



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN
COMPUTACIÓN GRÁFICA e INTERACCIÓN HUMANO
COMPUTADORA



PROYECTO 1: FASCÍCULO 13 y 19

NOMBRE COMPLETO: Lechuga Castillo Shareny Ixchel

Nº de Cuenta: 319004252

GRUPO: 06

SEMESTRE 2025-1

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 05-09-2024

Después de revisar los artículos, he podido entender mejor el impacto que tuvieron los avances tecnológicos en los años 80. En ese período se dieron los primeros pasos hacia lo que hoy conocemos como la revolución tecnológica. Las computadoras personales comenzaron a ser accesibles para más personas, los videojuegos iniciaron su camino hacia convertirse en una industria global, y las herramientas de diseño asistido por computadora abrieron nuevas posibilidades en áreas como la ingeniería y la arquitectura.

Uno de los temas que más me llamó la atención fue el de las computadoras personales, ejemplificado con el Sord M5. Este tipo de máquina fue pionera en hacer que la informática fuera más accesible para el público en general. Lo que más me sorprendió de este artículo fue cómo una computadora tan sencilla y limitada, comparada con las actuales, tuvo un impacto tan grande en su tiempo. El hecho de que fuera expandible mediante cartuchos me parece algo muy innovador, ya que permitía al usuario agregar nuevas funcionalidades sin necesidad de cambiar de computadora. Me parece que esta idea de modularidad sigue presente hoy en día, aunque de manera mucho más avanzada, en dispositivos como los smartphones, donde podemos añadir aplicaciones según nuestras necesidades.

También me pareció interesante cómo la Sord M5 y otras computadoras de la época no solo se utilizaban para tareas simples, sino que empezaron a ser vistas como herramientas educativas y de entretenimiento. Estas máquinas introdujeron a muchas personas al mundo de la programación y los videojuegos, lo que es muy relevante si consideramos que en ese tiempo muy pocas personas tenían acceso a este tipo de tecnología. Hoy en día, la programación es una habilidad esencial en muchas profesiones, pero en ese entonces solo unos pocos podían aprender a programar. El Sord M5, junto con otros sistemas como el Sinclair, contribuyó a democratizar la informática y permitir que más personas pudieran aprender y experimentar con estas nuevas tecnologías.

En cuanto a los videojuegos, el artículo sobre el Billar Electrónico me hizo pensar en cómo los primeros juegos recreativos fueron el origen de una industria que hoy genera miles de millones de dólares en todo el mundo. En los años 80, los videojuegos eran algo completamente nuevo y revolucionario, y muchos no veían en ellos más que una simple curiosidad. Sin embargo, juegos como el billar electrónico demostraron que el entretenimiento digital tenía un gran potencial. Lo que más me llamó la atención fue cómo estos primeros juegos, aunque muy básicos, capturaron la imaginación de muchas personas y fueron el inicio de lo que hoy conocemos como la cultura de los videojuegos. Me parece interesante reflexionar sobre cómo ha cambiado la percepción de los videojuegos desde entonces: de ser considerados una moda pasajera, hoy en día son una de las formas de entretenimiento más populares y con mayor impacto cultural.

El artículo sobre el Control de Paridad también fue muy revelador. Aunque este concepto puede parecer muy técnico, es importante entender cómo los primeros sistemas de transmisión de datos se enfrentaban a problemas que hoy en día damos por resueltos. El control de paridad fue una de las primeras soluciones que se utilizaron para asegurarse de que los datos llegaran correctamente a su destino. En esos años, las redes de comunicación no eran tan rápidas ni confiables como las de ahora, y los errores en la transmisión de datos eran muy comunes. Me pareció interesante

aprender cómo se utilizaba este sistema para detectar errores simples, y aunque ahora contamos con tecnologías mucho más avanzadas, el control de paridad sigue siendo una idea básica para entender cómo se manejan los datos en las redes.

Otro tema que me llamó la atención fue el Papel de Calco Electrónico, que fue un precursor de las modernas herramientas CAD (Diseño Asistido por Computadora). Antes de que existieran estas herramientas, los arquitectos e ingenieros tenían que hacer sus planos y diseños a mano, lo que no solo era más lento, sino también mucho más propenso a errores. Con la llegada del papel de calco electrónico, estos profesionales pudieron trabajar de manera más eficiente y precisa, lo que les permitió realizar proyectos más complejos en menos tiempo. Esto me parece importante porque demuestra cómo la tecnología no solo afecta a las industrias tecnológicas, sino que también tiene un gran impacto en otras áreas como la arquitectura y la ingeniería. Hoy en día, el uso de CAD es fundamental en prácticamente cualquier proyecto de construcción o diseño, pero en los años 80, esta era una tecnología emergente que estaba comenzando a mostrar su verdadero potencial.

