

# TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

## Tema 1-2. El ordenador

Departament d'informàtica.

Autor: Francisco Aldarias Raya

Octubre-2025

**Preparació  
Proves  
d'Accés**



## ÍNDIX

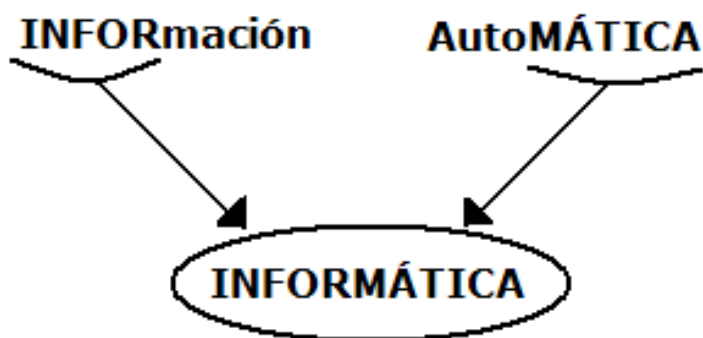
|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 CONCEPTOS INICIALES</b>   | <b>3</b>  |
| 1.1 Informática  | 3         |
| 1.2 Hardware y Software  | 3         |
| <b>2 HISTORIA DEL ORDENADOR</b>  | <b>3</b>  |
| 2.1 Generaciones de ordenadores  | 5         |
| 2.2 PRIMERA GENERACIÓN (1940-1960)                                     | 6         |
| 2.3 SEGUNDA GENERACIÓN (1960-1965)                                     | 7         |
| 2.2 TERCERA GENERACIÓN (1965-1975)                                     | 10        |
| 2.3 CUARTA GENERACIÓN (1975-1990)                                      | 12        |
| 3 QUINTA GENERACIÓN  | 15        |
| <b>4 LA FUNCIÓN DEL ORDENADOR</b>                                      | <b>18</b> |
| 4.1 Datos e Información  | 18        |
| 4.2 Arquitectura Von Newman  | 19        |
| 4.3 Características de la información digital.                         | 19        |
| <b>5 UNIDADES INFORMÁTICAS DE MEDIDA</b>                               | <b>21</b> |
| 5.1 Unidades de medida de almacenamiento o capacidad                   | 21        |
| <b>6 CONVERTIR ENTRE LAS UNIDADES DE CAPACIDAD</b>                     | <b>22</b> |
| 6.1 Unidades de medida de cálculo o procesamiento                      | 23        |
| 6.2 Unidades de medida de transmisión de datos o velocidad de descarga | 23        |
| <b>7 BIBLIOGRAFÍA</b>  | <b>24</b> |

## 1 CONCEPTOS INICIALES

### 1.1 Informática

La palabra informática es de origen francés. Apareció en el año 1962 de la unión de dos palabras:

Podemos definir la **informática** como la ciencia que estudia el tratamiento automático de la información mediante el uso de ordenadores.



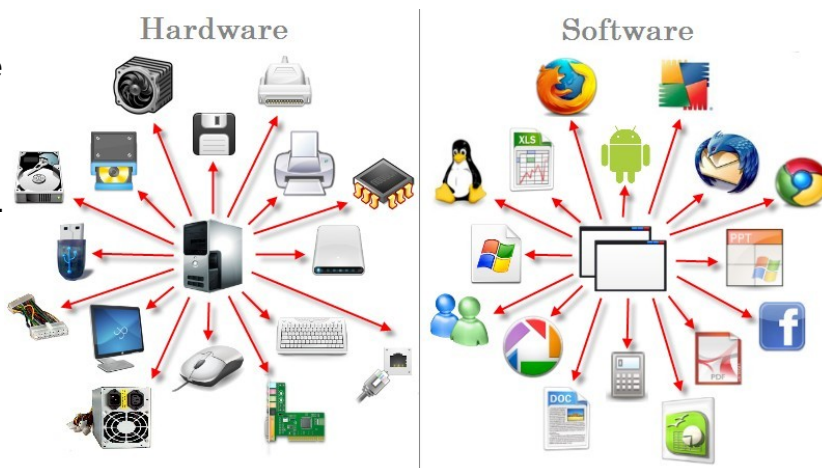
El hombre siempre ha estado buscando la manera de hacer cálculos de forma rápida y simple, pero es en la década de 1940 a 1950 cuando es capaz de desarrollar enormes y complejas máquinas capaces de realizar operaciones muy complicadas a gran velocidad. A partir de ese momento, el desarrollo de los ordenadores y posteriormente de las redes de ordenadores ha sido vertiginoso, hasta el punto de que hoy en día casi todo el mundo lleva en el

bolsillo un potente ordenador con capacidad de conectarse en unos instantes a cualquier parte del mundo. Actualmente es difícil concebir un área del conocimiento o de la actividad humana que no use, de alguna forma, el apoyo de la informática.

### 1.2 Hardware y Software

Se denomina **hardware** (HW) a los componentes físicos (tangibles) que componen un ordenador (p.e: carcasa, monitor, teclado, ratón, CPU, memoria, etc.), mientras que se denomina **software** (SW) a la lógica o conjunto de programas (intangibles) que dirigen las tareas que realiza el ordenador.

Comparándolo con una persona, podríamos decir que el hardware es el cuerpo humano y el software es la mente.



Son inseparables y dependientes entre sí. Un ordenador sin programas adecuados no es más que un mueble, y un programa sin unas piezas adecuadas no es más que unos y ceros sin sentido.

## 2 HISTORIA DEL ORDENADOR

El ordenador o computadora es una máquina electrónica que recibe, procesa y almacena información y es capaz de realizar operaciones lógicas y aritméticas a gran velocidad. Para que

el ordenador pueda procesar la información es necesario que el usuario le proporcione las órdenes o comandos pertinentes sobre qué procesar, de qué manera y con qué objetivos. A lo largo de la historia de la humanidad, han sido muchos los avances tecnológicos que han ido aportando sucesivas innovaciones hasta llegar a las máquinas actuales. Aunque hemos de tener clara la diferencia entre máquinas que nos facilitan una tarea o cálculo concreto de los ordenadores actuales que permiten hacer todo tipo de tareas al mismo tiempo.

