



Universidad Tecnológica de Panamá
Facultad de Ingeniería de Sistemas Computacionales
Licenciatura en Ingeniería de Sistemas de Información



ASIGNACIÓN No.1

Curso: Tecnología de Información y Comunicación

I SEMESTRE

Profesora: Dilsa E. Vergara D.

Grupo: 1IF701

Integrantes:

Melida Sosa 8-1089-1312

Ricardo Yau 8-977-845

Jonatan Santos 8-980-592

Michael Solis 8-958-1219

Fecha de entrega:

Martes, 7 de abril de 2020

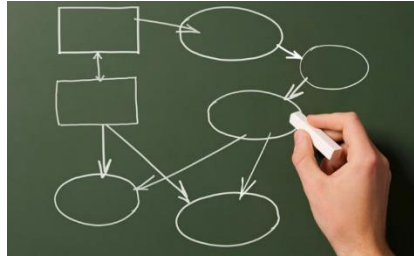
E. Enunciado

I Parte: Desarrolle el siguiente glosario de términos (50 puntos)

1. Algoritmo: Secuencia de instrucciones estructuradas que permiten llevar a cabo uno o varios procesos con la finalidad de llegar a una respuesta o una decisión.

FIGURA No.1

Algoritmo



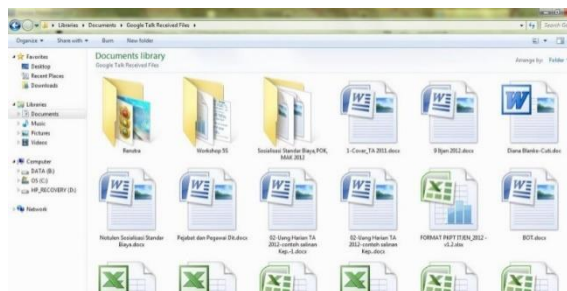
FUENTE:

<https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Frespuestas.tips%2Fque-es-un-algoritmo%2F&psig=AOvVaw2uf5xB18jzOlzQmuGrSOy4&ust=1586136197599000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCLiotoaQ0OgCFQAAAAAdAAAAABAD>

2. Archivo: Conjunto organizado de bits almacenados en un dispositivo que permiten mostrar documentos, imágenes, videos, etc.

FIGURA No.2

Archivos



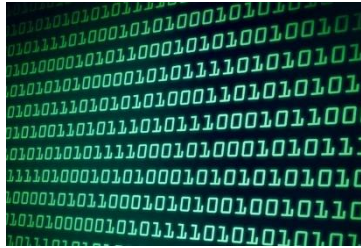
FUENTE:

<https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fconcepto.de%2Farchivo-informatico%2F&psig=AOvVaw2VNoVo4y0C8UDywb18ijT6&ust=1586136739590000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCLCd34uS0OgCFQAAAAAdAAAAABAJ>

3. Bit: Unidad de medida en informática para representar información mediante el sistema binario.

FIGURA No.3

Bit



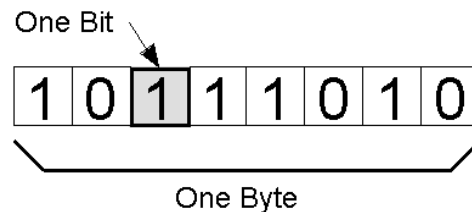
FUENTE:

https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fconceptdefinicion.de%2Fbit%2F&psig=AOvVaw1sL_tDm_UDJ1TVqVNTj9ms&ust=1586137168663000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCIC5m8eT0OgCFQAAAAAdAAA AABAD

4. Byte: Unidad de información digital que equivale a un conjunto de 8 bits en estados de ceros o de unos.

FIGURA No.4

Byte

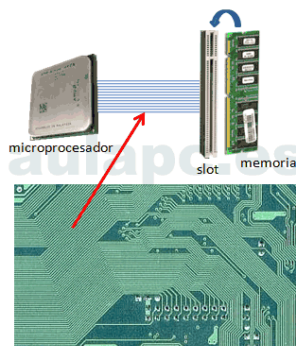


FUENTE:<https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Finside-the-trash-can.blogspot.com%2F2015%2F11%2Fpor-que-un-byte-son-8-bits.html&psig=AOvVaw2Ws8bwWoS6uoXsJI62Rdr1&ust=1586137510972000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCKiuu-yU0OgCFQAAAAAdAAAAABAD>

5. Bus: Series de cables que funcionan como una autopista o vía de transferencia de datos entre la memoria y la unidad central de procesamiento.