El artículo sobre Gottfried Leibniz también me resultó muy interesante porque conecta los avances tecnológicos actuales con los primeros conceptos de la computación. Leibniz fue uno de los primeros en proponer el sistema binario, que es la base de toda la informática moderna. Me parece increíble cómo alguien en el siglo XVII ya estaba pensando en ideas que hoy en día son fundamentales para el funcionamiento de nuestras computadoras. Además, la invención de su calculadora mecánica fue uno de los primeros pasos hacia la creación de las computadoras. Leyendo este artículo, me di cuenta de lo importante que es entender la historia de la tecnología, ya que muchas de las ideas que hoy damos por sentado comenzaron hace siglos, gracias a personas como Leibniz.

Finalmente, la lista de Distribuidores de Sinclair me hizo pensar en cómo la comercialización masiva de computadoras personales fue clave para el desarrollo de la informática. Sinclair fue una de las primeras empresas en ofrecer computadoras a precios asequibles, lo que permitió que más personas pudieran tener una computadora en casa. Esto fue fundamental porque no solo permitió que más personas tuvieran acceso a la tecnología, sino que también impulsó una nueva generación de programadores, diseñadores y aficionados a la tecnología. Me pareció interesante ver cómo la estrategia de Sinclair de hacer computadoras accesibles cambió el panorama de la informática y ayudó a que la tecnología se democratizara.

Después leí el fascículo 19 del cual puedo decir que los artículos que revisé tratan sobre una serie de avances tecnológicos importantes que fueron clave en el desarrollo de la tecnología que usamos hoy en día. Uno de los temas que más me llamó la atención fue cómo los primeros juegos de inteligencia artificial, como el ajedrez y el tres en raya, comenzaron a utilizar programas que podían tomar decisiones estratégicas. Estos juegos no solo servían como entretenimiento, sino que también introdujeron la idea de que las computadoras podían "pensar". Este avance fue fundamental para lo que hoy conocemos como inteligencia artificial.

Otro aspecto interesante es el de los Mapas de memoria, que explican cómo se organizaban los recursos dentro de las computadoras para mejorar su rendimiento. Me pareció sorprendente ver cómo, desde entonces, ya se consideraba clave la eficiencia en la gestión de la memoria, un tema que sigue siendo igual de importante hoy en día en cualquier sistema informático.

El artículo sobre Simulación también fue muy relevante. Me di cuenta de cómo los simuladores de vuelo, por ejemplo, permitieron entrenar a pilotos de una forma más segura y económica. Esto se aplica no solo a la aviación, sino a muchas otras áreas que requieren simulaciones realistas para entrenamientos y pruebas, algo que hemos discutido en clase.

Por otro lado, el artículo sobre La mejor solución destaca la importancia de los algoritmos para resolver problemas complejos de manera eficiente. Esto es algo que hemos estudiado en programación y es muy interesante ver cómo estos conceptos se aplicaban en distintas industrias para optimizar procesos. Además, la Acorn Electron, una de las primeras computadoras personales, fue clave para que la tecnología llegara a más personas. Me sorprendió cómo esta computadora permitió que mucha gente comenzara a aprender a programar desde sus casas, algo que marcó el inicio de la popularización de la informática.

El avance en la Impresión a chorro fue otro tema que me llamó la atención, ya que permitió que la impresión se volviera más rápida y accesible para todos. Esto tuvo un impacto importante en la forma en que producimos documentos y gráficos hoy en día. Además, la Prueba sonora me pareció interesante porque muestra cómo la calidad del sonido en dispositivos tecnológicos ha sido un aspecto clave en la evolución de los productos electrónicos, algo que a veces damos por sentado.

En cuanto a los Pasatiempos luminosos, me pareció curioso cómo los primeros juegos electrónicos, que utilizaban luces y efectos visuales, fueron los precursores de los videojuegos modernos. Estos primeros intentos de entretenimiento digital marcaron el comienzo de una industria que hoy en día es enorme.

También aprendí mucho con el artículo sobre la Ejecución ficticia, que explica cómo se puede simular el comportamiento de un programa sin ejecutarlo completamente, lo que facilita la identificación de errores antes de que se implemente. Esto me parece muy útil en el desarrollo de software, ya que permite ahorrar tiempo y mejorar la calidad del código.

Finalmente, el artículo Por partida doble ofrece una perspectiva histórica sobre cómo los primeros sistemas de gestión de datos influyeron en la informática moderna. Me pareció interesante ver cómo los avances en la contabilidad y la gestión de información fueron clave para el desarrollo de la tecnología de procesamiento de datos.