GUIA DE APRENDIZAJE EVIDENCIA 1

KAROL GISSELLE RAMIREZ VELA

ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

DOCENTE:

JHON MORENO

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE

CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA

BOGOTÁ D.C

1. **Reflexión inicial**

**Necesidades:**

* Gel antibacterial al lado de la puerta para aplicar al salir y entrar.
* Manejo de limpieza de frutas y verduras.
* Facilitar la limpieza de objetos como llaves, billetera y tapabocas a la entrada del hogar.

**Aparato Tecnológico:**

Un brazo electrónico conectado en una Tablet que maneja una aplicación que ejecute los movimientos del brazo al mismo tiempo registrar que objetos uso y mostrar un informe al final.

**Comparación**

El elemento tecnológico es el Brazo robótico: Es un tipo de brazo mecánico, normalmente programable, con funciones parecidas a las de un brazo humano; este puede ser la suma total del mecanismo o puede ser parte de un robot más complejo.

Debido a que es uso mayoritariamente industrial, como en las líneas de ensamblado de la industria automovilística, su función de trabajo es de tomar y colocar. En este caso, debido a que los objetos estén sucios de bacterias y virus, la mano robótica puede tomar unas llaves y colocarla en una bandeja con agua y jabón para lavarla con guantes, para el Gel, es la misma función, pero mantiene el gel sujetado en la mano para usarla. Manejaría ejes cartesianos basándose en los movimientos por ángulos para acomodar los objetos sucios y evitando la necesidad de manipularlos.

|  |  |
| --- | --- |
| **Necesidades que cubre** | **Necesidades que no cubre** |
| * Facilitar la limpieza de objetos como llaves, billetera y tapabocas a la entrada del hogar. * Gel antibacterial al lado de la puerta para aplicar al salir y entrar. | * Manejo de limpieza de frutas y verduras. |

**Actividades de Contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.**

**INFORME**

La necesidad que más prima en la sociedad es la comunicación y estar en permanente conexión para atender necesidades optimar y facilitar las tareas tanto académicas-laborales como personales. Sin embargo, en cuanto la estética de la interfaz gráfica de los smartphones y el uso del ocio pasan al segundo plano. Sin la creación y posterior éxito del Iphone, seguiríamos enganchados con celulares con teclado, dependiendo de la mensajería SMS, y la dificultad de acceder a la red, que ya de por si era complicado y se dependía del computador.

El Sr Ballmer subestimo bastante el primer Iphone, debido a su perspectiva de negocios y no a la tecnología como tal llevando a una época dura para Microsoft. El Iphone cubría todas las necesidades óptimas para navegar mediante apps sin el aparatoso teclado, además, ofrecía al usuario el fácil uso de la pantalla táctil sin ninguna dificultad. Allí se encuentro la verdadera necesidad, de usar la pantalla con los dedos, integrar la multimedia que estaba en los iPod y la navegación web.

En cuantos las necesidades secundarias, como el ocio y la cámara, en cuantos las apps para juegos cubren la necesidad del entretenimiento y distracción, y en sí, han tenido bastante éxito en las aplicaciones de mercado de los Smartphone. Pero es un complemento a la necesidad principal, ya que se puede comunicar y conectarse con otras personas para una partida, así mismo, la cámara está integrada con todas las apps que anteriormente no eran de tal importancia, pero ahora ya siendo importante que ha impulsado realizar filmes independientes, fotografía, y evidencias académicas y laborales que en estos tiempos nos han fortalecido en mantener la conexión para estar al tanto de la realidad mientras se supera la pandemia.

**Evidencia 1: Glosario.**

* **Información:** Es el grupo de datos organizados y procesados que constituyen la construcción de un mensaje que, al ser enviado al receptor, actualiza el conocimiento.
* **Sistema del Información:** Grupos de datos que interactúan entre sí con un fin común. Ayudan administrar, recolectar, procesar, almacenar y distribuir información importante para procesos fundamentales de cada organización.
* **Teoría General de Sistemas:** Es el estudio interdisciplinario de los sistemas en general. Su propósito es estudiar los principios aplicables a los sistemas en cualquier nivel en todos los campos de la investigación.
* **Enfoque Sistémico:** Es una manera de abordar y formular problemas con vistas a una mayor eficacia en la acción, que se caracteriza por concebir a todo objeto (material o inmaterial) como un sistema o componente de un sistema.
* **Proceso:** Es una secuencia de pasos dispuesta con algún tipo de lógica que se enfoca en lograr algún resultado específico.
* **Mapas de Procesos:** Es un diagrama de valor que representa, a manera de inventario gráfico, los procesos de una organización en forma interrelacionada.
* **Hardware:** Son las partes físicas, tangibles, de un sistema informático, sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos.
* **Red:** Es un conjunto de dispositivos interconectados entre sí a través de un medio, que intercambian información y comparten recursos.
* **Bases de Datos:** Es una colección de datos organizados y estructurados según un determinado modelo de información que refleja la relación entre ellos.
* **Software:** Comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas.
* **Sistema Operativo:** Es el software principal o conjunto de programas de un sistema informático que gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación de software, ejecutándose en modo privilegiado respecto de los restantes.

**MAPA CONCEPTUAL:**

<https://mm.tt/1512162279?t=VP2xGEoPWK>