**UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA**

**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES**

**ESCUELA DE ECONOMIA**

**TRABAJO GRUPAL**

**TEMA**: Las TIC`s

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

**INTEGRANTES:**

Salazar Holguín Lissette Nicole

Guamán Moreno Diana Carolina

Pazmiño Luzuriaga Luis Andrés

**DOCENTE:**

Ing. Kleber Andrés Loayza Castro

**ASIGNATURA:** Informática

**CURSO:** Primero Economía

**PARALELO:** “B”

**EL ORO – MACHALA**

**2015**

[**Tecnologías de Información y Comunicación**](http://informacion-comunicacion3.blogspot.com/)

**Clasificación de las TIC`s**

**Las Tecnologías**

Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información: los ordenadores, los programas informáticos y las redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Se puede clasificar las TIC según:

* Las redes.
* Los terminales.
* Los servicios.

[](http://4.bp.blogspot.com/-undVxvGfZ4U/T9OAW2wCF5I/AAAAAAAAAUk/1vmbQ354rvA/s1600/redinalambrica1man.jpg)

* **LAS REDES**

Una RED es un conjunto de equipos conectados entre sí por medio de un cable u otro medio físico con el fin de compartir recursos. Los recursos que se pueden compartir en una red pueden ser: Disco Duro, Impresora, Programas, Acceso a Internet, etc.

* **El Teléfono**

Es un dispositivo de telecomunicación diseñado para transmitir señales acústicas por medio de señales eléctricas a distancia.

**Telefonía fija**

El método más elemental para realizar una conexión a Internet es el uso de un módem en un acceso telefónico básico. A pesar que no tiene las ventajas de la banda ancha, este sistema ha sido el punto de inicio para muchos internautas y es una alternativa básica para zonas de menor poder adquisitivo.

En casi todos los países de la Unión Europea, el grado de disponibilidad de línea telefónica en los hogares es muy alto, excepto en Austria, Finlandia y Portugal. En estos países la telefonía móvil está sustituyendo rápidamente a la fija.13 De todas maneras, en España, el acceso a Internet por la red telefónica básica (banda estrecha) prácticamente ha desaparecido. En el año 2003 la mitad de las conexiones a Internet era de banda estrecha. En 2009, el 97% de los accesos a Internet era ya por banda ancha y casi el 95% era superior o igual a 1 Mbps.14.

[](http://3.bp.blogspot.com/-HoGsmONxE7w/T9OBAnyIPDI/AAAAAAAAAUs/5HskZtp7a44/s1600/telefonia+fija%5b1%5d.jpg)

**La Telefonía Móvil.**

También llamada telefonía celular, básicamente está formada por dos grandes partes: una red de comunicaciones (o red de telefonía móvil) y los terminales (o teléfonos móviles) que permiten el acceso a dicha red.

[](http://2.bp.blogspot.com/-W3Znzt64Dl8/T9OBfcTqnGI/AAAAAAAAAU0/gFkovd-_6I4/s1600/moviles_agosto_2010.jpg)

**Banda Ancha**

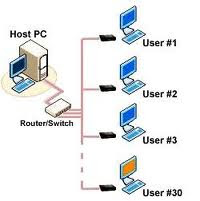
En telecomunicaciones a la transmisión de datos simétricos por la cual se envían simultáneamente varias piezas de información, con el objeto de incrementar la velocidad de transmisión efectiva.

**- LOS TERMINALES.**

Un terminal, conocido también como consola es un dispositivo electrónico o electromecánico de hardware, usado para introducir o mostrar datos de una computadora o de un sistema de computación.

[](http://4.bp.blogspot.com/-ws3OUEU9mFI/T9OB4o9aYDI/AAAAAAAAAU8/9Ag6f-m7j1E/s1600/tics_bol+caracte.jpg)

Los terminales actúan como punto de acceso de los ciudadanos a la sociedad de la información y por eso son de suma importancia y son uno de los elementos que más han evolucionado y evolucionan: es continua la aparición de terminales que permiten aprovechar la digitalización de la información y la creciente disponibilidad de infraestructuras por intercambio de esta información digital. A esto han contribuido diversas novedades tecnológicas que han coincidido en el tiempo para favorecer un entorno propicio, ya que la innovación en terminales va unida a la innovación en servicios pues usualmente el terminal es el elemento que limita el acceso.

