Computadora personal

**(Textos e imágenes originales de la Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora\_personal)**

*Este artículo trata sobre computadoras personales en general. Para las computadoras personales (PC) compatibles, véase*[*Compatible IBM PC*](https://es.wikipedia.org/wiki/Compatible_IBM_PC)*.*



Una **computadora personal**, **computador personal** u **ordenador**, conocida como **PC** (siglas en [inglés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_inglés) de *personal computer*), es un tipo de [microcomputadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Microcomputadora) diseñada en principio para ser utilizada por una persona a la vez. Habitualmente, la sigla PC se refiere a las computadoras [IBM PC compatibles](https://es.wikipedia.org/wiki/Compatible_IBM_PC). Una computadora personal es generalmente de tamaño medio y es usada por un solo usuario (aunque hay sistemas operativos que permiten varios usuarios simultáneamente, lo que es conocido como multiusuario). Suele denominarse ordenador de sobremesa, debido a su posición estática e imposibilidad de transporte a diferencia del ordenador portátil.

Una [computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) personal suele estar equipada para cumplir tareas comunes de la informática moderna, es decir permite navegar por Internet, estudiar, [escribir textos](https://es.wikipedia.org/wiki/Editor_de_texto) y realizar otros trabajos de oficina o educativos, como editar textos y bases de datos, además de actividades de ocio, como escuchar música, ver videos, jugar, etc.

En cuanto a su movilidad podemos distinguir entre [computadora de escritorio](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_de_escritorio) y [computadora portátil](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_portátil).

# Historia[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=1)]

*Artículo principal:*[Historia de los computadores personales](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_computadores_personales)



El primer registro que se conoce del término en inglés, *personal computer* es el aparecido en [1964](https://es.wikipedia.org/wiki/1964) en la revista *New Scientist*, en una serie de artículos llamados «El mundo en 1984». En un artículo titulado «*The Banishment of Paper Work*», [Arthur L. Samuel](https://es.wikipedia.org/wiki/Arthur_L._Samuel), del Centro de Investigación Watson de [IBM](https://es.wikipedia.org/wiki/IBM) escribió: «Aunque será completamente posible obtener una educación en casa, a través del propio computador personal, la naturaleza humana no habrá cambiado, y todavía habrá necesidad de escuelas con laboratorios, aulas y profesores que motiven a los alumnos».

El primer PC es el [Programma 101](https://es.wikipedia.org/wiki/Programma_101), producido por la empresa italiana [Olivetti](https://es.wikipedia.org/wiki/Olivetti) entre los años 1962 y 1964. Inventado por el ingeniero italiano [Pier Giorgio Perotto](https://es.wikipedia.org/wiki/Pier_Giorgio_Perotto) que fue también el inventor de la tarjeta magnética. [Programma 101](https://es.wikipedia.org/wiki/Programma_101) también fue utilizado en 1969 por la [NASA](https://es.wikipedia.org/wiki/NASA) para enviar el hombre a la Luna en la misión [Apolo 11](https://es.wikipedia.org/wiki/Apolo_11), en el canal de televisión estadounidense ABC para predecir las elecciones políticas de 1969 o por soldados estadounidenses para planificar operaciones en la [Guerra de Vietnam](https://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_de_Vietnam). En 1968 Hewlett Packard creó un PC casi idéntico al [Programma 101](https://es.wikipedia.org/wiki/Programma_101), el Hewlett-Packard 9100A, por lo que fue declarado culpable de plagio y debió pagar 900.000 dólares a [Olivetti](https://es.wikipedia.org/wiki/Olivetti).[1](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_personal#cite_note-Pingdom-1)

Fue el lanzamiento de la hoja de cálculo [VisiCalc](https://es.wikipedia.org/wiki/VisiCalc), en principio para [Apple II](https://es.wikipedia.org/wiki/Apple_II) y después para el [IBM PC](https://es.wikipedia.org/wiki/IBM_PC), la aplicación que logró convertir a la microcomputadora en una herramienta de trabajo. El bajo costo de las computadoras personales las hizo adquirir una gran popularidad tanto para las familias como para los trabajadores en los años ochenta; era mucho menos polifacética y potente que las computadoras de las empresas de aquel entonces, y en general eran utilizadas para jugar por los aficionados informáticos.