Veamos un listado de las más importantes máquinas previas:

1. Ábaco, inventado por los egipcios en torno al 500 a.C



Figura 1: Ábaco

2. Máquina de calcular de Pascal o Pascalina (1623-1662)

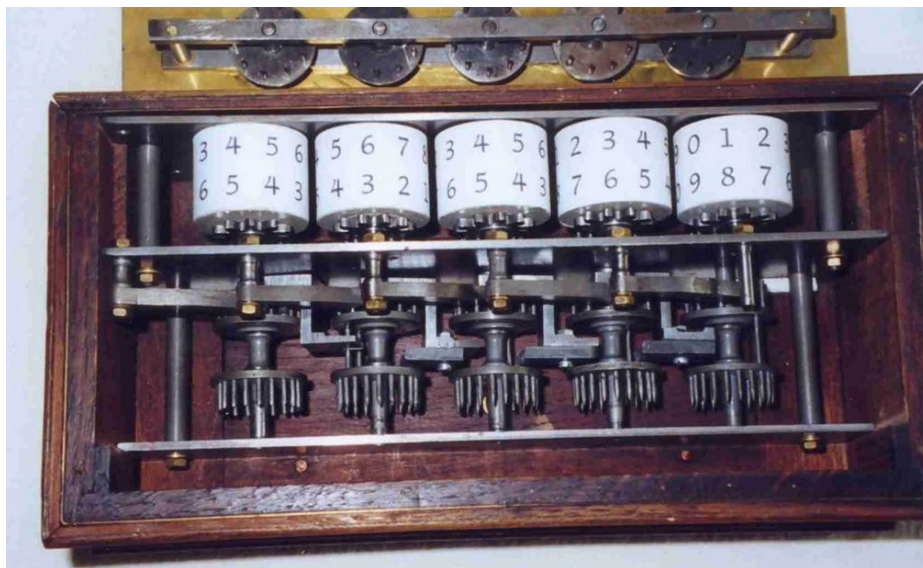


Figura 2: Máquina de calcular de Pascal

3. La máquina de Leibniz (1646-1716), capaz incluso de obtener raíces cuadradas usando el sistema binario.

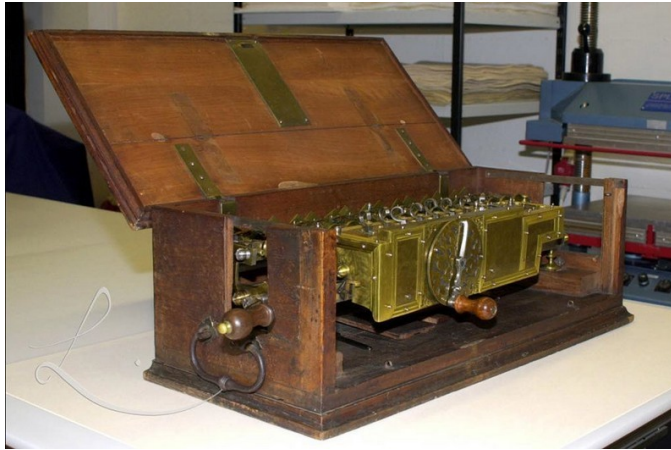


Figura 3: Máquina de Leibniz

4. Máquina de calcular ideada por Charles Babbage en 1822, capaz de realizar múltiples operaciones y cálculos, con un sistema de entrada de información mediante tarjetas perforadas. No funcionó.

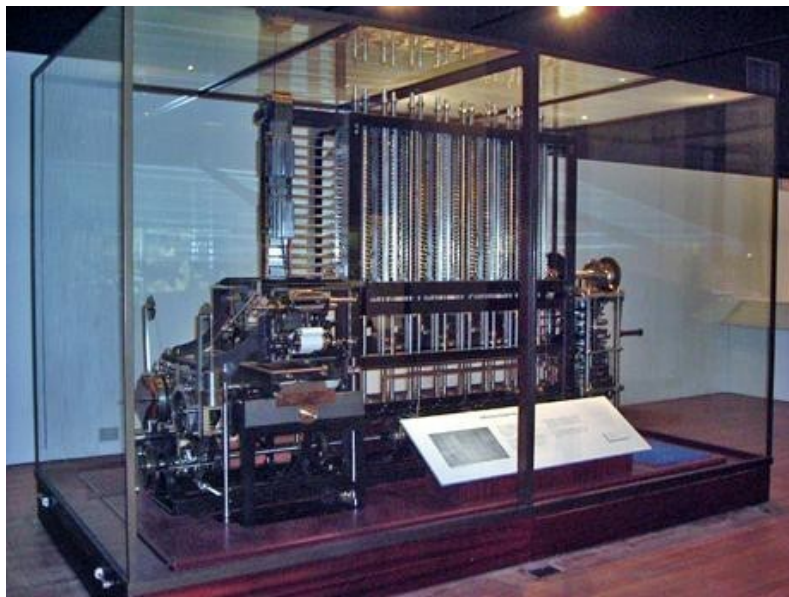


Figura 4: Máquina de calcular de Charles Babbage

## 2.1 Generaciones de ordenadores

Teniendo en cuenta sólo la aparición de innovaciones tecnológicas especialmente relevantes que han modificado y mejorado de manera clara los ordenadores, hasta el momento se puede hablar de cinco generaciones de ordenadores:



## 2.2 PRIMERA GENERACIÓN (1940-1960)

Se utilizan **válvulas de vacío** para presentar en binario el cero y el uno. Se emplean lenguajes de bajo nivel cercano al código máquina. Surgen los primeros programas formado por un conjunto de instrucciones para realizar tareas.

1. Se establece su comienzo con la construcción de la máquina "Z3" por el científico alemán Konrad Zuse (1910-1955) en 1941. Se perdió como resultado de la 2ª Guerra mundial. Se considera que fue la primera en funcionar con un programa, es decir, con una secuencia de operaciones que genera un resultado a partir de unos datos.



Figura 5: Máquina Z3

2. El desarrollo en 1946 de "ENIAC" (Electronic Numerical Integrator and Computer) constituye otro hito fundamental. Se trataba de una colosal máquina con un peso de 30 toneladas, cuya construcción se prolongó durante cuatro años. Pese a sus enormes dimensiones, su poder de cómputo, de sólo 5.000 operaciones aritméticas por segundo, no llegaba al de una sencilla de mano calculadora actual; pero para la época era mucho, tanto que fue financiada por el ejército americano como sistema para ayudar a realizar las tablas balísticas de disparo. La entrada y salida información se realizaba por medio de **tarjetas perforadas** y su función se podía modificar cambiando de sitio sus cientos de cables.

