



Mapa conceptual

Nombre del Alumno: Diego Armando Arias
García

Nombre del tema: Unidad 1, subtema 1.1 al 1.5

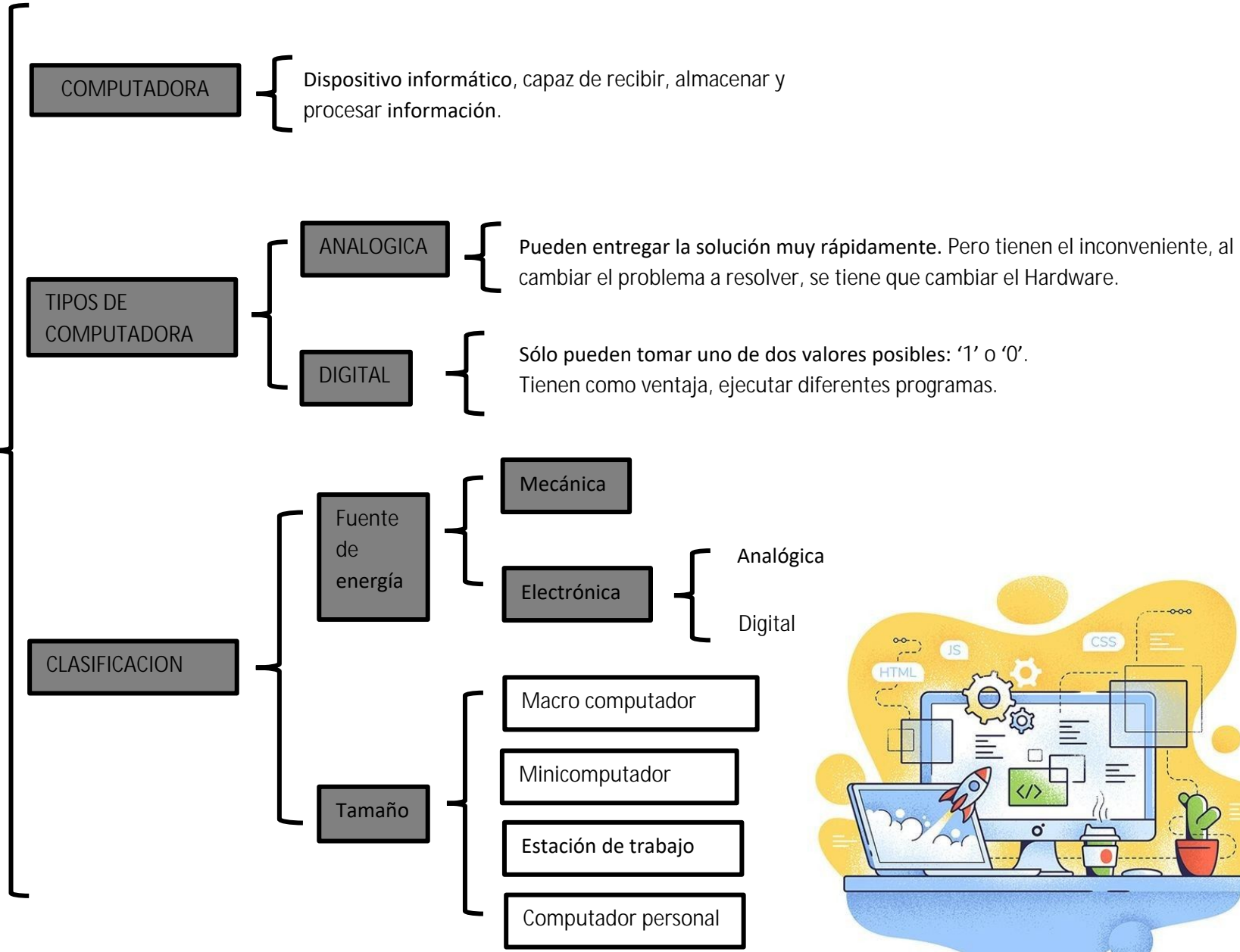
Parcial: 2

Nombre de la Materia: **computación 1**

Nombre del profesor: **Evelio calles Pérez**

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

1.1 QUE ES UNA COMPUTADORA



1.2 LA COMPUTACION Y SUS AREAS

Informática

Surge producto de la interacción sinérgica de varias ciencias

Estudia la estructura, el comportamiento y la interacción de los sistemas naturales y las tecnológicos

Provee nexos a partir de sus metodologías y perspectivas, contribuye a la creación de un paradigma científico para el desarrollo y estimula el avance científico y tecnológico.

