

**SEP**

SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



**TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO**

Instituto Tecnológico de Cancún

**Nombre de la materia:**

**FUNDAMENTO DE TELECOMUNICACIONES**

**Nombre de la licenciatura:**

**SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**Nombre del alumno(a):**

**ALAN GERARDO GIJON AGOSTO**

**Número de control:**

**18530390**

**Nombre de la tarea:**

**Cuestionario**

**Unidad 1: nombre de la unidad:**

**Nombre del profesor(a):**  
**ING. ISMAEL JIMENEZ SANCHEZ**

**Fecha: 24/09/20**



Av. Kabáh, Km. 3, C.P. 77500, Cancún, Quintana Roo, México

Tels. (01998) 8807432 Ext. 125

[www.itcancun.edu.mx](http://www.itcancun.edu.mx)

Página 1 de 10



## Cuestionario

### *Efectividad*

1.-Sistema debe entregar datos al destino correcto. Los datos deben ser recibidos por el dispositivo o usuario al que están destinados y solo por ese dispositivo o usuario.

- a) Exactitud
- b) Jitter
- c) Puntualidad
- d) Entrega**

2.-El sistema debe entregar la información de forma precisa. Las informaciones han sido alteradas en la transmisión y no fue corregida, no tiene utilidad.

- a) Exactitud**
- b) Puntualidad
- c) Jitter
- d) Entrega

3.-El sistema debe entregar la información de forma puntual. La información entregada tarde es inútil. En el caso de video y audio, la entrega puntual significa entregar información tan pronto es producida, en el mismo orden que está siendo producida, y sin retardo significativo. Este tipo de transmisión se le denomina en tiempo real.

- a) Jitter
- b) Puntualidad**
- c) Entrega
- d) Exactitud



4.-Se refiere a la variación en tiempo de llegada del paquete. Es retraso desigual en la entrega de paquetes de audio o video. Por ejemplo, asumamos que los paquetes son enviados cada 30 milisegundos. Si alguno de los paquetes llega con un retraso e 30 milisegundos y otros con un retraso de 40 milisegundos, una calidad desigual se notara en la calidad del video.

- a) Puntualidad
- b) Entrega
- c) Exactitud
- d) Jitter**

#### Componentes

5.-Es la información comunicar. Formas populares de la información incluyen texto, números, imágenes, audio y video.

- a) Medio
- b) Mensaje**
- c) Protocolo
- d) Entrega

6.-Es el dispositivo que recibe el mensaje. Puede ser una computadora, estación de trabajo, teléfono, televisión, y otros muchos.

- a) Mensaje
- b) Puntualidad
- c) emisor
- d) Receptor**

7.-Es el camino físico por el cual viaja el mensaje del emisor al receptor Algunos ejemplos incluyen cable de par trenzado, cable coaxial, fibra óptica, y ondas de radio.

- a) Protocolo
- b) Medio**
- c) Receptor
- d) Mensaje



8.-Es el dispositivo que envía los datos del mensaje. Puede ser una computadora, estación de trabajo, teléfono, una videocámara, entre otros.

- a) emisor
- b) Medio
- c) Mensaje
- d) Protocolo

9.-Es un conjunto de reglas que gobiernan la transmisión de datos. Representa los acuerdos entre los dispositivos que se están comunicando. Sin un protocolo, dos dispositivos pueden conectarse pero no en comunicación, así como una persona que habla francés no puede ser entendida por una persona que habla japonés.

- a) Exactitud
- b) Entrega
- c) Protocolo
- d) Medio

*Representación de datos*

10.-Este tipo se representa mediante un patrón de bits, una secuencia de bits, ceros y unos. Y se usan códigos como ASCII para representarlos.

- a) Texto
- b) Video
- c) Audio
- d) Imágenes





11.-Para este tipo no se usan códigos como ASCII para representarlos, son directamente convertidos a números binarios para simplificar las operaciones matemáticas.

- a) Audio
- b) Imágenes
- c) Números**
- d) Video

12.-Este tipo es representado por una matriz de pixeles (picture elements), donde cada pixel es un punto pequeño. El tamaño de pixel depende de la resolución. Por ejemplo, este objeto puede ser dividido en 100 pixeles o 10,000 pixeles. En el segundo caso, hay una mejor representación del objeto (mejor resolución), pero se necesita más memoria para almacenarla.

- a) Numero
- b) Audio
- c) Imágenes**
- d) Texto

13.-Este tipo se refiere a la grabación o difusión de sonido o música. Es por naturaleza diferente a los demás tipos de datos. Incluso aunque se use un micrófono para cambiar la señal de voz o música en una señal eléctrica. Es continuo, no discreto.