FIGURA No.5

Bus



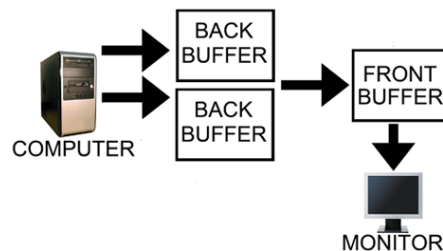
FUENTE:

https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fwww.aulapc.es%2Fbasico_conceptos_bus.html&psig=AOvVaw2mgU8tyM5wCqFIDo7M8iYJ&ust=1586137884028000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCJq7pyW0OgCFQAAAAAdAAAAABAD

6. Buffer: Espacio de memoria temporal que almacena datos de modo que el software o el hardware de un dispositivo pueda acceder a ellos en cualquier momento.

FIGURA No.6

Buffer



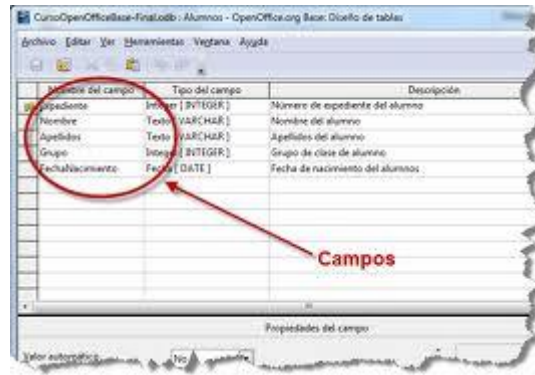
FUENTE:

https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Finformaticabelenhernandez.blogspot.com%2F2015%2F06%2Fbuffer-buffer-un-termino-ingles-que-no.html&psig=AOvVaw06qu2f6Jhx1_mZOzQyINtg&ust=1586138013605000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCKiH5YOY0OgCFQAAAAAdAAAAABAb

7. Campo: Espacio de almacenamiento que permite guardar un tipo de dato.

FIGURA No.7

Campo



FUENTE:

<https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Falethiamichelleybrandonbasededatos.blogspot.com%2F2013%2F03%2Fque-es-un-campo-informatica.html&psig=AOvVaw09sT43CIk8j3LqOMMEjzSw&ust=1586138684764000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCKCX2JqZ0OgCFQAAAAAdA AAAABAJ>

8. Computador: Equipo electrónico personal o empresarial que permite procesar y almacenar información.

FIGURA No.8

Computador



FUENTE: <https://sites.google.com/site/informaticaieensma/historia-de-los-computadores/que-es-una-computadora>

9. Computación en la nube: Tecnología que utiliza una gran cantidad ordenadores que no son accedidas localmente, sino de forma remota vía internet con la finalidad de utilizar los recursos computacionales.

FIGURA No.9

Computación en la nube



FUENTE:

<https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fblog.conzultek.com%2Fteletrabajo%2Fque-es-computacion-nube-sus-alcances&psig=AOvVaw3MUqGMyyTWrQw2ap6SoywV&ust=1586139829314000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCIDo58Kd0OgCFQAAAAAdAAAAABAD>

10. Dato: Valores numéricos o simbólicos que son representados de forma cualitativa o cuantitativa por un programa.

FIGURA No.10

Dato



FUENTE:

<https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fconcepto.de%2Fdato-en-informatica%2F&psig=AOvVaw1lt2hwtdJkN7OUuHqLW81s&ust=1586140102043000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCMDM5Mqe0OgCFQAAAAAdAAAAABAa>

11. Exabytes: Unidad de almacenamiento de datos simbolizado con EB y que equivale a 1024×10^6 Bytes o 1024 Petabytes.

FIGURA No.11

Exabyte

Unidades tradicionales	Unidades del Sistema internacional
<ul style="list-style-type: none">· 1 Bit = Binary Digit· 8 Bits = 1 Byte· 1024 Bytes = 1 Kilobyte· 1024 Kilobytes = 1 Megabyte· 1024 Megabytes = 1 Gigabyte· 1024 Gigabytes = 1 Terabyte· 1024 Terabytes = 1 Petabyte· 1024 Petabytes = 1 Exabyte· 1024 Exabytes = 1 Zettabyte· 1024 Zettabytes = 1 Yottabyte· 1024 Yottabytes = 1 Brontobyte· 1024 Brontobytes = 1 Geopbyte	<ul style="list-style-type: none">· 1 Bit = Binary Digit· 8 Bits = 1 Byte· 1000 Bytes = 1 Kilobyte· 1000 Kilobytes = 1 Megabyte· 1000 Megabytes = 1 Gigabyte· 1000 Gigabytes = 1 Terabyte· 1000 Terabytes = 1 Petabyte· 1000 Petabytes = 1 Exabyte· 1000 Exabytes = 1 Zettabyte· 1000 Zettabytes = 1 Yottabyte· 1000 Yottabytes = 1 Brontobyte· 1000 Brontobytes = 1 Geopbyte

