

Una de las tarjetas perforadas
1890-1990



Herman Holzerth, funcionario de la Oficina del censo en USA, desarrolló la tecnología de procesamiento de tarjetas perforadas de datos para el censo en los Estados Unidos de América de 1890 y fundó la compañía Tabulating Machine Company (1896) la cual fue una de las tres compañías que se unieron para formar la Computing Tabulating Recording Corporation (CTR), luego renombrada IBM.

MARK I

1944



Kenneth H. Asken, de la Universidad de Harvard, diseñó y fabricó la primera computadora en tiempo computarizado electromecánica. Utilizada como medio de enseñanza para introducir datos las tarjetas perforadas. Era una máquina de 17 metros de largo por 2 de alto y pesa de 10 toneladas de peso. Sumada dos números en menos de un segundo, las multiplicaba en menos de 6 y dividía con 23 dígitos decimales. Puede considerarse como el primer ordenador que llegó a construirse y a funcionar perfectamente.

Diseño de la idea de programa interno o almacenado (John von Neumann)

1944



John von Neumann, ingeniero e matemático desarrolló la idea de programa interno o almacenado y descubrió el fundamento técnico de la construcción de un ordenador según el esquema diseñado por Neumann, que se le dan siguen los ordenadores actuales. Participó en el proyecto ENIAC como asesor.

UNIVAC (Primer ordenador comercial - Fabricado en serie)

1951



Fabricado para la Oficina del Censo en USA, esta ya utilizada como ordenador como dispositivo de almacenamiento externo.

EDVAC (Primer ordenador capaz de trabajar con un programa almacenado)

1951



Es una modificación de

MANAC I y el UNIVAC II

1951



Ya incluyen memorias de ferro

ENIAC (Primer ordenador electrónico de uso general)

1946



Electronic Numerical Integrator Calculator, construido en la Universidad de Pennsylvania por Eckert y Mauchly. Pesaba unas 30 toneladas y su consumo era tal que en el momento de construcción, los locales de toda la ciudad de Filadelfia sufrían un brusco descenso de intensidad. Con una velocidad diez superior al MARK I, empleaba una velocidad de 3 milisegundos para hacer una multiplicación.

Pa de la prehistoria de la informática

1901-1990



Transistores (Silicio)

1952



TOSHIBA

Toshiba es una compañía japonesa dedicada a la electrónica y electrónica cuya sede está en Tokio.

Nintendo como productora de Videojuegos

1979



Aunque fue fundada en 1889, dedicándose a diversos tipos de negocios, no fue hasta 1979 que inició su actividad en el mundo del videojuego, por lo que hoy se conoce mundialmente.

Atari

1975



Atari ha estado presente desde los primeros días de las máquinas de arcade. Atari fue creador de las consolas caseras, como la Atari 2600. Además originalmente VCS (Video Computer System) - Sistema Informático de Videojuegos, produjo una serie de computadoras de 8 bits (Atari 400/800 y la serie XLX).

Diseño de Internet

1973



floppy disk

1979



con 5.25"

PC - IBM (Primer ordenador Personal)

1981



IBM PC 5150 con teclado y monitor serie 8151, ejecutando MS-DOS 5.0

Primer CD-ROM

1985



Osborne 1. Primer ordenador portátil fabricado en serie

1981



Primer portátil

1982



La Epson MX-20 (también conocida como FX-20) es generalmente considerada como el primer ordenador portátil producido por Epson en noviembre de 1981.

Nacimiento TCP/IP

1973/1974



El 1 de enero, ARPANET utilizó el protocolo TCP por TCP/IP. Ese mismo año, se creó el IAB con el fin de estandarizar el protocolo TCP/IP y proporcionar recursos de investigación a Internet.

Gameboy

1989-2020



El consola más vendida del mundo. Vendiendo 125 millones de unidades.