En los [años 1990](https://es.wikipedia.org/wiki/Años_1990), el poder de las computadoras personales aumentó de manera radical, borrando la gran diferencia que había entre las computadoras personales y las computadoras de varios usuarios como las [computadoras centrales](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_central). Hoy las computadoras de gama alta se distinguen de las computadoras personales por su mayor fiabilidad o su mayor habilidad para realizar multitareas y no por la potencia de la [CPU](https://es.wikipedia.org/wiki/CPU).

La mayoría de las computadoras personales utilizan una arquitectura de soporte físico compatible con el PC de IBM, usando procesadores compatibles con [x86](https://es.wikipedia.org/wiki/X86) realizados por [Intel](https://es.wikipedia.org/wiki/Intel), [AMD](https://es.wikipedia.org/wiki/AMD) o [Cyrix](https://es.wikipedia.org/wiki/Cyrix).

A pesar de la enorme popularidad de la computadora personal, varias microcomputadoras incompatibles con IBM (también llamadas de manera general computadoras personales) son todavía populares para determinados usos específicos. Hasta hace poco, la principal alternativa era la computadora con procesador PowerPC, con el sistema operativo Mac OS X de Apple Computer (aunque otros sistemas operativos pueden correr sobre esta arquitectura), que se usa sobre todo para diseño gráfico y usos relacionados, sirviendo también perfectamente para un usuario doméstico. Hay que decir que a partir de 2006 las computadoras de Apple usan microprocesadores de Intel y ya no se fabrican PowerPC. Pese a ello siguen siendo incompatibles (los compatibles utilizan [BIOS](https://es.wikipedia.org/wiki/BIOS) y los Mac [EFI](https://es.wikipedia.org/wiki/EFI)).

La computadora personal es en una palabra consumidor-amistosa para la segunda generación de computadoras de escritorio, que se incorporaron en el mercado a 1977 y llegaron a ser de uso común durante los años 80. También se conocen como computadoras personales.

La computadora personal llegó a ser de fácil adquisición para el público en general debido a la producción en masa del microprocesador basado en el chip de silicio y como el nombre indica, pensada para ser utilizada en el hogar antes que en negocios o contextos industriales. También fueron diseñadas para ser inmediatamente útiles a los clientes no técnicos, en contraste con las microcomputadoras de la primera generación que vinieron como kits y requerían a menudo habilidades en electrónica. El uso del término “computadora personal” murió en gran parte hacia finales de la década (en los EE. UU.) o en los primeros años 90 (en Europa). Esto se debió a la aparición de la computadora personal compatible de la PC de IBM, y a la preferencia consiguiente por el término “PC” antes que “computadora personal”.

# Computadoras personales notables[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=2)]



La lista de abajo muestra las computadoras personales más populares e históricamente más significativas de los últimos años de los 60 a los años 80. Incluye su año inicial del lanzamiento así también como su región o país de origen. Los lanzamientos más significativos en los EE. UU. fueron: Olivetti Programma 101 (1965), [Apple II](https://es.wikipedia.org/wiki/Apple_II) (1977), [IBM PC](https://es.wikipedia.org/wiki/IBM_PC) (1981), el [ZX Spectrum](https://es.wikipedia.org/wiki/ZX_Spectrum) (1982), el [Commodore 64](https://es.wikipedia.org/wiki/Commodore_64) (1982), y el [Apple Macintosh](https://es.wikipedia.org/wiki/Apple_Macintosh) (1984). Una plétora de computadoras personales surgió durante este período, pero no pudieron tener un impacto significativo en el mercado de los EE. UU. o la historia de la computación doméstica y como tales no se mencionan (esto incluye las máquinas no vendidas o conocidas en los EE. UU.). Diversos modelos en una línea de computadoras compatibles se enumeran en su totalidad, por ejemplo las familias del Apple II y del [TRS-80](https://es.wikipedia.org/wiki/TRS-80).

(Para una descripción más completa de las computadoras personales, es decir, no solamente de las más notables dadas abajo, ver la lista de las computadoras personales.)