[](http://4.bp.blogspot.com/-yHwAALNndFE/T9OCWcLHdlI/AAAAAAAAAVE/EBGF6NnTYBg/s1600/imagessjh.jpg)

**Ordenador personal (personal computer)**

Un ordenador pequeño, para un sólo usuario basado en un microprocesador. Además del microprocesador, un ordenador personal tiene un teclado para introducir datos, un monitor para mostrar la información, y un dispositivo de almacenamiento para guardar datos.

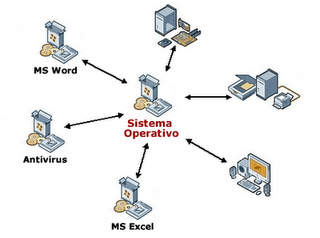
**Navegador de internet**

Un navegador o navegador web (del inglés, web browser) es una aplicación que opera a través de Internet, interpretando la información de archivos y sitios web para que podamos ser capaces de leerla, (ya se encuentre ésta alojada en un servidor dentro de la World Wide Web o en un servidor local).

[](http://2.bp.blogspot.com/-X1AanJdsUMU/T9OCxm81PkI/AAAAAAAAAVM/Xj_hm_m3ewk/s1600/images+(1).jpg)

**- Un sistema operativo (SO)**

Es un programa o conjunto de programas que en un sistema informático gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, y se ejecuta en modo privilegiado respecto de los restantes.

[](http://2.bp.blogspot.com/-zolcPmHDYCk/T9ODKUJDyeI/AAAAAAAAAVU/2i4tPwu11V4/s1600/sistema-operativo.png)

**Los sistemas operativos más conocidos son los siguientes:**

1. **DOS:** El famoso DOS, que quiere decir Disk OperatingSystem (sistema operativo de disco), es más conocido por los nombres de PC-DOS y MS-DOS. MS-DOS fue hecho por la compañía de software Microsoft y es en esencia el mismo SO que el PC-DOS. Aún con los nuevos sistemas operativos que han salido al mercado, todavía el DOS es un sólido contendiente en la guerra de los SO.
2. **Windows 3.1:** Microsoft tomo una decisión, hacer un sistema operativo que tuviera una interfaz gráfica amigable para el usuario, y como resultado obtuvo Windows. Este sistema muestra íconos en la pantalla que representan diferentes archivos o programas, a los cuales se puede accesar al darles doble clic con el puntero del mouse. Todas las aplicaciones elaboradas para Windows se parecen, por lo que es muy fácil aprender a usar nuevo software una vez aprendido las bases.
3. **Windows 95:** En 1995, Microsoft introdujo una nueva y mejorada versión del Windows 3.1. Las mejoras de este SO incluyen soporte multitareas y arquitectura de 32 bits, permitiendo así correr mejores aplicaciones para mejorar la eficacia del trabajo.
4. **Windows NT:** Esta versión de Windows se especializa en las redes y servidores. Con este SO se puede interactuar de forma eficaz entre dos o más computadoras.

[](http://4.bp.blogspot.com/-AAH2nAxKDBQ/T9OEXCAt4oI/AAAAAAAAAVc/MoAWoq2sTug/s1600/images+(2).jpg)

1. **OS/2:** Este SO fue hecho por IBM. Tiene soporte de 32 bits y su interfaz es muy buena. El problema que presenta este sistema operativo es que no se le ha dado el apoyo que se merece en cuanto a aplicaciones se refiere. Es decir, no se han creado muchas aplicaciones que aprovechen las características del SO, ya que la mayoría del mercado de software ha sido monopolizado por Windows.
2. **Mac OS:** Las computadoras Macintosh no serían tan populares como lo son si no tuvieran el Mac OS como sistema operativo de planta. Este sistema operativo es tan amigable para el usuario que cualquier persona puede aprender a usarlo en muy poco tiempo. Por otro lado, es muy bueno para organizar archivos y usarlos de manera eficaz. Este fue creado por Apple Computer, Inc.
3. **UNIX:** El sistema operativo UNIX fue creado por los laboratorios Bell de AT&T en 1969 y es ahora usado como una de las bases para la supercarretera de la información. Unix es un SO multiusuario y multitarea, que corre en diferentes computadoras, desde supercomputadoras, Mainframes, Minicomputadoras, computadoras personales y estaciones de trabajo. Esto quiere decir que muchos usuarios pueden estar usando una misma computadora por medio de terminales o usar muchas de ellas.

