



# ◀Hello, koders▶

## Sesión 1



Mentoras:  
Nao & Rose

# Presentación



1. ¿Cómo te gusta que te llamen?
2. ¿De dónde eres?
3. ¿Cuáles son tus hobbies?
4. ¿A qué te dedicas?
5. ¿Cómo te imaginas el bootcamp?



# Temario

- Sesión 1

- Historia de la computación
- Hardware
- Software

- Sesión 2

- ¿Qué es y cómo funciona Internet?

- Sesión 3

- ¿Qué es un sitio web?
- Desarrollador web

- Sesión 4

- Prototipado
- Introducción a HTML y CSS
- Editores de código


- Sesión 5

- Rally



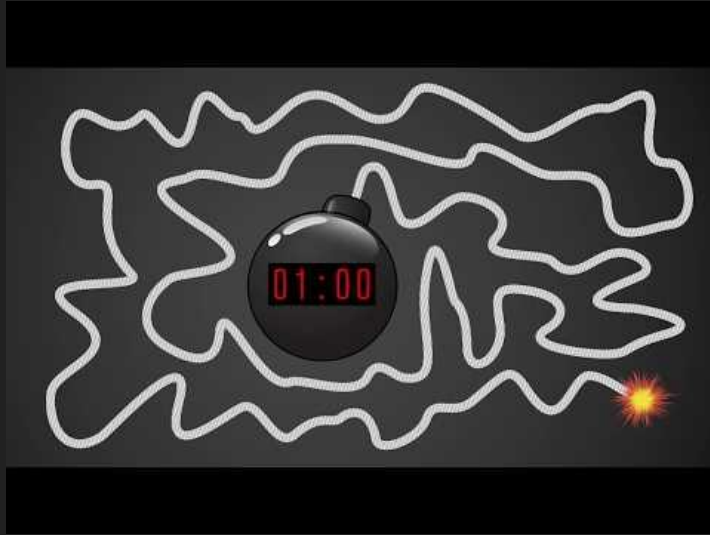
## Sesión 1

# Historia de la computación

 *Identificarás los hitos más importantes de la historia de la computación para comprender su finalidad, su importancia y hacia dónde se dirige.*



¿Por qué creen que es importante saber de *historia* cuando aprendemos algo?

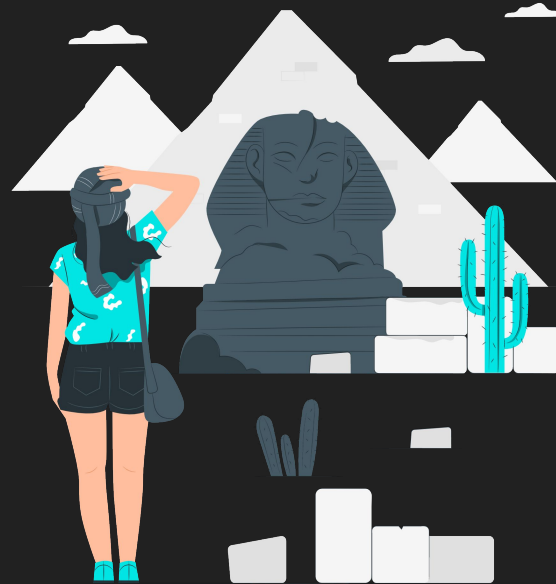




# Importancia de la historia



*El pasado es **EXPERIENCIA**,  
que el **PRESENTE** aprovecha  
**Y EL FUTURO** perfecciona*





🤔 ¿Qué es...

computación?





# Definición de **computación**



*La palabra proviene del latín, que deriva del verbo computāre, cuyo significado es.*

*'enumerar cantidades'.*

*La computación es la ciencia encargada de estudiar los sistemas, más precisamente computadoras, que automáticamente gestionan información.*







<Ejercicioo>

30 min



<Break>

10 min



china,  
griega y  
romana

Sus posiciones  
representan valores, y  
con esto permite  
almacenar datos.

## ÁBACO



## PASCALINA

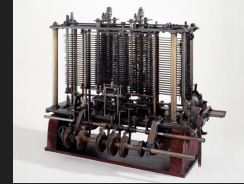
Inventada por Blaise Pascal.  
Los datos se representaban  
mediante las posiciones de  
los engranaje.

1642

Telar que podía reproducir  
automáticamente patrones  
de tejidos leyendo la  
información codificada.