* 1977, junio: Apple II (EE.UU.), gráficos en color, ocho ranuras de expansión.
* 1977, agosto: Tandy Radio Shack (TRS-80) (EE.UU.), primera computadora personal de menos de 600 dólares.
* 1977, diciembre: Commodore PET (EE.UU.), primera computadora completa: teclado, pantalla y cinta.
* 1979: [Atari 400](https://es.wikipedia.org/wiki/Atari_400)/[800](https://es.wikipedia.org/wiki/Atari_800) (EE.UU.), primera computadora con un chipset específico y chip de video programable.
* 1979: [TI-99](https://es.wikipedia.org/wiki/TI-99)/4, primera computadora personal con un procesador de 16 bits.

## Los años 1980[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=3)]

* 1980: [Commodore VIC-20](https://es.wikipedia.org/wiki/Commodore_VIC-20) (por debajo de 300 dólares; primera computadora en el mundo en pasar la marca de un millón de unidades vendidas).
* 1980: Computadora en color TRS-80 (Motorola 6809, trabajos múltiples opcionales OS-9).
* 1980: Osborne Computer Company lanza el [Osborne 1](https://es.wikipedia.org/wiki/Osborne_1) (primera computadora "portátil").
* 1981, junio: Texas Instruments TI-99/4A - basada en el menos exitoso TI-99/4, segunda computadora personal con una CPU de 16 bits, primera en agregar [gráficos "sprite"](https://es.wikipedia.org/wiki/Sprite_(videojuegos)).
* 1981, agosto: PC de IBM, versión original de la plataforma de hardware compatible de la PC de IBM. El modelo original fue denominado IBM 5150. Fue creado por un equipo de 12 ingenieros y diseñadores bajo la dirección de Estridge de la división de los sistemas de la entrada de IBM en Boca Ratón, Florida.
* 1981: [Sinclair ZX81](https://es.wikipedia.org/wiki/Sinclair_ZX81) (Europa), el kit costaba 49,95 libras; 69,95 libras pre-construido. Fue lanzado como [Timex Sinclair 1000](https://es.wikipedia.org/wiki/Timex_Sinclair_1000) en EE. UU. en 1982.
* 1981: [BBC Micro](https://es.wikipedia.org/wiki/BBC_Micro) (Europa), computadora educativa del Primer Ministro del Reino Unido por una década; [BASIC](https://es.wikipedia.org/wiki/BASIC) avanzado con el [ensamblador](https://es.wikipedia.org/wiki/Ensamblador) integrado del código automático 6502; diseñado con una miríada de puertos de entrada-salida.
* 1982: Kaypro lanza la computadora [Kaypro II](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Kaypro_II&action=edit&redlink=1) y [Olivetti](https://es.wikipedia.org/wiki/Olivetti) el ordenador [Olivetti M20](https://es.wikipedia.org/wiki/Olivetti_M20).
* 1982, abril: [Sinclair ZX Spectrum](https://es.wikipedia.org/wiki/Sinclair_ZX_Spectrum) (Europa), la computadora personal británica más vendida; creó la industria británica del software.
* 1982, agosto: [Commodore 64](https://es.wikipedia.org/wiki/Commodore_64), el modelo de computadora más vendido de todos los tiempos: 17 millones vendidos.
* 1983: [Coleco Adam](https://es.wikipedia.org/wiki/Coleco_Adam).
* 1983: [MSX](https://es.wikipedia.org/wiki/MSX) (Japón), diseño de referencia de ASCII y Microsoft, fabricado por varias compañías: 5 millones vendidos. Un intento de crear un estándar doméstico, similar a como era el video doméstico VHS.
* 1983: [VTech Laser 200](https://es.wikipedia.org/wiki/VTech_Laser_200), computadora de VTech de nivel de entrada dirigida siendo el más barato en mercado.
* 1984, enero: Apple Macintosh (N.), Primer ratón comercialmente acertado conducido, hogar/computadora personal completamente GUI-basados; primer 16/32-bits.
* 1984: [Amstrad](https://es.wikipedia.org/wiki/Amstrad)/Schneider [CPC](https://es.wikipedia.org/wiki/Amstrad_CPC) y PCW se extiende (Europa), estándar británico antes de la PC de IBM; ventas alemanas al lado de C64 y el Macintosh, de Apple.
* 1985: [Atari ST](https://es.wikipedia.org/wiki/Atari_ST) (N.), primero con la interfaz incorporada de [MIDI](https://es.wikipedia.org/wiki/MIDI); también [RAM](https://es.wikipedia.org/wiki/Memoria_de_acceso_aleatorio) de 1MB por menos de 1000 dólares.
* 1985, julio: [Commodore](https://es.wikipedia.org/wiki/Commodore_International) lanza el [Amiga 1000](https://es.wikipedia.org/wiki/Amiga_1000) que destaca por sus excelentes habilidades multimedia (vídeo/audio), su [OS](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) [GUI](https://es.wikipedia.org/wiki/GUI) y primer [OS](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) [multitarea apropiativa](https://es.wikipedia.org/wiki/Multitarea_apropiativa).
* 1987: [Acer Archimedes](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Acer_Archimedes&action=edit&redlink=1) (Europa), basada en el microprocesador Hacer, n desarrollo de gran alcance del BRAZO de 32 bit; la mayoría de la computadora personal de gran alcance en su clase en su principio.