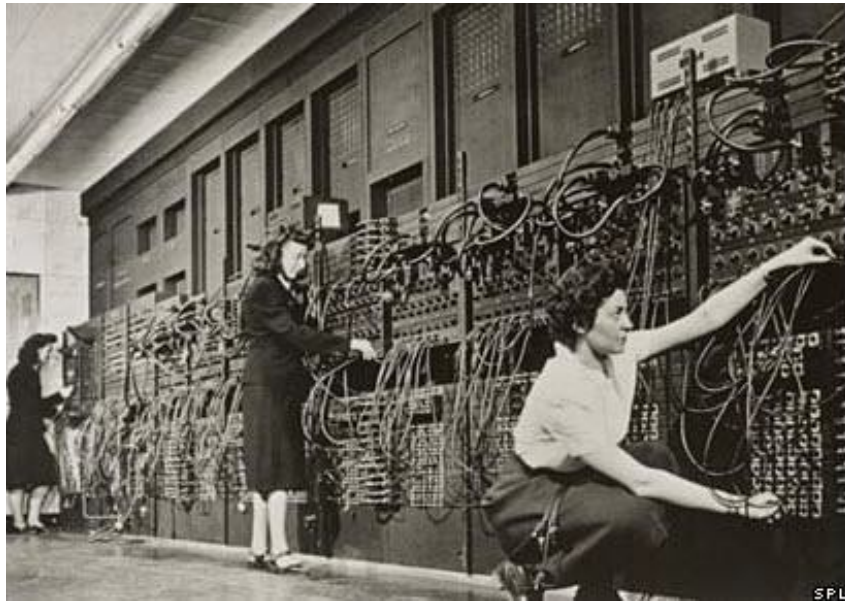


Figura 6: ENIAC

3. En 1952 vio la luz el computador “EDVAC” (Electronic Discrete Variable Automatic Computer).

La mejora más destacable consistía en que EDVAC era capaz de almacenar programas, además de datos, en la memoria. Por otra parte, los programas podían modificarse a sí mismos, ya que las instrucciones, almacenadas como datos, se podían recalcular o manipular aritméticamente.

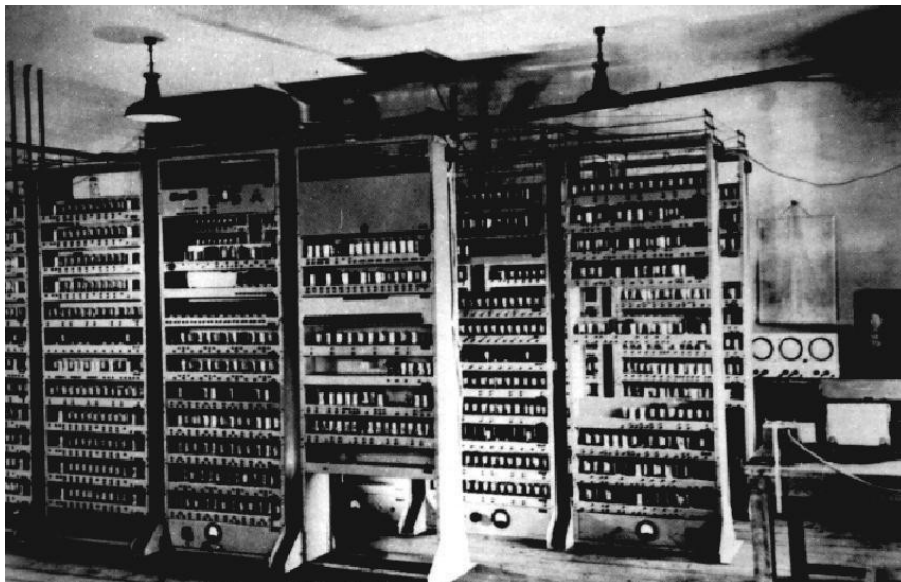


Figura 7: EDVAC

## 2.3 SEGUNDA GENERACIÓN (1960-1965)

Se emplean com electronica de **transistores** para representar el binario. Se ahorra energía y son de menor tamaño. Van más rápido y tienen menor coste. Se empiezan a emplear lenguajes de alto nivel cercano al lenguaje natural.

El avance tecnológico que determina el paso de una generación a otra es la utilización de transistores en lugar de válvulas de vacío o termoiónicas, así como el aumento de la capacidad de memoria. El transistor es un dispositivo electrónico semiconductor utilizado para entregar una señal de salida en respuesta a una señal de entrada.



*Figura 8: Válvula de Vacío*

El paso de las válvulas a los transistores tuvo como consecuencia un importante ahorro de energía (ya que el transistor funciona a temperaturas más bajas y consume menos potencia), la posibilidad de construir máquinas de menor tamaño, una mayor velocidad de procesamiento así como un menor coste.



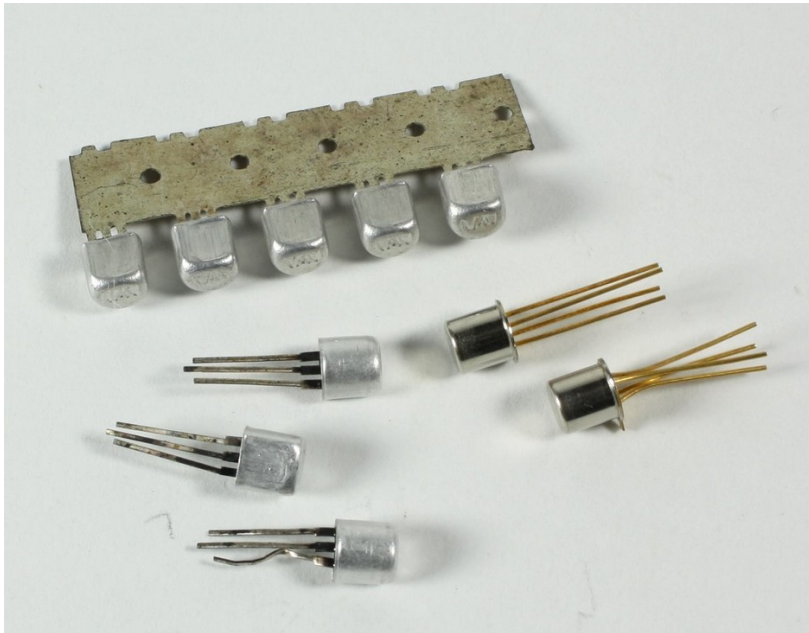


Figura 9: Transistores

En la primera generación, los programadores necesitaban actuar directamente sobre los elementos físicos de la máquina para definir las instrucciones de sus programas, por lo que debían conocer perfectamente cómo estaba construida.

En esta segunda generación aparecen los primeros programas en lenguaje simbólico (o de alto nivel), es decir, instrucciones abstractas que posteriormente son traducidas al lenguaje de bajo nivel o “lenguaje máquina”, que es el único que el ordenador comprende.

Este avance supone un paso importante, ya que permite empezar a crear programas pensando en el problema que se pretende resolver y no ya en la máquina en la que va a ejecutarse. Se seguían usando tarjetas perforadas.



