



Cuadro Sinóptico

Nombre del Alumno: **Scarlet Alegría Sánchez**

Nombre del tema: **Actividad I**

Parcial: **I**

Nombre de la Materia: **Computación I**

Nombre del profesor: **Aldo Irecta Nájera**

Nombre de la Licenciatura: **Licenciatura en contaduría pública y finanzas**

Cuatrimestre: **Ier**

Nomenclatura del grupo: **LCF26SSC0124-A**

Clave de la materia: **LCFI05**

INFORMATICA

Ciencia que estudia el proceso informático de la información

• Aplicaciones

- Comunicaciones
- Negocios
- Gobierno
- Industria
- Entretenimiento
- Ciencia
- Arte
- Transporte
- Almacenamiento y consulta de información

• Algunos usos

- Empresarial
 - Control de inventarios
 - Seguimiento de clientes
 - Pago de nomina
 - Contabilidad
- Marketing
 - Realizar estudios de mercado
 - Analizar datos demográficos
- Educativo
 - Elaborar material didáctico
 - Realizar simulaciones
 - Crear entornos virtuales de aprendizaje
 - Laboratorios de investigación
- Entretenimiento
 - Creación de videojuegos
 - Creación de efectos especiales
- Música
 - Controlar instrumentos musicales

LA COMPUTADORA

Dispositivo electrónico que recibe un conjunto de datos de entrada, los procesa mediante programas y genera resultados o información. Tiene gran capacidad de almacenamiento de los datos y elevada velocidad de cálculo.

Historia

- Abaco (1500-190 A.C)
- Pascalina (1623-1662)
- Máquina de diferencias (1793-1871)
- Máquina analítica (1793-1871)
- Tarjetas perforadas (1753-1834)

Función

- Datos de entrada { Cifras o valores que por sí solos no tienen un significado. Representa un hecho, evento o elemento del mundo real
- Procesamiento de datos { Parte a partir de datos { Realiza operaciones:
 - > Mover
 - > Ordenar
 - > Comparar
 - > Buscar
 - > Clasificar
 - > Almacenar
- Información (resultados) { Datos ya procesados y ordenados de manera que tienen un significado para la persona que los recibe

Generación de computadoras

- 1ra. Generación (1942-1955) {
 - * Máquinas grandes y costosas
 - * Programas en lenguaje de máquinas
 - * Memoria: tarjetas perforadas
 - * Uso: aplicaciones científicas y militares
- 2da. Generación (1955-1964) {
 - * Construidas con circuitos de transistores
 - * Programas en lenguaje de alto nivel
 - * Menor tamaño
 - * Uso: científico, militar, administrativo
 - * Memoria: cintas magnéticas, tambores magnéticos
- 3da. Generación (1964-1971) {
 - * Circuitos integrados
 - * Pequeñas, rápidas y desprenden menos calor
 - * Más fáciles de usar
 - * Memoria: discos magnéticos
- 4ta. Generación (1971-1989) {
 - * construidas con microprocesadores (alta densidad y veloces)
 - * Pequeñas y menos costosas
 - * Se incrementan el número de aplicaciones
 - * Fáciles de usar
 - * Fáciles de producir comercialmente
- 5ta. Generación (1989-presente) {
 - * Construidas con componentes altamente integrados
 - * Grandes capacidades de procesamiento
 - * Internet y aplicaciones multimedia
 - * Infinidad de usos

Clasificación de las computadoras

- Según su propósito {
 - Computadoras de propósito especial { Dedicadas a un solo propósito o tarea.
 - Computadoras de propósito general { Utilizadas para realizar una amplia variedad de tareas o aplicaciones.
- Según su uso {
 - Computadoras para uso individual y para organizaciones {
 - Uso individual {
 - * Computadoras de escritorio
 - * Estaciones de trabajo
 - * Laptops
 - * Tablets
 - * computadoras de bolsillo
 - * Teléfonos inteligentes
 - Uso organizacional {
 - * Supercomputadoras
 - * macrocomputadoras o mainframes
 - * Minicomputadoras
 - * Microcomputadoras

Computadora según su tamaño y capacidad

- Supercomputadora { Cálculo intensivo, científico y técnico
- Macrocomputadora { Servidor de base de datos a muchas terminales
- Minicomputadora { Aplicaciones múltiples a nivel medio a través de red
- Microcomputadora { Aplicaciones múltiples para un solo usuario

Componentes de una computadora

- Software {
 - Componentes lógicos (programas)
 - Le indican a la computadora que deben hacer
 - Permite la interacción con el usuario
- Hardware {
 - Componentes físicos
 - Equipos
 - Son tangibles
 - Dispositivos de entrada { Permite introducir datos a la computadora
 - > Teclado
 - > Mouse o ratón
 - > Pantallas sensibles al tacto
 - > Tabletas gráficas
 - > Lápiz óptico
 - > Escáner
 - > Cámaras digitales
 - > Lectores de códigos de barra
 - > Micrófono
 - > Cámaras web
 - Dispositivos de salida { Muestran datos e información al usuario
 - > Monitor o pantalla
 - > Impresora
 - > Sistemas de sonido
 - > Plotter
 - > Impresora 3D
 - Unidad Central de Proceso (CPU) { "cerebro de la computadora"
 - Funciones {
 - > Dirige y controla el procesamiento de datos
 - > Controla el flujo de datos (entrada y salida)
 - > Controla la ejecución de los programas
 - > Supervisar la ejecución de programas
 - > Coordinar las actividades de entrada /salida
 - > Localizar datos
 - > Establecer donde se almacenan los datos
 - > Determinar el orden de ejecución de las instrucciones
 - > Asignar localidades de memoria
 - Consta de {
 - Unidad de control
 - Unidad Aritmético - Lógica {
 - < Cálculos Aritméticos (suma, resta, multiplicación y división)
 - < Operaciones lógicas de comparación (>, <, =, ≠)
 - Dispositivo de almacenamiento secundario