# Videoconsolas notables[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=4)]

Lo siguiente es una lista de las videoconsolas más populares o más importantes que tuvieron que competir con los ordenadores personales (PC). Aunque los videojuegos no eran el principal fin de los PC, muchas computadoras tuvieron que competir en dicho mercado contra las videoconsolas, ya que éstas les restaban cuota de mercado. En esta lista se muestran únicamente aquellas videoconsolas que supusieron alguna novedad técnica o tuvieron importancia desde el punto de vista de la popularidad.

* [Magnavox Odyssey](https://es.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odyssey) (1972) (primera consola, sin sonido y sin color, todo-análógica).
* [Canal F](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Canal_F&action=edit&redlink=1) (1976) (primera consola con microprocesador, primera con sonido y en color, y primera consola de Fairchild en utilizar cartuchos). Primera consola exitosa de Atari 2600 (también conocida como Atari VCS) (1977).
* Magnavox Odyssey2 (1978) (también conocida como Philips [Videopac G7000](https://es.wikipedia.org/wiki/Videopac_G7000)) (primera con teclado QWERTY).
* [Milton Bradley Microvision](https://es.wikipedia.org/wiki/Milton_Bradley_Microvision) (1979) (Primera consola con cartuchos separables de la consola donde iba cargado el juego; pantalla monocromática de LCD).
* [Mattel Intellivision](https://es.wikipedia.org/wiki/Mattel_Intellivision) (1980) (Dirigida a competir con la Atari 2600, pionera en los 16 bits aunque sus gráficos seguían siendo similares a los de la Atari 2600. Fue la primera consola en incorporar un cable-módem para poder descargar juegos de la compañía de cable contratada, pero no era capaz de conectarse a Internet, puesto que Internet en aquella época aún no existía como tal).
* [Vectrex](https://es.wikipedia.org/wiki/Vectrex) (1982) (Videoconsola con pantalla incorporada, y cuyos gráficos se representaban con vectores en vez de una matriz de bits).
* [Atari](https://es.wikipedia.org/wiki/Atari) 5200 (1982) (Primera videoconsola basada en una computadora personal).
* [Colecovision](https://es.wikipedia.org/wiki/Colecovision) (1982) (La videoconsola más popular de la segunda generación, tenía 8 bits; primera con gráficos de calidad Arcade).
* [Nintendo Entertainment System](https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System) (NES) (1985) de [Nintendo](https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo) (La videconsola más popular de la tercera generación, tenía 8 bits).
* [Sega Master System](https://es.wikipedia.org/wiki/Sega_Master_System) (1986) (Vendió más que la NES en algunas partes de Europa y Brasil; a partir de esta consola las consolas empezaron a resultar realmente populares, debido a un precio más bajo).
* [Sega Mega Drive/Génesis](https://es.wikipedia.org/wiki/Sega_Mega_Drive/Génesis) (1988/1989) (primera consola de 16 bit exitosa).
* [Game Boy](https://es.wikipedia.org/wiki/Game_Boy) (1989) de Nintendo (Primera videoconsola portátil, tuvo muchísimo éxito y se editaron cientos de juegos para ella).
* [Atari Lynx](https://es.wikipedia.org/wiki/Atari_Lynx) (1989) (Primera consola portátil con gráficos en color, tenía un LCD retroiluminado, no obstante fue un rotundo fracaso comercial).
* [Super NES](https://es.wikipedia.org/wiki/Super_NES) (1991) (La consola gozó de una gran popularidad en los principales mercados).
* [Nintendo 64](https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_64).
* [Play Station](https://es.wikipedia.org/wiki/Play_Station).
* [Game Cube](https://es.wikipedia.org/wiki/Game_Cube).
* [PS2](https://es.wikipedia.org/wiki/PS2) (2000) (Fue la primera consola en incluir lector de DVD, lo que hizo subir notablemente el precio de la máquina en un principio; aunque posteriormente, gracias a sus continuas bajadas de precio y a su gran catálogo de juegos consiguió ser una de las consolas más populares en la historia de los videojuegos).
* [Nintendo DS](https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_DS).
* [Xbox](https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox).
* [Xbox 360](https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox_360)(2005) (segunda consola de sobremesa lanzada por Microsoft. Destaca por su potente procesador de 3 núcleos, sus juegos en línea, y por ser un gran centro multimedia de juegos, además de una fuerte apuesta por la venta del contenido para la consola a través de Internet).
* [Wii](https://es.wikipedia.org/wiki/Wii) (2006).
* [PS3](https://es.wikipedia.org/wiki/PS3) (2006) (Su arquitectura es semejante a la de una computadora, gracias a su procesador central de 7 núcleos. Aparte de ser un sistema de videojuegos, puede ser utilizada para actividades informáticas, mediante la instalación del sistema operativo Linux).
* [Nintendo 3DS](https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_3DS) videoconsola portátil de la multinacional de origen japonés, con capacidad para mostrar imágenes en 3D, también incluye juegos de realidad aumentada y se puede disfrutar de películas en 3D. Fue presentada oficialmente por Nintendo el 15 de junio de 2010 durante la [Electronic Entertainment Expo 2010](https://es.wikipedia.org/wiki/Electronic_Entertainment_Expo_2010).
* [Wii U](https://es.wikipedia.org/wiki/Wii_U) (2012)
* [Xbox One](https://es.wikipedia.org/wiki/Xbox_One) (2013)
* [PS4](https://es.wikipedia.org/wiki/PS4) Videoconsola sacada al mercado por Sony, después del éxito con la PS3 saca esta nueva consola en el 15 de noviembre de 2013.
* [Nintendo Switch](https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Switch) (2017)