Figura 10: Creando tarjetas perforadas

## 2.2 TERCERA GENERACIÓN (1965-1975)

Pertenecen a esta generación las máquinas que incorporan **circuitos integrados** a base de semiconductores de silicio. Estos circuitos concentraban en un único dispositivo del tamaño de una uña miles de componentes que antes de su aparición tenían que fabricarse y ensamblarse individualmente.

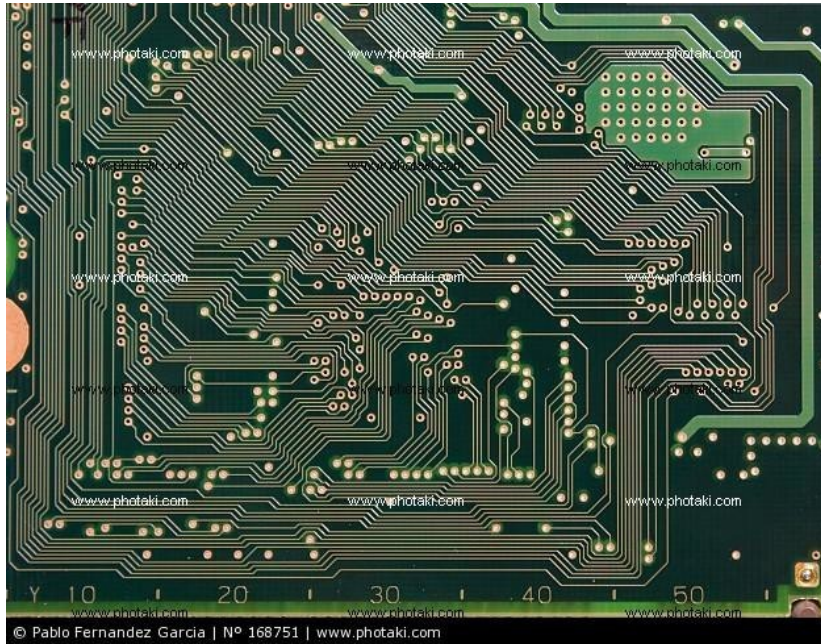


Figura 11: Circuito Integrado

Otro interesante avance fue el desarrollo de lenguajes de programación de alto nivel y orientados a aplicaciones concretas como Cobol y Fortran. Estos lenguajes, que hoy resultan anticuados, estaban orientados principalmente a aplicaciones bancarias y financieras con los cuales se crearon hace décadas ininidad de programas. Por sorprendente que parezca, no pocos de ellos siguen funcionando en muchos bancos modernos.

Por último, surgieron los primeros sistemas operativos , es decir, programas destinados a controlar la computadora.

1. El primer ordenador construido íntegramente con circuitos integrados y con sistema operativo fue el IBM 360 cuyo desarrollo finaliza en 1964 y se lanza al mercado en 1965.



Figura 12: IBM 360

## 2.3 CUARTA GENERACIÓN (1975-1990)

Hasta mediados de la década de los años 70, la informática y los ordenadores eran desarrollados por y para el ejército así como para universidades de prestigio y para grandes empresas.

Con la aparición de los primeros miniordenadores a mediados de los 70, la informática empieza a llegar a las pequeñas y medianas empresas. Ello constituirá el primer paso para que, en los años 80, con el lanzamiento de los primeros ordenadores personales, comience una revolución no sólo tecnológica, sino también social.

Este cambio viene dado por la aparición del microprocesador, **microchip** o chip, construido a base de microcircuitos con millones de transistores en un espacio muy pequeño.

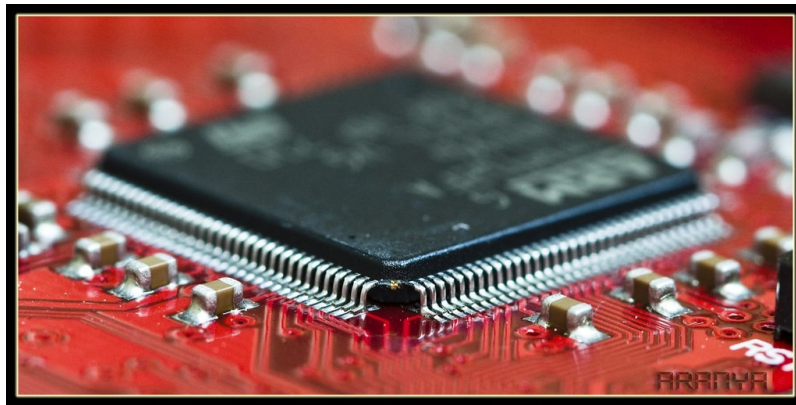


Figura 13: Chip

Se crean asimismo nuevos lenguajes, como Logo, Pascal y Basic.

Nace la idea del ordenador como producto de consumo al alcance del gran público, un concepto que muchos descartaron en un primer momento como algo descabellado (IBM no quiso los derechos del primer Sistema Operativo de Microsoft).

1. En 1975 aparece el Altair 8800, considerado el primer ordenador personal. Tenía una CPU (Unidad Central de Proceso, o Central Process Unity), de 8 bits y 256 bytes de memoria RAM (más adelante se explicarán estos conceptos).





Figura 14: Altair 8800

2. Este mismo año se funda Microsoft, especializada en la confección de sistemas operativos, y al año siguiente Steve Jobs (1955) y Steve Wozniak (1950) comienzan a fabricar ordenadores personales (Apple I) en un garaje, creando el embrión de la compañía Apple Computer.

3. En 1980, Bill Gates (1955) y Paul Allen (1953), de la joven compañía Microsoft, negocian la venta de un sistema operativo para ordenadores personales (MS-DOS) al fabricante de equipos IBM. El año siguiente, esta última lanza al mercado su primer PC, con procesador Intel 8088 y sistema operativo DOS, cuyo inopinado éxito supone para Microsoft el espaldarazo definitivo que ha hecho de ella el líder mundial que hoy conocemos.



*Figura 15: Personal Computer de IBM*

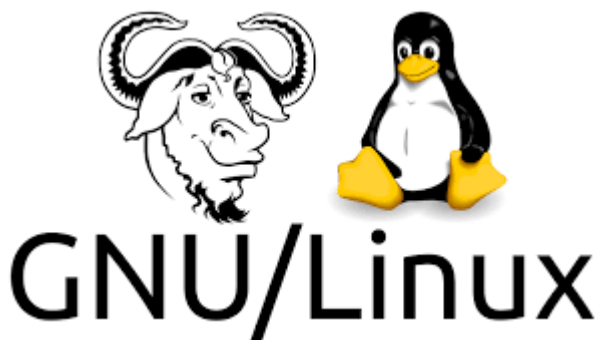
4. En 1983, Richard Stallman (1953) comienza a desarrollar el proyecto GNU, de software libre, una iniciativa orientada a desligar la creación de programas informáticos del poder exclusivo de empresas y grandes centros tecnológicos.
5. En 1984 Apple lanza el Macintosh, primer ordenador personal con GUI (Interfaz Gráfica de Usuario) y ratón o mouse (basado en los prototipos de Xerox, que no les veía valor alguno).