FUENTE:

https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fwww.alegsa.com.ar%2FDic%2Fexabyte.php&psig=AOvVaw3yA2n5cENzOs0avacyC2q_&ust=1586140598431000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCJjNymqmg0OgCFQAAAAAdAAAAABAQ

12. Gigabyte: Unidad de almacenamiento de datos simbolizado con GB y que equivale a 1024×10^3 Bytes o 1024 Megabytes.

FIGURA No.12

Gigabyte

Unidad	Valor	Bytes
Byte (B)	1	1
Kilobyte (KB)	$1,024^1$	1,024
Megabyte (MB)	$1,024^2$	1,048,576
Gigabyte (GB)	$1,024^3$	1,073,741,824
Terabyte (TB)	$1,024^4$	1,099,511,627,776
Petabyte (PB)	$1,024^5$	1,125,899,906,842,624
Exabyte (EB)	$1,024^6$	1,152,921,504,606,846,976
Zettabyte (ZB)	$1,024^7$	1,180,591,620,717,411,303,424
Yottabyte (YB)	$1,024^8$	1,208,925,819,614,629,174,706,176

FUENTE:

https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.solvetic.com%2Fpage%2Frecopilaciones%2Fs%2Ftecnologia%2Fque-es-espacio-gigabyte-terabyte-petabyte-exabyte&psig=AOvVaw0LXDyAf7WtLcMlyw0_3xl&ust=1586141054281000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCNispoKi0OgCFQAAAAAdAAAAABAJ

13. Hardware: Conjunto circuitos o de elementos eléctricos que conforman la parte física de un dispositivo electrónico.

FIGURA No.13

Hardware

Hardware



FUENTE:

https://www.google.com.pa/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.ejemplode.com%2F8-informatica%2F4343-ejemplo-de-hardware.html&psig=AOvVaw3_e2inXz7MTJgnCwFKs-c0&ust=1586141516411000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCKD73t6j0OgCFQAAAAAdAAAAABAD

14. Información:

Se denomina el conjunto de datos organizados y procesados que funcionan como mensajes, instrucciones y operaciones o cualquier otro tipo de actividad que tenga lugar en una computadora.

FIGURA No.14



FUENTE: <https://www.significados.com/informacion/>

15. Internet de las cosas (IoT):

Es un concepto que se refiere a una interconexión digital de objetos cotidianos con internet.

FIGURA No.15

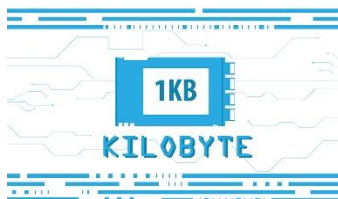


FUENTE: https://es.wikipedia.org/wiki/Internet_de_las_cosas

16. Kbyte:

Es una unidad de medida equivalente a mil bytes de memoria de ordenador o de capacidad de disco.

FIGURA No.16

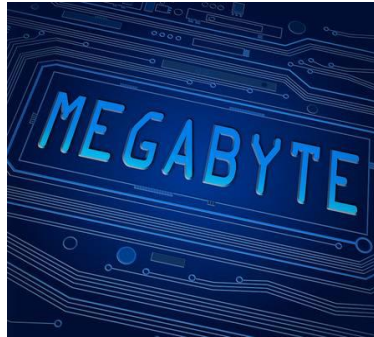


FUENTE: <https://www.masadelante.com/fags/kilobyte>

17. Mbyte:

Es el nombre de una unidad de información equivalente a un millón de bytes aproximadamente. Se trata, por lo tanto, de un múltiplo del byte, unidad usada en el terreno de las telecomunicaciones y la informática.

FIGURA No.17

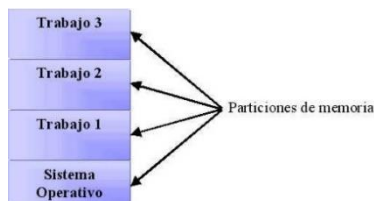


FUENTE: <https://conceptodefinicion.de/mb/>

18. Multiprogramación:

Se denomina multiprogramación a una técnica por la que dos o más procesos pueden alojarse en la memoria principal y ser ejecutados concurrentemente por el procesador o CPU.

FIGURA No.18



FUENTE: <https://es.wikipedia.org/wiki/Multiprogramaci%C3%B3n>

19. Multiproceso:

Es el funcionamiento simultáneo de dos o más procesadores que comparten los recursos de hardware, como la memoria y los dispositivos externos de almacenamiento en disco.

FIGURA No.19



FUENTE: <http://identidadtecnologica.blogspot.com/2011/02/multiprocesamiento-y-la.html>

20. Redes Sociales:

Son sitios de Internet formados por comunidades de individuos con intereses o actividades en común (como amistad, parentesco, trabajo) y que permiten el contacto entre estos, con el objetivo de comunicarse e intercambiar información.