## TEJIDOS

1801



## MÁQUINA ANALÍTICA

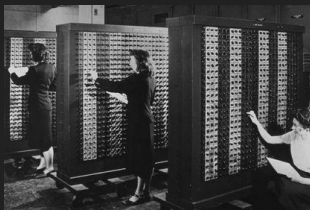
La idea nació debido a que la  
elaboración de las tablas  
matemáticas era un proceso  
tedioso y propenso a errores.

1837

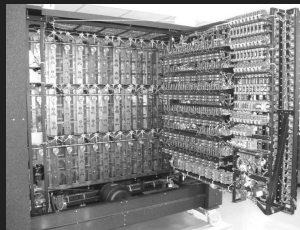


1938

Dispositivo electromecánico usado para ayudar a descifrar las señales cifradas por la máquina alemana Enigma.



**BOMBE**



**ENIAC**

El primer ordenador electrónico de propósito general de la historia.

1946

**APPLE II**

El ordenador que hizo avanzar una industria.



1977



# ¿Qué es una computadora?



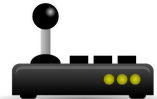
*Máquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente mediante operaciones matemáticas y lógicas controladas por programas informáticos.*



# Hardware



Todos los **componentes físicos** de una computadora.

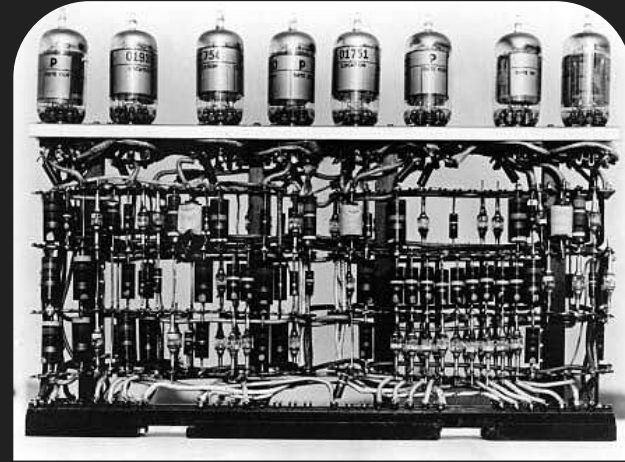


# Hardware



- 1ª generación (1945-1956)

Las primeras máquinas de cálculo funcionaban mediante **tubos de vacío**.



- 2ª generación (1957-1963)

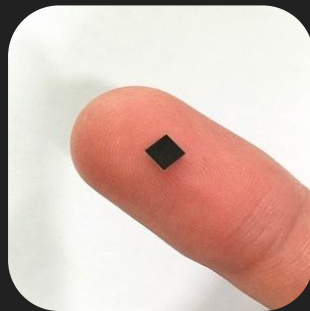
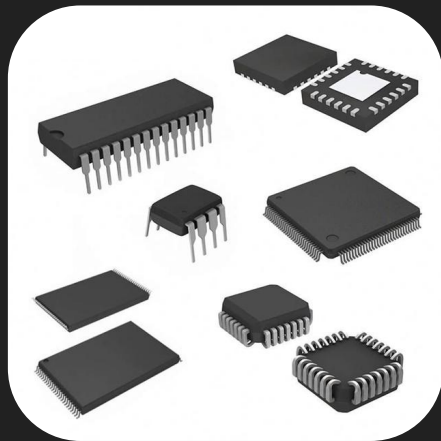
Electrónica mediante **transistores**, reduciendo el tamaño de los ordenadores.



# Hardware

- 3ª generación (1964-actualidad)

Electrónica de circuitos integrados, impresos en pastillas de silicio.



- 4ª generación (futuro)

Serán dispositivos que superen las placas de silicio e incursionen en nuevos formatos computacionales.

