**TAREA 5: HARDWARE QUE SE USAN EN VC.**

1. Cámara Análoga: Se usa para capturar el medio.
2. Tarjeta de adquisición: se encargará de transformar la señal de video analógica en una señal digital capaz de ser procesada por un computador.
3. Cámara digital: La presencia de tarjetas se ha reducido muy sensiblemente, ya que es esta la que proporciona la señal digital directamente al computador.
4. computador: Debe ser un computador capaz de tratar con gran cantidad de datos que constituyen las imágenes en el tiempo que ofrezca la aplicación, que en líneas de velocidad es muy limitado debido a que pueden pasar decenas de productos por segundo.
5. Camara de sensores acoplado: Pueden considerarse en esta categoria cámaras o dispositivos de captura de luz (sensores planos o de radiación) que precisa de la combinación de datos obtenidos por múltiples sensores. (Telescopios Espaciales, Light L6)
6. Sensores de luz no visible: sirve para componer imágenes con un mayor número de detalles, se diferencia con la cámara de sensores acoplados en que pueden operar por su propia cuenta (camara infrarroja, ultravioleta)
7. TPU y GPU : chips especializados en el procesamiento matemático de datos , cuando aplicados a imágenes, las GPU aplican operaciones más “sencillas” (directas) , mientras las TPU son unidades especializadas en cálculos paralelos, por lo que su empleo está destinado a operaciones más “complejas”(compuestas).
8. Almacenamiento en discos de alta velocidad: Este tipo de dispositivos permite almacenar rápidamente grandes cantidades de datos, pues permite una escritura paralela nativa (ejm: ssd / emmc ) , usa métodos lógicos y no mecánicos para el almacenamiento (Chips NAND)
9. Sensores no Ópticos: Esto pueden ser lasers (ej. Lidar) , acústicos (ej. Resonancia de materiales) , sirviendo principalmente para la verificacion o el mejoramiento de imagenes.