

CARRERA PROFESIONAL

DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

**MANTENIMIENTO PREVENTIVO
Y CORRECTIVO DE HARDWARE
Y SOFTWARE**

Tema

**DEMOSTRACIÓN DE LOS
DISPOSITIVOS DE ENTRADA Y SALIDA**

INSTALACION Y CONFIGURACION DE SISTEMAS OPERATIVOS

¿Qué son los dispositivos?

En informática, se conoce como dispositivos o periféricos a las piezas de hardware que no forman parte del núcleo fundamental de un sistema computarizado, sino que se conectan e interactúan con él de manera auxiliar, permitiendo la comunicación (transmisión de información) entre la placa base del sistema (CPU) y el exterior, o sea, el usuario y/u otros sistemas informáticos en red.

Los periféricos pueden ser de muy distinto tipo, y desempeñar funciones muy variadas, pero a grandes rasgos se pueden clasificar en tres tipos fundamentales, de acuerdo al flujo de la información que permitan o propicien. Estos tipos fundamentales son:

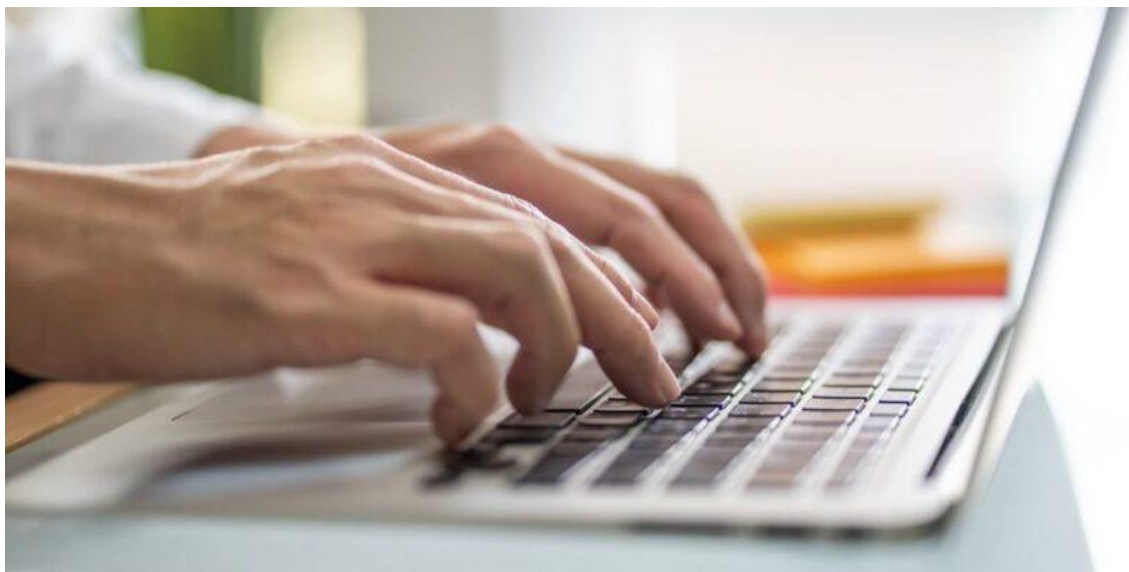
Dispositivos de entrada, que ingresan información al sistema.

Dispositivos de salida, que extraen información del sistema.

Dispositivos de entrada y salida, dispositivos mixtos que realizan ambas funciones.

Puede servirte: Virus informáticos

Dispositivos de entrada



Los usuarios utilizan dispositivos de entrada para introducir información en el sistema.

Los dispositivos de entrada (e) son aquellos que **permiten la introducción de datos externos al sistema computacional**, para su posterior procesamiento por el CPU. Esta información puede provenir de distintas partes: de otros sistemas computarizados, de un respaldo informático o del propio ser humano que haga las veces de usuario.

Son ejemplos de dispositivos de entrada los siguientes:

El teclado, cuyas teclas o botones nos permiten dar instrucciones al sistema.

El ratón o mouse, que comunica al usuario con el sistema de manera visual.

Los paneles táctiles (touchpad), suerte de alfombrilla que hace las veces de ratón en las laptops y otros sistemas.

Las cámaras, que capturan imágenes y/o movimiento (video) y lo introducen al sistema.

Los escáneres, que permiten fotografiar un texto o imagen, o bien reconocer texto para su trabajo en digital dentro del sistema.

Los lectores de código, suerte de escáneres especializados en el reconocimiento de datos cifrados en códigos QR (*Quick Response*) o en códigos de barras, por ejemplo.

Los micrófonos, que captan el audio y lo transfieren al formato digital para su manejo por el sistema.

El joystick o control de juegos, que nos permite comunicarnos con el sistema de manera más ágil, sobre todo a la hora de jugar.

Dispositivos de salida



Los dispositivos de salida pueden transmitir información en diversos formatos.

Los dispositivos de salida (s) cumplen el rol contrario al de los de entrada, o sea, **permiten recuperar información del sistema, dirigida a diferentes destinatarios**: el usuario del sistema (que la capta a través de sus sentidos) o bien otros sistemas computarizados que estén conectados a través de una red de cualquier tipo. Sin este tipo de periféricos, no sabríamos nunca qué ocurre dentro de la computadora o del sistema.

Son ejemplo de este tipo de dispositivos los siguientes:

Los monitores y pantallas, que despliegan la información de manera visual, para que la podamos percibir mediante la vista.