Comienzo el uso del y como lo conocemos de Internet

1/1/1990



A finales de la década de 1990, con la introducción de nuevas facilidades de internet y herramientas gráficas simples para el uso de la red, se inició el auge que actualmente la conocemos al internet. Este documento también sigue conlleva el surgimiento de un nuevo perfil de usuarios, en la mayoría de personas comunes no ligadas a los sectores académicos, científicos y gubernamentales.

Lanzamiento de Linux

1991



El proyecto GNU, que se inició en 1983 por Richard Stallman, tenía como objetivo el desarrollo de un sistema operativo libre completo y compatible con el sistema de software Unix. Linux, lanzado como la primera versión de Linux en 1991, el proyecto GNU ya había producido varias de las herramientas fundamentales para el manejo del sistema operativo. Actualmente, el sistema de comandos, una biblioteca C y un compilador, pero como el proyecto continúa con una infraestructura para crear los propios núcleos de kernel, el desarrollo de hardware y software no en la software modular para usarse, comunicación a usar a Linux a modo de continuar desarrollando el proyecto GNU, siguiendo la tradicional filosofía de mantener cooperatividad entre desarrolladores.

PlayStation 1

1995



PlayStation es una videoconsola de sobremesa de 32 bits, creada por Sony Computer Entertainment. La consola fue presentada en el evento del CD-ROM como soporte de almacenamiento para sus juegos, presentando de hecho software convencionales que eran usados en la mayoría de videoconsolas de la época.

USB 1.1

1996



Raja velocidad (1.5). Tasa de transferencia de hasta 12.8 MB/s (16 MB/s). Utilizado en su mayor parte por dispositivos de interfaz humana (Human Interface Device) que incluye como los teclados, los ratones, Webcams, las cámaras web, etc.

Velocidad completa (1.1). Tasa de transferencia de hasta 12 MB/s (1.5 MB/s) según este estándar.

Primeros ordenadores de bolsillo (Palm)

2000



El consola más vendida del mundo. Vendiendo 125 millones de unidades.

Play Station 2

2000



La 2ª consola creada de Sony. Lanzada en la consola de sobremesa más vendida de la historia, alcanzando los 170.80 millones de unidades vendidas.

Electro 2000

19/10/2000



El problema del año 2000, también conocido como efecto 2000, error del milenio, problema informático del año 2000 (provocado por el numerario Y2K, es un fallo o error de software causado por la confusión que pueden producirse las programaciones de error la fecha en el año para el almacenamiento de fechas.

Wii

2006



Wii es la primera videoconsola de sobremesa producida por Nintendo. Se caracteriza por su control de comunicación inalámbrica.

Primer iPod

2001



Se inicia una revolución en los dispositivos personales con el retorno de Steve Jobs a Apple.

Xbox

2001



Xbox fue la primera videoconsola de sobremesa producida por Microsoft, en colaboración con Intel. Su principal característica es su procesador central basado en el procesador Intel Pentium III.

Xbox 360

2005



Xbox 360 es la segunda videoconsola de sobremesa de la marca Xbox producida por Microsoft. Fue desarrollada en colaboración con IBM y ATI.

Primer iPhone

2007



Precedido de lo que va a ser una revolución en la telefonía móvil, con los teléfonos inteligentes y su nueva interacción con el usuario, gracias a su pantalla táctil.

Primer equipo con SO openSource

2007



PlayStation 4 oficialmente abreviada como PS4 es la cuarta videoconsola del modelo PlayStation 4. Forma parte de las videoconsolas de octava generación.

Play Station 4

2013



PlayStation 4 oficialmente abreviada como PS4 es la cuarta videoconsola del modelo PlayStation 4. Forma parte de las videoconsolas de octava generación.

DK1 del Oculus Rift

2014



Primera versión del dispositivo de realidad virtual con más expectativas de éxito hasta la fecha.

Xbox One

2014



Hasta día de hoy, la PlayStation 3 según la página de VG Chartz, ha vendido un total de 86.1 millones de unidades, con 1 millón de unidades más que su directa competidora, la Xbox 360.