Figura 16: Macintosh 1984

6. En 1985 Microsoft desarrolla el sistema operativo Windows, de interfaz gráfica basada en ventanas, al igual que el de Apple.

7. En 1991, Linus Torvalds crea Linux, que se convierte en el kernel o núcleo (programa que controla el hardware) de lo que se ha dado en llamar el sistema operativo GNU/Linux, cuyo nombre hace alusión a que se toma como base lo ya desarrollado por el equipo de Richard Stallman en GNU.



### 3 QUINTA GENERACIÓN

A medida que evoluciona la tecnología caben más transistores en el mismo espacio; así se fabrican microchips cada vez más pequeños, y es que, cuanto más pequeño es, mayor velocidad de proceso alcanza el chip. Sin embargo, no podemos hacer los chips infinitamente pequeños. Hay un límite en el cual dejan de funcionar correctamente. En consecuencia, la computación digital tradicional no tardaría en llegar a su límite, el cual ya lleva muy presente y hay quien dice que ya se ha alcanzado\*. Este límite es comúnmente identificado con la Ley de Moore\*.

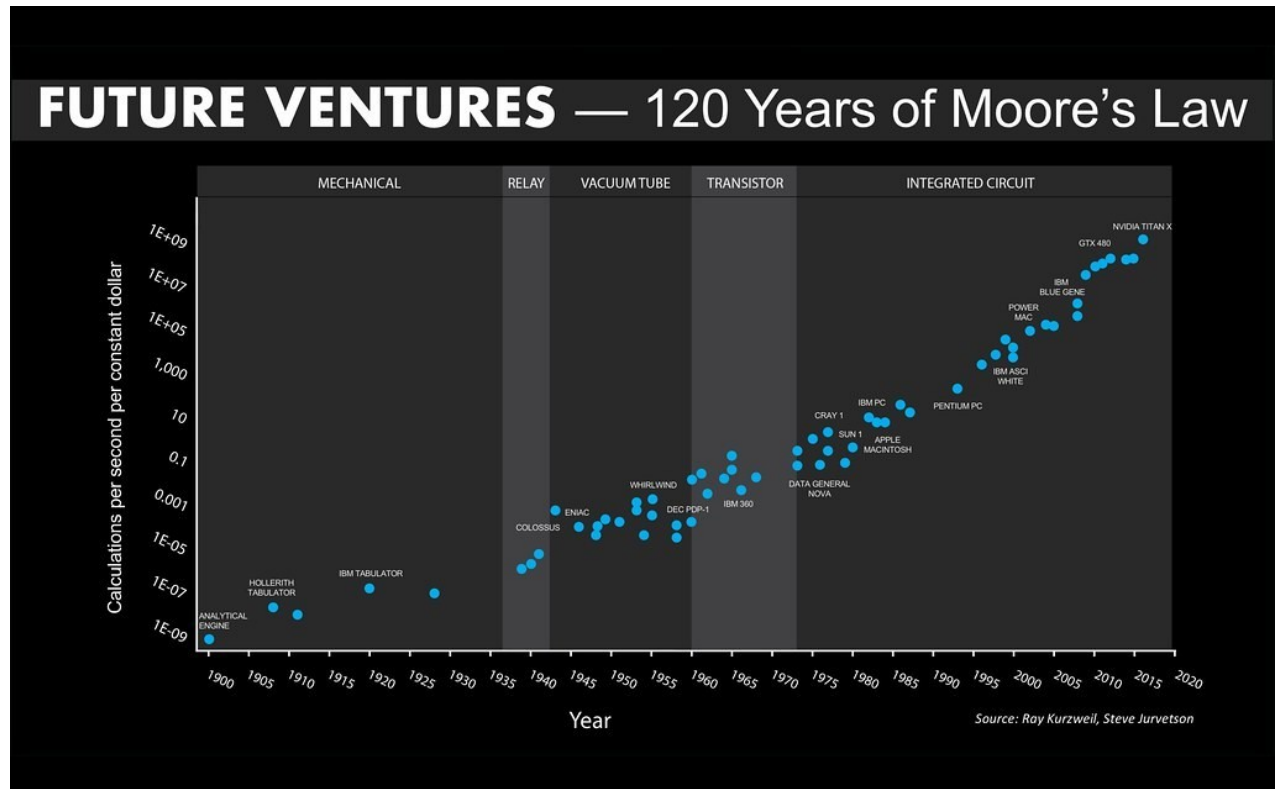


Figura 17: Ley de Moore sen 120 años

Actualmente la corriente de investigación más innovadora que puede proporcionar un avance tecnológico importante parece ser la que se centra en el desarrollo de las denominadas computadoras cuánticas. Pero, ¿qué es la computación cuántica\*? La computación cuántica es un modo de computación distinto al de la computación clásica. Se basa en el uso de qubits en lugar de bits, y da lugar a nuevas puertas lógicas que hacen posible nuevos algoritmos\*. En la computación digital, un bit sólo puede tomar dos valores: 0 ó 1. En cambio, en la computación cuántica la partícula puede ser 0, 1 y puede ser 0 y 1 a la vez. Eso permite que se puedan realizar varias operaciones a la vez, según el número de qubits.

Pese a esto, hay quien considera que no sólo se debe tener en cuenta los avances en hardware. No hay duda de que el uso de los ordenadores se ha modificado totalmente desde la aparición de Internet, pese a que es una tecnología que no ha modificado físicamente sus componentes.



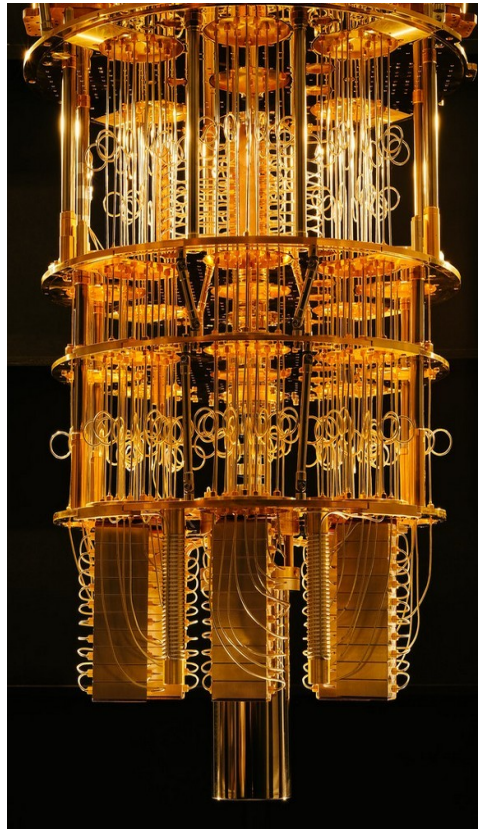


Figura 18: Computador cuántico de IBM

Algunos consideran que el desarrollo de la inteligencia artificial\* marcaría el paso a una generación nueva de ordenadores, que sería la quinta. La inteligencia artificial es el conjunto de procesos que permiten que una máquina realice tareas intelectuales equivalentes o comparables a las de la mente humana.

