una sola de sus caras), codificando así la información para que pueda grabarse y recuperarse.



- **ALMACENAMIENTO ELECTRONICO**

El almacenamiento electrónico o de estado sólido implica el uso de aparatos de almacenamiento generalmente retirables, que guardan la información en el interior de chips y tecnologías dependientes del flujo de la corriente eléctrica.



DISPOSITIVOS PERIFÉRICOS

- **PERIFÉRICOS DE ENTRADA (INPUT)**

Son los que introducen datos al sistema

- **PERIFÉRICOS DE SALIDA (OUTPUT)**

Son los que extraen datos del sistema



- **PERIFÉRICOS DE ENTRADA Y SALIDA**

Cuando cumplen con ambas funciones



- **PERIFÉRICOS DE ALMACENAMIENTO**

Auxiliares a la memoria del sistema



- **PERIFÉRICOS DE COMUNICACIONES**

Permiten la comunicación entre sistemas o alguna red informatica



CONCLUSIÓN

La computación es una disciplina dinámica y en constante evolución que ha transformado radicalmente la forma en que vivimos, trabajamos y nos comunicamos. Desde sus orígenes en la antigüedad hasta la era actual de la inteligencia artificial y la computación en la nube, la computación ha demostrado ser una herramienta poderosa para mejorar la eficiencia, la productividad y la calidad de vida. Esta tecnología día con día evoluciona para ser la herramienta mas poderosa para el humano.

FUENTES DE INFORMACIÓN

<https://es.wikipedia.org/wiki/cd-rom>

<https://concepto.de/dispositivos-de-entrada/>

<https://concepto.de/dispositivos-de-salida/>

<https://concepto.de/dispositivos-de-almacenamiento/#ixzz8m7zbrdyb>

<https://concepto.de/dispositivos-perifericos/>