[](http://4.bp.blogspot.com/-uGba1FtTc80/T9OE-11yCiI/AAAAAAAAAVk/m5yf6mBGM1s/s1600/220px-Operating_system_placement-es_svg.png)

**- Servicios en las TIC´s**

Las Tecnologías están siendo condicionadas por la evolución y la forma de acceder a los contenidos, servicios y aplicaciones, a medida que se extiende la banda ancha y los usuarios se adaptan, se producen unos cambios en los servicios.

Con las limitaciones técnicas iniciales (128 kbps de ancho de banda), los primeros servicios estaban centrados en la difusión de información estática, además de herramientas nuevas y exclusivas de esta tecnología como el correo electrónico, o los buscadores.

Las empresas y entidades pasaron a utilizar las TIC como un nuevo canal de difusión de los productos y servicios aportando a sus usuarios una ubicuidad de acceso. Aparecieron un segundo grupo de servicios TIC como el comercio electrónico, la banca online, el acceso a contenidos informativos y de ocio y el acceso a la administración pública.

Son servicios donde se mantiene el modelo proveedor-cliente con una sofisticación, más o menos grande en función de las posibilidades tecnológicas y de evolución de la forma de prestar el servicio.

**Correo Electrónico.**

Es uno de los servicios en Internet de mayor demanda, pues hace posible el envío de mensajes en forma de archivo de texto. La academia francesa utiliza el vocablo “mél” mientras que los canadienses (generalmente más creativos) adoptaron el vocablo “courriel”. Sin embargo, también es posible utilizar el término courriel en Francia. Para usar el correo electrónico, se necesita contar con acceso a Internet y con una cuenta en un servidor de correo electrónico.

[](http://3.bp.blogspot.com/-hK-kt8YlRGo/T9OFeb8J0uI/AAAAAAAAAVs/9DZxlL0eqnw/s1600/email.jpg)

Es una de las actividades más frecuentes, en los hogares con acceso a Internet. El correo electrónico y los mensajes de texto del móvil han modificado las formas de interactuar con amigos.

**Búsqueda de información**

Es uno de los servicios estrella de la sociedad de la información, proporcionado para los llamados motores de búsqueda, como Google o Yahoo, que son herramientas que permiten extraer de los documentos de texto las palabras que mejor los representan. Estas palabras las almacenan en un índice y sobre este índice se realiza la consulta. Permite encontrar recursos (páginas web, foros, imágenes, vídeo, ficheros, etc.) asociados a combinaciones de palabras.

Los resultados de la búsqueda son un listado de direcciones web donde se detallan temas relacionados con las palabras clave buscadas. La información puede constar de páginas web, imágenes, información y otros tipos de archivos. Algunos motores de búsqueda también hacen minería de datos y están disponibles en bases de datos o directorios abiertos. Los motores de búsqueda operan a modo de algoritmo o son una mezcla de aportaciones algorítmicas y humanas. Algunos sitios web ofrecen un motor de búsqueda como principal funcionalidad: Dailymotion, YouTube, Google Vídeo, etc. son motores de búsqueda de vídeo.

[](http://2.bp.blogspot.com/-no5_I5T-gnA/T9OFw8raUMI/AAAAAAAAAV0/J1JIOdLZqJY/s1600/30771_407334154784_688394784_3854006_3462431_n1.jpg)

**Banca online**

El sector bancario ha sufrido una fuerte revolución los últimos años gracias al desarrollo de las TIC, que ha permitido el fuerte uso que se está haciendo de estos servicios. Su éxito se debe a la variedad de productos y a la comodidad y facilidad de gestión que proporcionan. Los usuarios del banco lo utilizan cada vez más, por ejemplo, para realizar transferencias o consultar el saldo.