FIGURA No.20



FUENTE: <https://concepto.de/redes-sociales/>

21. Sistemas de Información:

Un conjunto de datos que interactúan entre sí con un fin común. En informática, los sistemas de información ayudan a administrar, recolectar, recuperar, procesar, almacenar y distribuir información relevante para los procesos fundamentales y las particularidades de cada organización.

FIGURA No.21



FUENTE: <https://www.significados.com/sistema-de-informacion/>

22. Software:

Soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.

FIGURA No.22

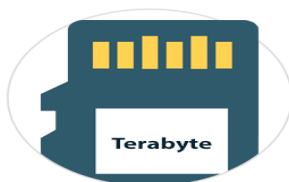


FUENTE: <https://es.wikipedia.org/wiki/Software>

23. Terabyte:

Es una unidad de almacenamiento de información cuyo símbolo es el TB y equivale a 1012 bytes. Mientras tanto, el prefijo tera proviene del griego que refiere monstruo o bestia.

FIGURA No.23



FUENTE: <https://www.definicionabc.com/tecnologia/terabyte.php>

24. WIKI:

Alude al nombre que recibe una comunidad virtual, cuyas páginas son editadas directamente desde el navegador, donde los mismos usuarios crean, modifican, corrigen o eliminan contenidos que, habitualmente, comparten.

FIGURA No.24



FUENTE: <https://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

25. Zettabytes:

Un zettabyte es una unidad de almacenamiento de información cuyo símbolo es el ZB, equivale a 10^{21} bytes.

FIGURA No.25



FUENTE: <https://es.wikipedia.org/wiki/Zettabyte>

II Parte: Busque un artículo del área de las TIC y realice una explicación de lo que comprendió, en una página. Adicional, incluir el artículo y la referencia bibliográfica. (25 puntos)

Artículo: “Las nuevas tecnologías de la Información y la comunicación como herramientas necesarias en la formación profesional de los estudiantes universitarios”

El artículo habla sobre que la aplicación de las nuevas tecnologías de información y la comunicación hoy en día tiene un mayor impacto a sus usuarios ya que estas involucran: el E-mail, Computer conference... entre otros que son canales de comunicación que permiten que las personas de distintas ciudades y/o países se puedan comunicar. Pero estas pueden ser la base de peligros como uniformidad, exclusión o la desigualdad educativa sobre todo tomando en cuenta a las personas que no son capaces de adaptarse a conllevar el vivir con ellas por el desconocimiento o el menor nivel educativo.

Los cambios en la tecnología son demasiado rápidos y ya no es posible, como en otros tiempos, aprender lo suficiente en unos años de educación formal para estar preparado para la vida. Esto se necesita de una educación a lo largo de la existencia.

Las tecnologías de información permiten que el estudiante tenga la opción de planificar y ejecutar su propio aprendizaje y empiece a ser autodidacta. Los recursos tecnológicos son solo herramientas que ayudan a la mejora de la enseñanza las cuales la incorporación de estos recursos debe ser dominados por el estudiante y este tiene que ser paulatino, gradual y permanente durante toda su vida profesional.

El usar de las nuevas tecnologías le permite al estudiante el poder individualizar su aprendizaje, poseer acceso a informaciones actualizadas y poseer más información a través del internet.

Artículo:

Etic@net (2020). Las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación para estudiantes universitarios. Recuperado de:

[https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las TIC como herramienta.pdf](https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las_TIC_como_herramienta.pdf)

Consideraciones Finales

A manera de síntesis, en las nuevas tendencias de educación científica es casi de una existencia el uso de las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación en las aulas de clase y laboratorios de ciencias, cabe mencionar que el llegar a comprender los términos que se utilizan en las TIC para poder así diferenciar cada terminología es de mayor importancia ya que las TIC deben ser objeto de valoración, reflexión, retroalimentación y mejoramiento, todo lo cual se deriva de la evaluación periódica.

Debemos cuidar que este recurso se aproveche para generar conocimientos y capacidades nuevas, para alcanzar con esto aprendizajes más productivos y didácticos.

Bibliografía

<https://concepto.de/algoritmo-en-informatica/>

<https://concepto.de/archivo-informatico/>

<https://definicion.de/bit/>

<https://www.significados.com/byte/>

<https://www.definicionabc.com/tecnologia/bus-de-datos.php>

<https://www.ciset.es/glosario/417-buffer>

<https://sena-informacionsena.blogspot.com/2009/02/definicion-de-camporegistroarchivobase.html>

<https://definicion.de/computadora/>

<https://www.xertica.com/computacion-en-la-nube-definicion-ejemplos-y-usos-practicos/>

<https://concepto.de/dato-en-informatica/>

<https://medidasinforma.webcindario.com/exabyte.html>

<https://definicion.de/gigabyte/>

<https://definicion.de/hardware/>