# Software[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=5)]

*Artículo principal:*[Software](https://es.wikipedia.org/wiki/Software)

|  |  |
| --- | --- |
|  | **El texto que sigue es una traducción defectuosa.** Si quieres colaborar con Wikipedia, busca el artículo original y [mejora esta traducción](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit).  Copia y pega el siguiente código en la página de discusión del [autor](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=history): {{subst:Aviso mal traducido|Computadora personal}} ~~~~ |

Un [Software](https://es.wikipedia.org/wiki/Software) es un término general que se utiliza para describir una colección de programas informáticos, procedimientos y documentación que realizan algunas tareas en el sistema de un equipo. El término incluye software de aplicación, como los procesadores de texto que realizan tareas productivas para los usuarios; software de sistema, como los sistemas operativos, que dan la interfaz con el hardware para proporcionar los servicios necesarios para el software de aplicación, y middleware que controlan y coordinan sistemas distribuidos.

Las aplicaciones de software para procesamiento de textos, navegación por Internet, fax, correo electrónico, reproducción multimedia, juego de equipo y programación informática son comunes. El usuario de un moderno equipo personal puede poseer conocimientos significativos de los programas operativos de entorno y aplicación, sin necesariamente estar interesado en programación, sin siquiera poder escribir programas para el equipo. Por lo tanto, la mayoría del software escrito principalmente para ordenadores personales tiende a ser diseñado con miras a la facilidad de su uso. Sin embargo, la industria del software proporciona continuamente una amplia gama de nuevos productos para su uso en computadoras personales, dirigidos tanto al experto como al usuario no experto.

## Sistema operativo[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=6)]

*Artículo principal:*[Sistema operativo](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo)

Un sistema operativo (OS) administra los recursos de equipo y proporciona a los programadores una interfaz que se utiliza para acceder a esos recursos, procesa los datos del sistema y la entrada del usuario y responde mediante la asignación y administración de tareas y los recursos del sistema interno como un servicio a los usuarios y programas del sistema. Un sistema operativo realiza tareas básicas como el control y asignación de memoria, dar prioridad a las solicitudes de sistema, control de entrada y dispositivos, facilitar la creación de redes de equipo y la administración de archivos de salida.