Los problemas de seguridad son el phishing; el pharming, que es la manipulación del sistema de resolución de nombres en internet, que hace que se acceda a una web falsa; el scam, intermediación de transferencias.

**Audio Y Música Reproductor De Audio Portátil.**

Desde la popularidad de los reproductores MP3, la venta o bajada de música por internet está desplazando los formatos CD.

Un nuevo servicio relacionado con los contenidos de audio es el podcast, esta palabra viene de la contracción de iPod y Broadcast. Son ficheros de audio grabados por aficionados o por medios de comunicación, que contienen noticias, música, programas de radio, entre otros. Se codifican normalmente en MPS, aunque pueden ser escuchados en el ordenador, es más habitual utilizar los reproductores portátiles de MP3, como el iPod, que en abril del 2008 había vendido 150 millones de unidades en todo el mundo.

**TV Y Cine Alta Definición.**

Como servicio diferencial está el que ofrecen algunas redes de [televisión IP](http://es.wikipedia.org/wiki/IPTV), y que consiste en ver contenidos en modalidad de vídeo bajo demanda. De manera que el usuario controla el programa como si tuviera el aparato de vídeo en casa.

La [TDT](http://es.wikipedia.org/wiki/TDT) ofrecerá servicios de transmisión de datos e interactividad, en concretas guías electrónicas de programación, servicios de información ciudadana y los relacionados con la administración y el comercio electrónico.

[](http://1.bp.blogspot.com/-y8NNX1GCDkE/T9OGWq424UI/AAAAAAAAAV8/Gn7pp40LqSs/s1600/TDT.jpg)

**Videojuegos**

Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho vídeo juego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina árcade, una videoconsola, un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos como "plataformas".

Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos pasterizados, hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador.

**Video Jugador.**

Es la persona que juega los videojuegos completándolos parcial o totalmente. El video jugador se divide en tres grupos:

* **Gamers:** Estos pertenecen al grupo de jugadores experimentados, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en sus gustos, en cuanto a géneros y tipos de plataformas. Además es un consumidor asiduo que le gusta estar bien informado en cuanto a los productos que ofrece el mercado, sus características y nuevas tendencias.
* **Video jugadores casuales:** El video jugador casual u ocasional, pertenece al grupo de jugadores no tradicionales, estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio. Sus gustos son preferentemente ligados a los juegos deportivos, árcade y los juegos sociales. Este tipo de usuario, por lo general no suele informarse demasiado de los productos que ofrece el mercado y tan solo se decantan por aquellos que incorporen un factor de novedad y diversión.
* **Progamer:** Es un video jugador profesional, que lucra participando en campeonatos oficiales, o trabajando para las compañías desarrolladoras como testadores de errores en los videojuegos o contribuyendo con retroalimentación y críticas hacia el equipo desarrollador.

Implementación de las TICS

Para las entidades que están interesadas en la implementación de algún tipo de TIC, es importante tener en cuenta herramientas administrativas y de ingeniería, con el fin de asegurar una aplicación efectiva. Por ejemplo, algunas veces será necesario crear departamentos de Desarrollo de IT o asignarle a departamentos ya existentes como las áreas de informática, de comunicaciones o de I+D. Igualmente, es necesario realizar un proceso lógico para implementación de una TIC:

Planeación: Las TIC pueden usarse simplemente para automatizar procesos preexistentes, pero lo más probable es que las actividades sean por lo menos racionalizadas, para aprovechar las ventajas de la nuevas posibilidades que la tecnología crea, y en algunos casos los procesos requieren ser rediseñados sustancialmente. Por lo tanto, los impactos sobre los procesos organizacionales son notorios y pueden ser muy profundos. Por esto, se debe realizar un análisis completo de la organización, a través de un diagnóstico de los procesos, dando prioridad a aquellos que podrían ser mejorados primero. Este debe ser realizado por un grupo que tenga un conocimiento pleno del negocio, de sus procesos y necesidades.