Las actividades de mayor complejidad cognitiva, como la traducción automática de textos, o el simple sentido común en el razonamiento cotidiano, aún no pueden ser realizadas por máquinas. Sin embargo, no parece descabellado esperar grandes avances en este campo en los próximos años. Quizás entonces pueda hablarse de una auténtica transición a la quinta generación.



Figura 19: Robot de Aware Intelligent Robotics

## 4 LA FUNCIÓN DEL ORDENADOR

La función básica del ordenador es procesar o tratar información. El usuario proporciona información, que entra en la máquina y esta, tras procesarla, devuelve un resultado. Hoy en día, el concepto de ordenador ya no se limita a la máquina con teclado y pantalla que tenemos sobre nuestra mesa. En la actualidad, la inmensa mayoría de los dispositivos electrónicos que nos rodean son o contienen ordenadores, desde un video a un teléfono móvil, un reproductor multimedia (llamados mp3, mp4, etc.), una PDA (Personal Digital Assistant, o agenda electrónica), una consola de videojuegos, un receptor GPS, o incluso el coche que conducimos.

### 4.1 Datos e Información

Se denomina información a un conjunto de datos filtrados, procesados y almacenados en un formato significativo y útil para las personas. Es decir, la información es siempre relevante mientras que los datos por sí solos no lo son. Por ejemplo, un conjunto de muchos números seguidos nos puede decir muy poco, pero si los procesamos y los organizamos en un gráfico o hacemos medias se puede convertir en información muy útil.

La transformación de los datos en información se lleva a cabo filtrando los datos, agrupándolos, ordenándolos, realizando operaciones sobre ellos (sumas, multiplicaciones, comparaciones, etc.).



## 4.2 Arquitectura Von Newman

La arquitectura de von Neumann, propuesta por el matemático y físico John von Neumann en 1945, es el diseño fundamental en el que se basan la mayoría de las computadoras modernas. Su característica principal es que tanto las instrucciones del programa como los datos que utiliza se almacenan en la misma memoria.

Esta arquitectura se compone de cuatro partes principales que trabajan juntas:

- **Unidad Central de Procesamiento (CPU):** Es el "cerebro" de la computadora y se divide en:
  - **Unidad Aritmético-Lógica (ALU):** Realiza todos los cálculos matemáticos (suma, resta) y operaciones lógicas (Y, O, NO).
  - **Unidad de Control (CU):** Dirige el flujo de operaciones, interpreta las instrucciones del programa y le dice a los demás componentes qué hacer.
- **Memoria Principal:** Almacena tanto las instrucciones que la computadora debe ejecutar como los datos que necesita para esas instrucciones. Es un espacio de trabajo unificado y de acceso directo para la CPU.
- **Buses del Sistema:** Son las vías de comunicación que conectan la CPU, la memoria y los dispositivos de entrada/salida, permitiendo la transferencia de datos y direcciones entre ellos.
- **Dispositivos de Entrada/Salida (E/S):** Permiten la interacción con el usuario y otros sistemas, incluyendo teclados, pantallas, discos duros, etc.

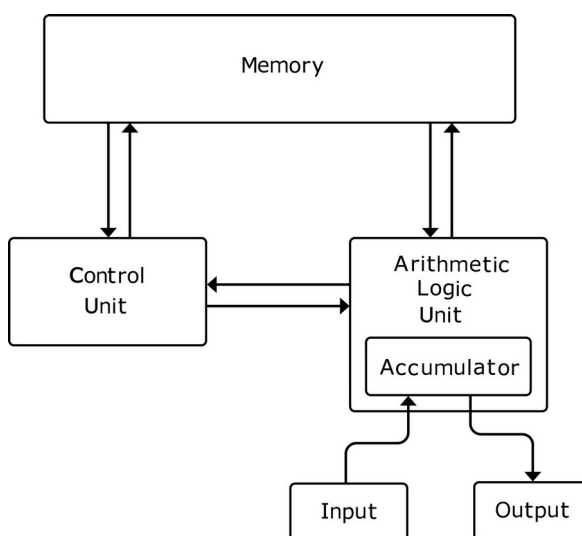


Figura 20: Imagen del diagrama de la arquitectura von Neumann

La idea central de von Neumann fue el **concepto de programa almacenado**, que permite que una computadora sea reprogramada para realizar diferentes tareas simplemente cambiando las instrucciones guardadas en la memoria, lo que le otorga una enorme flexibilidad. Sin embargo, el uso de un único bus para acceder a datos e instrucciones puede crear un cuello de botella, conocido como el "**cuello de botella de von Neumann**", que limita la velocidad de procesamiento.

## 4.3 Características de la información digital.

Un sistema informático recibe datos, los procesa y devuelve un resultado, que también es información. Existen muchas formas de representar la información. Cada una de esas formas recibe el nombre de código. Por ejemplo, para las cantidades empleamos el sistema numérico decimal, que usa los dígitos del 0 al 9. Para las palabras empleamos el alfabeto del idioma que se está utilizando, etc. Existen otros tipos de códigos, como el código morse, el de las banderas de los barcos, etc.

Los “sentidos” de un ordenador son sus dispositivos de entrada, como el teclado, sus circuitos de comunicaciones, cámara, micrófono, etc. Sin embargo, la información procedente de dichos dispositivos debe transformarse al único lenguaje que el ordenador realmente entiende: el lenguaje binario. El ordenador sólo puede representar dos estados: encendido y apagado. Se puede ver como un interruptor que deja pasar o no la corriente eléctrica. Este sistema numérico de dos valores, se denomina sistema binario, y es el que emplean todos los ordenadores. El estado de encendido se representa por un 1 y el de apagado por un 0. A un valor binario (un 1 o un 0) se le denomina bit, abreviatura de binary digit, o dígito binario.

