**Conceito de Armazenamento**

Para qualquer sistema ordenado, as unidades de armazenamento são aquelas que permitem armazenar física ou virtualmente arquivos de dados de todos os tipos. Mais especificamente na informática, as unidades de armazenamento são todos os dispositivos, internos ou externos, que armazenam informações em um determinado sistema. Os dispositivos diferem entre si em tamanho, forma e uso, mas, juntos todos contribuem para a conservação de dados relevantes para o usuário em formato digital.

Existem várias unidades de armazenamento disponíveis. A mais comum é a unidade de disco rígido que estão incluídos na maioria dos computadores e que entre outras coisas, armazena a informação que permite iniciar o sistema e os programas, além de arquivos de texto, imagens áudio e vídeo do usuário. O disco rígido vem em vários tamanhos e geralmente é expansível. Ao contrário de outras unidades, este com frequência têm uma maior capacidade medida em gigabytes (GB), maior velocidade, ou seja, de acesso à informação, e uma melhor capacidade de transmissão de dados. A maioria dos discos rígidos são internos, entretanto discos externos estão disponíveis para armazenar grandes quantidades de informação e que podem ser facilmente transportados de um sistema para outro, por exemplo, para a troca de dados entre dois computadores.

Sistema

*substantivo masculino*

conjunto de elementos, concretos ou abstratos, intelectualmente organizados.

* conjunto de ideias logicamente solidárias, consideradas nas suas relações.
* conjunto de regras ou leis que fundamentam determinada ciência, fornecendo explicação para uma grande quantidade de fatos.

Objeto Intelecto Organizado

Uma concepção unificada da pessoa, que inclui as interações cognitivas, sensoriomotoras e psíquicas na compreensão (o movimento, o intelecto e o afeto) das capacidades de ser e de expressar-se, a partir do movimento, em um contexto psicossocial resultante de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja ação é resultante de sua individualidade, sua linguagem e sua socialização.

Ela se constitui por um conjunto de conhecimentos psicológicos, fisiológicos, antropológicos e relacionais que permitem, utilizando o intento de favorecer a integração deste sujeito consigo e com o mundo dos objetos e outros sujeitos.

**Modelo de Utilidade –** consiste em um instrumento, utensílio e objeto de uso prático, ou parte deste, que apresente nova forma ou disposição que resulte em melhoria funcional no seu uso ou em sua fabricação. É um conceito que visa abranger os direitos a respeito de produtos e/ou processos do conhecimento, sejam estes tangíveis ou intangíveis. Mostrou-se útil após os avanços nas formas e metodologias para se disseminar informações. A soma dos direitos relativos às obras [literárias](https://pt.wikipedia.org/wiki/Literatura), [artísticas](https://pt.wikipedia.org/wiki/Arte) e [científicas](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ci%C3%AAncia), às interpretações dos executores e intérpretes e às execuções das descobertas científicas, aos desenhos e modelos [industriais](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ind%C3%BAstria), às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico.

Modelo

*substantivo masculino*

* representação, em escala reduzida, de objeto, obra de arquitetura etc. a ser reproduzida em dimensões normais.
* desenho, objeto ou pessoa em cuja reprodução estética trabalha o executor.
* aparelho ou conjunto de aparelhos que permitem a reprodução de determinada peça por processos usado em fundição para o preparo de objetos de metal; molde.
* reprodução tridimensional, ampliada ou reduzida, de qualquer coisa real, usado como recurso didático (p.ex., partes do corpo humano, do universo etc.).
* tipo particular de determinado produto (p.ex., automóvel, televisão etc.).
* peça de indumentária criada por um estilista ou casa de modas.

# Modelo Relacional

Modelo baseado na percepção do mundo real, que consiste em um conjunto de objetos básicos chamados entidades e nos relacionamentos entre esses objetos. Com o Objetivode facilitar o projeto de banco de dados, possibilitando a especificação da estrutura lógica geral do banco de dados.

A técnica de modelagem mais usada é a *Abordagem Entidade-Relacionamento (ER)*. O modelo de dados é representado graficamente através de um *Diagrama de Entidade-Relacionamento (DER)*. Essa abordagem foi criada por Peter Chen (1976) é considerada como um padrão para a modelagem conceitual.

O modelo Entidade-Relacionamento (E-R) tem por base que o mundo real é formado por um conjunto de objetos chamados de entidades e pelo conjunto dos relacionamentos entre esses objetos. O objetivo do modelo E-R é representar a estrutura lógica do banco de dados de uma empresa, especificando o esquema da empresa, quais as entidades e como elas se relacionam entre si. O modelo E-R são chamados de Modelagem Conceitual, cujo objetivo é representar de uma forma abstrata, independente da implementação em computador, os dados que serão armazenados no banco de dados. A estrutura lógica geral de um banco de dados pode ser expressa graficamente por um Diagrama Entidade-Relacionamento.