Computación

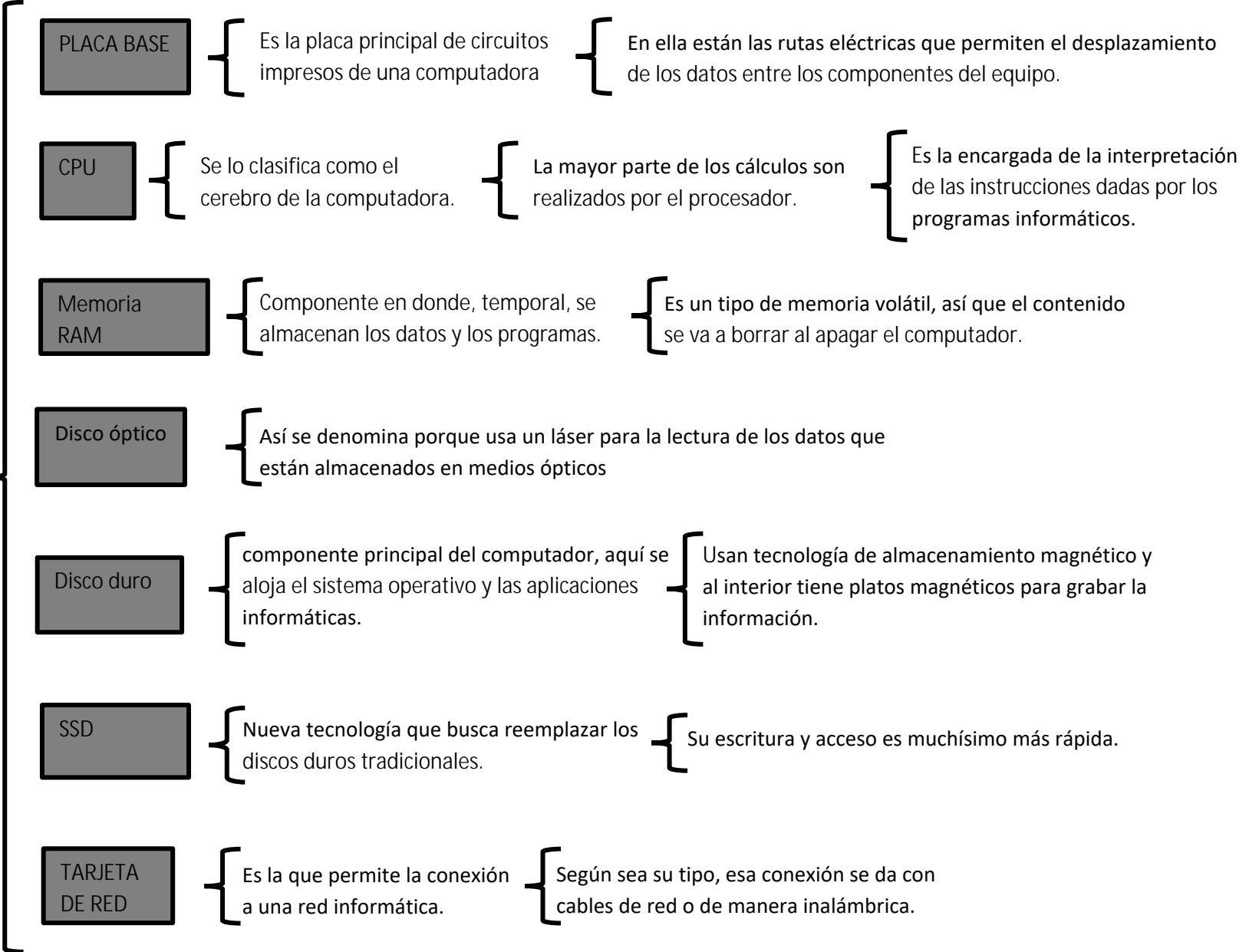
Ayuda a la creación de algoritmos para la solución de problemas y el procesamiento de la información.

Se ocupa de las herramientas para la solución de los problemas en forma automática.

Ciencias de la información

Producto de la necesidad de desarrollar un nuevo modelo de trabajo capaz de responder a los cambios operados, consecuencia del propio progreso científico y tecnológico

1.3 PARTES DE LA COMPUTADORA



1.3 PARTES DE LA COMPUTADORA

Tarjeta gráfica { también como placa de video, adaptador de video o tarjeta de video. { Es la que le brinda capacidad gráfica al computador.

Fuente de alimentación { es la que le brinda la energía la computadora. { Convierte la corriente alterna en corriente continua de un voltaje menor.

Sistema de refrigeración { El sistema de refrigeración es un disipador térmico con el que se le quita calor al núcleo de la CPU, que casi siempre se complementa con un ventilador.

Gabinete { No es un dispositivo electrónico, pero sí una parte del computador, mediante la cual se da soporte a los componentes internos del PC, además de ofrecer una protección adicional.

1.4 UNIDAD
CENTRAL DE
PROCESO

Podemos decir que el CPU es muy similar al cerebro humano, ya que el cerebro recibe y envía información por medio de impulsos eléctricos.

1. Traer todas las instrucciones por medio de direcciones.

2. Se decodifica en instrucciones binarias para que el CPU pueda entenderlas y llevarlas a cabo

3. Se realiza el procedimiento de la ejecución de las instrucciones dadas por el procesador

4. Finalmente, el CPU da algunas respuestas luego de la ejecución de la instrucción.

1.5 UNIDADES DE ALMACENAMINETO

RAM

Memoria de acceso aleatorio, cuyo contenido se pierde al apagar el ordenador.

Secundaria

cuyo contenido permanece después de apagar el ordenador.

Memoria flash

Permite realizar múltiples operaciones de escritura o borrado en una misma acción

Funciona a elevadas velocidades si la lectura y escritura se realiza en puntos diferentes de esta memoria al mismo tiempo

Medio magnético

Permiten el almacenamiento de grandes cantidades de información en pequeños volúmenes.

Medio óptico

Su función es almacenar archivos multimedia

La grabación de los datos es realizada a través de un rayo láser de alta precisión.

Medio electrónico

Utiliza circuitos electrónicos para almacenar la información, los cuales no necesitan moverse para efectuar tal función.

Su capacidad de almacenamiento de información todavía es limitada.



Bibliografía

- Capron, H. L. (1990). *Computers: Tools for an Information Age*. (2nd ed.). California: The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc.
- Hutchinson, S. E., & Sawyer, S. C. (1996). *Computers and Information Systems*. Chicago: Richard D. Irwin, a Times Mirror Higher Education Group, In., Company.
- Norton, P. (1997). *Peter Norton Toda la PC* (5th ed.). México: Prentice Hall Hispanoamericano, S. A.