- a) Audio**
- b) Texto
- c) Imágenes
- d) Números



14.-Este tipo se refiere a la grabación y emisión de una imagen o película el video puede producir como una entidad continua o como una combinación de imágenes, cada una con entidad discreta

- a) Imágenes
- b) Números
- c) Texto
- d) Video**

*Flujo de datos*

15.-En este modo el flujo de la comunicación es unidireccional, como una calle de un solo sentido. Solo uno de los dos dispositivos en un enlace puede transmitir, el otro solo puede recibir.

- a) DELIVERY
- b) SEMI DUPLEX
- c) SIMPLEX**
- d) FULL DUPLEX

16.-Tiene ambas estaciones pueden transmitir y recibir simultáneamente. Tiene ambas direcciones.

- a) SIMPLEX
- b) FULL-DÚPLEX**
- c) SEMI DÚPLEX
- d) DELIVERY





17.-De los modos de flujo de datos, este modo es como un camino donde solo cabe un coche con tráfico permitido en ambas direcciones. Cuando un auto viaja en una dirección, los autos yendo en la dirección contraria deben esperar. La capacidad entera del canal es tomada por cualquiera de los dos dispositivos que estén transmitiendo.

- a) SEMIDUPLEX
- b) SIMPLEX
- c) FULL-DUPLEX
- d) DELIVERY

#### Señales y su clasificación

18.-Pueden tener un número infinito de niveles de intensidad sobre un periodo de tiempo. Ejemplos de ello sería: la luz, el sonido, el aire, la energía etc.

- a) Señal óptica
- b) Señal analógica
- c) Señal Digital
- d) Onda SENOIDAL

19.-Pueden tener solo un número limitado de valores sobre un periodo de tiempo. Generada por algún tipo de fenómeno electromagnético y respeta a valores discretos en lugar de valores dentro de un cierto rango.

- a) Señal Óptica
- b) Onda SENOIDAL
- c) Señal Analógica
- d) Señal digital



20.-Es la forma más fundamental de una señal periódica. Cuando la visualizamos como una simple curva oscilante, su comportamiento grafico sobre el curso de un ciclo es suave y consistente, como un flujo continuo. Varían de acuerdo a sonido.

- a) Señal Digital
- b) Onda SENOIDAL.**
- c) Señal óptica
- d) Señal analógico

21.- Una onda SENOIDAL puede ser representada por tres parámetros, estos parámetros describen completamente a la onda:

- a) Pico de amplitud, ciclo y tiempo.
- b) Amplitud pico, Frecuencia y Fase**
- c) Fase, Intensidad, Tiempo
- d) Frecuencia, Periodo, tiempo

22.- Este tipo de señal, completa un patrón dentro de un periodo de tiempo medido, llamado periodo, y repite ese patrón sobre periodos idénticos subsecuentes.

- a) Señal compuesta
- b) Señal aperiódica
- c) Señal periódica**
- d) Señal electromagnética



23.- Este tipo de señal cambia sin mostrar un patrón o ciclo que se repite sobre el tiempo.

- a) Señal aperiódica
- b) Señal electromagnética
- c) Señal compuesta
- d) Señal periódica

24.- Es una señal SENOIDAL no es útil es comunicaciones de datos; necesitamos enviar este tipo de señal, una señal formada por varias señales simples

- a) Señal periódica
- b) Señal compuesta
- c) Señal aperiódica
- d) Señal Electromagnética

25.- Los datos, para poder ser transmitidos deben ser transformados a:

- a) Señales compuestas
- b) Señales lógicas
- c) Señales electromagnéticas.
- d) Señales digitales

26.- Se refiere a que la información es continua.

- a) Datos analógicos
- b) Datos digitales
- c) Datos Lógicos
- d) Memoria





27.- Se refiere a la información que tiene estados discretos en forma 1s y 0s.

- a) Datos analógicos
- b) Memoria
- c) Datos lógicos
- d) Datos digitales**

28.- Es el tiempo, en segundos, que una señal tarda en completarse un ciclo.

- a) Longitud de Onda
- b) Periodo**
- c) Fase
- d) Medio

29.- Característica que describe la posición de la forma de onda relativa al tiempo cero.

- a) Longitud de Onda
- b) Periodo
- c) Fase**
- d) Medio

30.- Característica de una señal viajando a través de un medio de transmisión. Une el periodo o la frecuencia

- a) Longitud de Onda**
- b) Fase
- c) Medio
- d) Amplitud