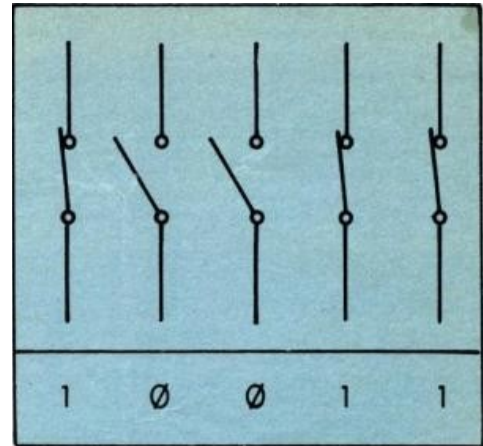


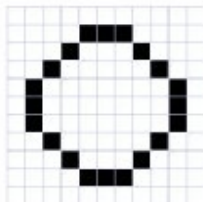
Figura 21: Binario evalente a encendido y apagado

Cualquier dato (números, texto, imágenes, vídeo, ecuaciones, etc.) que deba ser introducido y procesado en un ordenador deberá convertirse a binario. Existen muchas maneras de hacerlo, veamos varios ejemplos para entender cómo se hace:

- Números: Los números en sistema binario se construyen igual que en el sistema decimal: cuando se llega al último dígito disponible se pasa al cero para comenzar de nuevo y se suma uno a la posición siguiente.
- Letras: Hay diversas opciones:
  - La primera que se creo fue el código ASCII (American Estándar Code of Information Interchange) que es un código estándar de intercambio de información, ideado por IBM. En este código a cada carácter le corresponden 8 bits, por ello está constituido por un conjunto de 256 caracteres. En este sistema, cada carácter tiene asignado un número decimal comprendido entre 0 y 255 que, una vez convertido a binario, dará como resultado su expresión binaria.
  - Posteriormente, ante la necesidad de incorporar nuevos elementos gráficos y caracteres especiales de otras lenguas distintas del ingles, como la ñ española o las vocales acentuadas, se adoptó el código ANSI.
  - Sin embargo, pronto se puso de manifiesto la limitación de ANSI por no incorporar los caracteres de idiomas muy utilizados como el árabe y el chino, y se ideó el código Unicode.
  - También es muy usado hoy en día el UTF.
- Imágenes: Los mapas de bits son imágenes descompuestas en puntos. Cada punto se puede representar por uno o varios bits. Una imagen en blanco negro se representa fácilmente: 1 = negro y 0 = blanco. En color es algo más complejo pero también se puede hacer de varias maneras.

Como podéis apreciar, todo al final son ceros y unos. Por eso en todo momento el ordenador debe saber qué es lo que está procesando (si son números, letras en ASCII o imágenes). Del procesamiento de los datos se encargan los programas (o aplicaciones). Cada programa realiza una determinada tarea (mostrar información, procesar textos, capturar datos, editar imágenes, etc.).



| Números        |         | Imagen digital |   | Letras en código ASCII   |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
|----------------|---------|----------------|---|--|----------------|--|--|----------|--------|------|---|----|----------|---|----|----------|---|-----|----------|---|----|----------|
| Binario        | Decimal | Codificación   | Visualización   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 0000           | 00      | 000000000000   |  | <table><tr><th colspan="3">TABLA DE ASCII</th></tr><tr><th>Carácter</th><th>Código</th><th>Byte</th></tr><tr><td>A</td><td>65</td><td>01000001</td></tr><tr><td>B</td><td>66</td><td>01000010</td></tr><tr><td>z</td><td>122</td><td>01111010</td></tr><tr><td>9</td><td>57</td><td>00111001</td></tr></table> | TABLA DE ASCII |  |  | Carácter | Código | Byte | A | 65 | 01000001 | B | 66 | 01000010 | z | 122 | 01111010 | 9 | 57 | 00111001 |
| TABLA DE ASCII |         |                |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| Carácter       | Código  | Byte           |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| A              | 65      | 01000001       |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| B              | 66      | 01000010       |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| z              | 122     | 01111010       |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 9              | 57      | 00111001       |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 0001           | 01      | 000011100000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 0010           | 02      | 000010001000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 0011           | 03      | 000100010000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 0100           | 04      | 001000001000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 0101           | 05      | 001000000100   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 0110           | 06      | 010000000010   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 0111           | 07      | 010000000010   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 1000           | 08      | 010000000010   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 1001           | 09      | 001000001000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 1010           | 10      | 001000001000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 1011           | 11      | 000100010000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 1100           | 12      | 000011100000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 1101           | 13      | 000000000000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 1110           | 14      | 000000000000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |
| 1111           | 15      | 000000000000   |   |  |                |  |  |          |        |      |   |    |          |   |    |          |   |     |          |   |    |          |

*Fragmento del código ASCII.*

Figura 22: Binario

## 5 UNIDADES INFORMÁTICAS DE MEDIDA

### 5.1 Unidades de medida de almacenamiento o capacidad

Para medir el tamaño de los programas, de los datos o la capacidad de almacenamiento de los dispositivos se utilizan unidades de medida que indican la cantidad de ceros y unos que se están usando o que se pueden usar.

En la siguiente tabla están las unidades más usadas:

| Nombre   | Abreviación | Descripción  |
|----------|-------------|--|
| Bit      | b           | Es la unidad mínima de información. Es un dígito binario. Permite únicamente dos valores: 0, 1   |
| Byte     | B           | Pronunciado "bait". es la unidad fundamental en la que se mide la capacidad de los datos. Es el conjunto de <b>8 bits</b> . Permite $2^8$ valores. |
| Kilobyte | KB          | Son <b>1024 bytes</b> (redondeando, mil bytes).  |
| Megabyte | MB          | Son <b>1024 KB</b> (redondeando, un millón de bytes).  |
| Gigabyte | GB          | Son <b>1024 MB</b> (redondeando, mil millones de bytes).   |
| Terabyte | TB          | Son <b>1024 GB</b> (redondeando, un billón de bytes).  |
| Petabyte | PB          | Son <b>1024 TB</b> (redondeando, mil billones de bytes).   |
| Exabyte  | EB          | Son <b>1024 PB</b> (redondeando, ¡uff! un trillón de bytes).   |

Figura 23: Unidades de capacidad de almacenamiento

Se agrupan los bits en conjuntos de 8 porque facilita a los ordenadores su lectura y tratamiento, de la misma forma que los seres humanos agrupamos los dígitos de tres en tres en las

cantidades superiores al millar en el sistema decimal (por ejemplo: 10.456.328 es mas fácil de leer que 104656328)

Te preguntará ¿de dónde salen esos 1024? En informática, a diferencia de lo que pasa en el resto de unidades de medida del sistema métrico internacional, no podemos usar el factor de conversión 1000 ( $10^3$ ) porque al trabajar con números binarios no usamos la base 10 sino la base 2, dónde el número más próximo a 1000 es 1024 ( $2^{10}$ ). Por lo tanto, 1024 es la unidad que se usa para convertir de una unidad a la siguiente.