Las impresoras, que reproducen la información de manera visual, pero en un soporte físico. Es decir: escrita, dibujada o ilustrada.

Los videoproyectores (*video beams*), que proyectan la información como una imagen visual sobre algún fondo propicio, como una pared o un telón de fondo, utilizando para ello haces de luz.

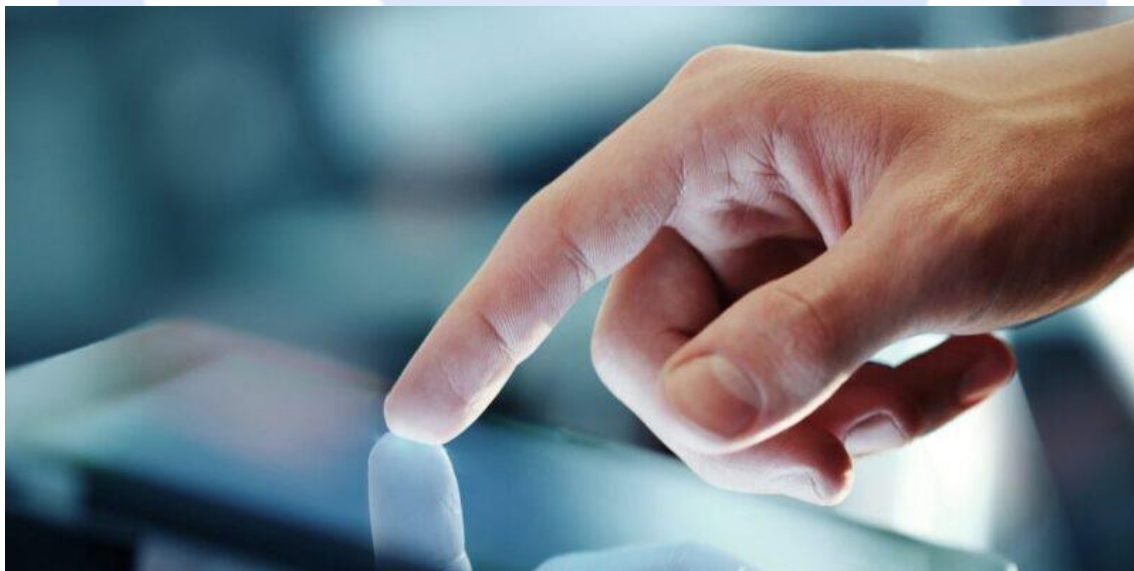
Los altavoces o parlantes, que transforman la información digital en impulsos sonoros, como música, voces u otros efectos sonoros.

Los auriculares, que desempeñan la misma función de los altavoces, pero se acoplan directamente a la cabeza del usuario y a sus oídos, de modo que pueda escuchar privadamente la información.

Los controles de vibración, que traducen la información del sistema en vibraciones rítmicas, como hace el control de una consola de videojuegos en momentos específicos del juego.

Las impresoras 3D, que transforman la información en un conjunto de instrucciones mecánicas, gracias a las cuales la propia impresora construye un objeto físico empleando materiales dúctiles que endurecen al enfriar.

Dispositivos de entrada y salida



Las pantallas táctiles emiten y reciben información al mismo tiempo.

Por último, los periféricos de entrada y salida (e/s) son aquellos que **cumplen tanto con las funciones del ingreso de información al sistema, como con la extracción de datos** del mismo, ya sea de manera simultánea o por turnos.

Son ejemplo de estos dispositivos:

Las pantallas táctiles, que exhiben la información del sistema y le permiten al usuario ingresar directamente nuevos datos, sin necesidad de teclados u otros periféricos. Para ello, el usuario puede usar sus propios dedos, o algún tipo de lápiz o instrumento óptico especializado.

Las impresoras multifuncionales, suerte de cruce entre escáner, impresora y fotocopidora, que permite al usuario realizar funciones de entrada (escanear) o salida (imprimir) por turnos.

Equipos de realidad virtual, generalmente compuestos por cascos y guantes, que no sólo proyectan directamente a la vista y los oídos del usuario la información del sistema, sino que lo retroalimentan con la que éste genera al mover la cabeza, hablar al micrófono o mover sus manos y sus dedos.

Dispositivos de red, que transforman la información en ondas de radio o en otros impulsos físicos que pueden transmitirse a lo largo del espacio, o a través de cables conductores, hasta dar con otro sistema capaz de reconocerlos e interpretarlos para descifrar la información. Generalmente ambos sistemas envían y reciben señales de algún tipo de manera simultánea o por turnos, como ocurre a través de Internet.

Dispositivos de almacenamiento fijos y removibles, esto es, unidades de lectura y escritura de datos en cintas magnéticas, que pueden hallarse fijos y conectados continuamente al sistema (como el disco duro o *hard drive*) o bien conectados al sistema de manera temporal, a través de puertos USB (como las unidades *flash*). En estos periféricos se puede introducir y almacenar información, para su posterior lectura y recuperación. Antiguamente, se usaban también unidades de disco, que requerían de la introducción de un disquete (*diskette*) o disco compacto (*CD* o *Blue-ray*), pero dichas tecnologías son hoy mayormente obsoletas.

Fuente:

<https://humanidades.com/dispositivos-de-entrada-y-salida/#ixzz8VPbnLB94>





INSTITUTO
KHIPU