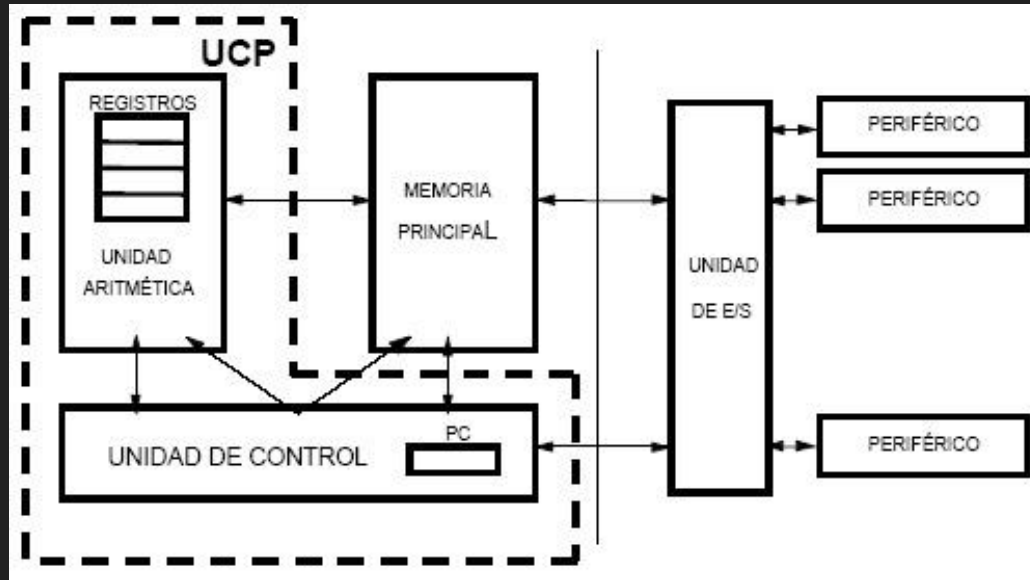




# Hardware



## - Arquitectura de John Von Neumann



¿Qué es una máquina de Von Neumann?

<https://youtu.be/Rpy9Qp7NAaw>

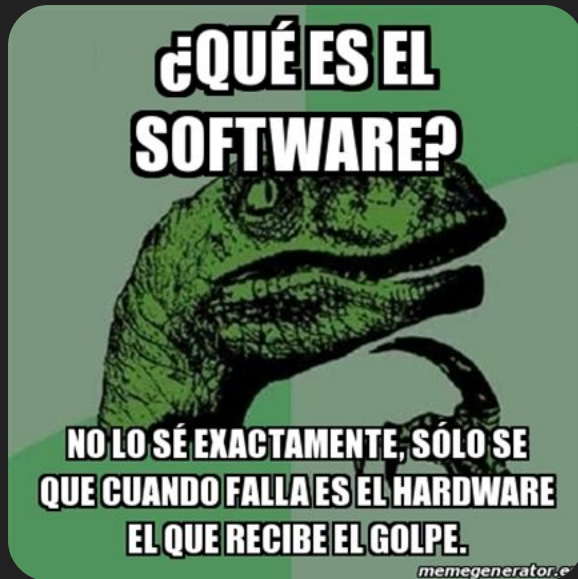


¿Qué es...

el software?



# ¿Qué es el software?



El software es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora

# Software



## - Sistemas Operativos



# Software



## - Aplicaciones



# Computadora cuántica



¿Qué es y cómo funciona un ordenador cuántico?  
<https://youtu.be/ItZj60njqmA>



 <Desafíoo>

# Desafío



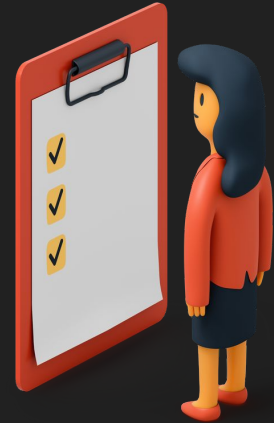
1. ¿Cuál es el componente que identifica a la 1ª generación de hardware?
2. ¿El diseño de la máquina analítica fue idea de...?
3. ¿Quién es considerada la 1ª programadora?
4. ¿Qué es el hardware?
5. ¿Qué componente identifica a la 2ª generación de hardware?
6. ¿Cuál era el objetivo de la máquina ENIAC?
7. Proporciona tres ejemplos de software
8. ¿Qué tipo de operaciones podía realizar la PASCALINA?
9. Nombra tres dispositivos de entrada
10. ¿Es cierto que la máquina ENIAC ocupaba todo un sótano?
11. ¿Qué máquina fue usada en la 2ª Guerra Mundial?
12. ¿Qué es el software?
13. ¿Para qué sirve el Test de Turing?
14. Nombra tres dispositivos de salida
15. ¿Cuál era la idea de Apple al diseñar la Apple II?
16. ¿Cuál es el material con el que están hechos la mayoría de los componentes de la 3ª generación?
17. ¿Qué es computación?
18. ¿Qué es un bug?
19. Comodín \* roba un punto
20. Comodín \* roba un punto





# ¿Qué vimos esta sesión?

- Historia de la computación
- Hardware
- Software





¡Gracias a  
todos!



Hecho con   
por los mentores y Kodemia