Aclaratorición:

Tradicionalmente, tal y como acabamos de comentar, se ha considerado que 1 KB son 1024 B, es decir  $2^{10}$ , en lugar de utilizar la notación del Sistema Internacional (1KB=1000 B). Para clarificar la distinción entre los prefijos decimal y binario, la Comisión Electrotécnica Internacional (IEC), un grupo de estandarización, propuso otros prefijos, que consistían en uniones abreviadas del Sistema Internacional de Unidades con la palabra binario.

Según esta Comisión, un conjunto de  $2^{10}$  bytes - o lo que es lo mismo, 1024 bytes - debería ser denominado un kibibyte (KiB) contracción de "Kilobyte Binario".

Con lo que aunque nosotros utilicemos la notación tradicional, también os podréis encontrar con la otra notación:

Para ampliar información:

| Múltiplo (símbolo) | ISO/IEC  |
|--------------------|----------|
| kibibyte (KiB)     | $2^{10}$ |
| mebibyte (MiB)     | $2^{20}$ |
| gibibyte (GiB)     | $2^{30}$ |
| tebibyte (TiB)     | $2^{40}$ |
| pebibyte (PiB)     | $2^{50}$ |
| exbibyte (EiB)     | $2^{60}$ |

[https://es.wikipedia.org/wiki/Prefijo\\_binario](https://es.wikipedia.org/wiki/Prefijo_binario)

## 6 CONVERTIR ENTRE LAS UNIDADES DE CAPACIDAD

Tan solo hay que multiplicar o dividir por las cantidades adecuadas, tantas veces como cambios de unidad de medida haya (primero se hace una vez y, con el resultado, se hace la siguiente).

∞ ATENCIÓN: No es conveniente hacer memorizaciones del tipo "hacia abajo se divide y hacia arriba se multiplica" pues la memoria nos puede fallar y podemos hacerlo al revés.

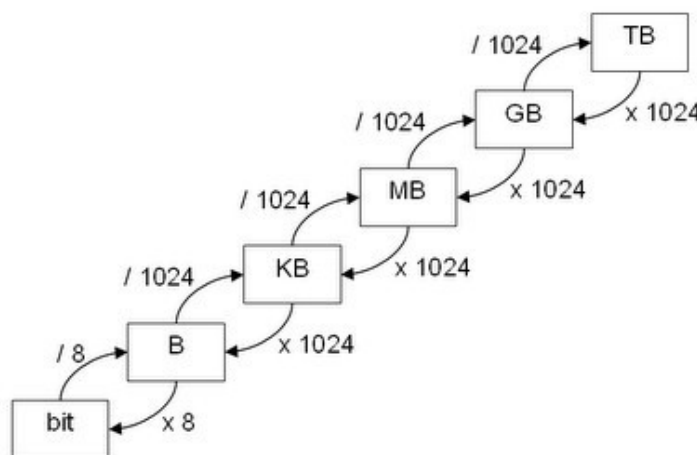
Para realizar conversiones sin equivocarse hay que tener en cuenta lo siguiente:

1. Hay que aprenderse de memoria la escala en orden (bit, byte, kilobyte...). No es difícil.

2. Hay que tener en cuenta que de bit a byte (el primer paso) van 8, todos los demás pasos son 1024. Esto tampoco es difícil.

3. En una igualdad (p.e.  $1\text{KB} = 1.024\text{B}$ ), si una unidad es mayor que la otra ( $\text{KB} > \text{B}$ ), el número deberá ser menor en la proporción correspondiente ( $1 < 1024$ ). Esto es lógico (a unidad de medida mayor, número más pequeño para que se mantenga la igualdad). Si la unidad es menor, al revés: el número deberá ser mayor. Esto es algo más complicado.

4. Para saber si hay que multiplicar o dividir, en la igualdad (p.e.  $1\text{GB} = 1.024\text{MB}$ ) mirar en qué dirección se va (hacia la izquierda o hacia la derecha). Si en esa dirección el número se hace más grande (hacia la derecha pasa de 1 a 1.024) entonces se ha de multiplicar la cantidad. Si en esa dirección el número se hace más pequeño (hacia la izquierda se pasa de 1.024 a 1) entonces hay que dividir. Esto es lógico y fácil de entender.



Si aplicáis los pasos anteriores triunfaréis siempre.

Vídeo explicativo: <https://www.youtube.com/watch?v=49Y70pV8QFU>

## 6.1 Unidades de medida de cálculo o procesamiento

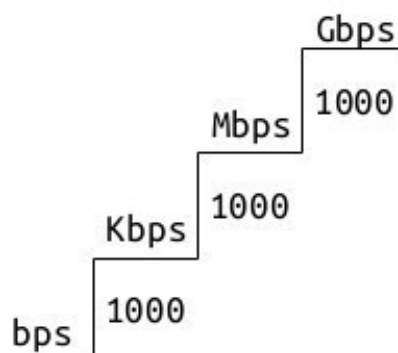
La velocidad de procesamiento de un procesador se mide en Hercios. Un Hercio o Herzio (Hz) es una unidad de frecuencia que equivale a un ciclo o repetición de un evento por segundo.

Utiliza la escala de unidades del Sistema Métrico Internacional, es decir, de 1KHz son 1000Hz. Estas unidades de medida se utilizan también para medir la frecuencia de comunicación entre los diferentes elementos del ordenador.

## 6.2 Unidades de medida de transmisión de datos o velocidad de descarga

La velocidad de transferencia de información se suele expresar en bps (bits por segundo) o b/s. En una transmisión de datos, es el número de nits (1 ó 0) transmitidos en cada segundo. Hay que tener en cuenta que los múltiplos para expresar el tamaño de la información son en base 10 (103):

- $1\text{ Kbps} = 1000\text{bps}$
- $1\text{ Mbps} = 1000\text{kps}$
- $1\text{ Gbps} = 1000\text{Mbps}$
- $1\text{ Tbps} = 1000\text{Gbps}$



Por tanto, la escala de conversión en este caso es:

Aunque la velocidad de transmisión de un canal de transmisión se expresa en bps y sus múltiplos, las herramientas y programas suelen mostrar la velocidad a la que se está transfiriendo un archivo concreto en Bps (B/s) o en alguno de sus múltiplos (KB/s, MB/s, GB/s)

## 7 BIBLIOGRAFÍA

- <https://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica>
- <https://www.significados.com/hardware/>
- <https://jaepinformatica.blogspot.com/2012/06/bits-bytes-megas-gigas-unidades-de.html>