Sistemas operativos de escritorio contemporáneos comunes son [Microsoft Windows](https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows) (90.65 % de participación en el mercado), [Mac OS X](https://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X) (7 %), (0,95 %) de [Linux](https://es.wikipedia.org/wiki/Linux), [Solaris](https://es.wikipedia.org/wiki/Solaris_(sistema_operativo)) y [FreeBSD](https://es.wikipedia.org/wiki/FreeBSD). Windows, Mac y Linux todos tienen servidor y variantes personales. Con la excepción de Microsoft Windows, los diseños de cada uno de los sistemas operativos antes mencionados fueron inspirados por, o directamente heredados, el sistema operativo [UNIX](https://es.wikipedia.org/wiki/UNIX). UNIX fue desarrollado en los laboratorios Bell a finales del decenio de 1960 y propicia el desarrollo de numerosos sistemas operativos libres como propietarios.

### Microsoft Windows[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=7)]

*Artículo principal:*[Microsoft Windows](https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows)

Microsoft Windows es el nombre de marca colectivo de varios sistemas operativos de Microsoft. Microsoft introdujo por primera vez un entorno operativo denominado Windows en noviembre de 1985 como un complemento para MS-DOS en respuesta al creciente interés en las interfaces gráficas de usuario (GUI). la versión más reciente de cliente de Windows es [Windows 10](https://es.wikipedia.org/wiki/Windows_10) (Disponible Desde el 29 de julio del 2015) y [Windows Server 2008 R2](https://es.wikipedia.org/wiki/Windows_Server_2008_R2), que estuvo disponible desde el 17 de octubre de 2012

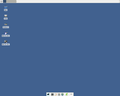
### GNU/Linux[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=8)]

*Artículo principal:*[GNU/Linux](https://es.wikipedia.org/wiki/GNU/Linux)

GNU/Linux es una familia de sistemas operativos tipo UNIX. Linux es uno de los ejemplos más prominentes de software libre y desarrollo de código abierto: normalmente todo el código fuente puede ser libremente modificado, utilizado y redistribuido por cualquier persona. El nombre "Linux" proviene del núcleo de Linux, comenzado en 1991 por Linus Torvalds. Las utilidades y las bibliotecas del sistema generalmente vienen desde el sistema operativo GNU, anunciado en 1983 por Richard Stallman. La contribución de GNU es la base para el nombre alternativo de GNU/Linux.

**Algunas distribuciones**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=9)]

****

****

****

### macOS[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=10)]

*Artículo principal:*[MacOS](https://es.wikipedia.org/wiki/MacOS)

macOS es una línea de sistemas operativos de gráficas desarrollados, comercializados y vendidos por [Apple Inc.](https://es.wikipedia.org/wiki/Apple_Inc.) macOS es el sucesor de la original Mac OS Classic, que había sido el sistema operativo principal de Apple desde 1984. A diferencia de Mac OS Classic, macOS es un sistema operativo basado en UNIX. La versión más reciente de macOS es macOS Sierra

# Véase también[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=11)]

* [Historia de los computadores personales](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_computadores_personales)
* [Computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora), [minicomputadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Minicomputadora) y [supercomputadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Supercomputadora)
* [Estación de trabajo](https://es.wikipedia.org/wiki/Estación_de_trabajo)
* [IBM PC](https://es.wikipedia.org/wiki/IBM_PC)
* [Compatible IBM PC](https://es.wikipedia.org/wiki/Compatible_IBM_PC)
* [Influencia del IBM PC](https://es.wikipedia.org/wiki/Influencia_del_IBM_PC)
* [Historia de la informática](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_informática)
* [Historia del hardware de computador](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_hardware_de_computador)

## Referencias[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=12)]

1. [Volver arriba](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_personal" \l "cite_ref-Pingdom_1-0)[↑](https://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_personal#cite_ref-Pingdom_1-0) [«The incredible story of the first PC, from 1965»](http://royal.pingdom.com/2012/08/28/the-first-pc-from-1965/). Pingdom. Consultado el 28 de agosto de 2012.

## Enlaces externos[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Computadora_personal&action=edit&section=13)]

* [Wikimedia Commons](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikimedia_Commons) alberga contenido multimedia sobre [**Computadora personal**](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Personal_computers).
* [Artículo sobre el futuro de los PC](http://www.redcientifica.com/doc/doc200205050002.html)