Luego, de debe determinar los procesos en orden de prioridad y de concatenación, qué tecnologías aplican para cada proceso, además de definir el perímetro de acción y los objetivos específicos a alcanzar. En esta etapa también se evalúan los costos, beneficios y desventajas de cada TIC, para finalmente decidir cuál es la más adecuada. Además se construye un cronograma de actividades para el proyecto, determinando tiempos, recursos y actividades.

Ejecución: En esta etapa de llevarán a cabo los procesos de implementación física de las TICS en la organización, teniendo en cuenta las fechas, personal, actividades y recursos asignados a través del cronograma. Se realizan actividades de instalación, capacitación y servicio; así como el aseguramiento de su funcionalidad y sostenibilidad de la infraestructura, manteniendo los equipos, redes de datos y equipos pertinentes en cantidad y calidad acorde con los requerimientos de la empresa. Al implantar nuevas tecnologías de informática y comunicaciones, los patrones de trabajo y las habilidades que los empleados requieren, podrán ser muy diferentes de los que se tenían antes por lo que es vital realizar capacitaciones relacionadas con los computadores y las comunicaciones.

Medición de los resultados obtenidos: Muchas veces es difícil medir la productividad de las inversiones en TIC, dado que el rápido avance de este tipo de tecnologías, que a menudo hace que sea imposible para una organización recuperar completamente la inversión en nuevas tecnologías, antes de que sea necesario invertir en la siguiente generación[5]En la práctica, para determinar los resultados de tener este tipo de infraestructura habría que suponer lo que existiría si no se tuviera, o sea trabajando al estilo antiguo, pero operando en el mundo de hoy. Muchas veces, estos resultados serán visibles a través de los indicadores de satisfacción del cliente, optimización de procesos y recursos, cantidades producidas, niveles de venta y sobre todo, rentabilidad.

Mejoramiento continuo: Con el fin que la implementación esté siempre ajustada a las necesidades de la empresa, es necesario que la empresa cree un sistema que asegure las condiciones que permitan asegurar el logro de las metas propuestas, mediante el fortalecimiento de los procesos de gestión e implementación de las TICS que se sean precisas para tener mejores procesos y resultados en la empresa. Algunos de estas acciones pueden ser el mantenimiento, actualización y evaluación de los recursos tecnológicos o la investigación permanente sobre nuevos productos y tendencias tecnológicas para ser incorporados a los procesos.

**Posible evolución de las TIC**

* Progresivo aumento de los sistemas informáticos portátiles
* Progresiva difusión de las pantallas planas (TFT)
* Implantación de las tecnologías inalámbricas: ratón, teclado, impresoras, redes LAN
* Omnipresencia de los accesos a Internet.
* Uso generalizado de los sistemas de banda ancha para las conexiones a Internet.
* Telefonía móvil de tercera generación UMTS, con imagen y conexiones gráficas a Internet.
* Suministros de software a través de Internet (se pagará según consumo, como la electricidad)
* Multiplicación de las actividades que realizaremos desde el ciberespacio: telebanco, telemedicina.
* Generalización de la "pizarra digital" en las aulas presenciales.

**Ventajas y desventajas de las TICS**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, así como otras estrategias de innovación tecnológica y científica, presentan una relación directa con cambios de tipo procedimental, cultural, estratégico, productivo, etc. Estos cambios, implican que organizaciones y personas desarrollen una serie de pasos, que les permitan asimilar y adaptarse a dichos cambios, para posteriormente aceptar e implementar las nuevas prácticas y estrategias que esto conlleva.

De esta manera, la innovación tecnológica y más específicamente, las TIC, cuya evolución avanza a pasos agigantados día tras día, exigen de las personas y organizaciones que evolucionen al mismo ritmo, so pena de quedar relegados en el pasado tecnológico. En su afán por caminar junto o tratar de alcanzar estas tecnologías, las personas y organizaciones deben cambian constantemente sus costumbres, políticas, prioridades, etc., lo cual les será beneficioso hasta cierto punto, siempre y cuando ello no atente contra sus principios ni viole aquellas conductas relacionadas con la integralidad de cada estructura y sus correctas prácticas.

A continuación, se describen las ventajas y desventajas que pueden presentarse, en la utilización de las TIC en el desarrollo de actividades personales y organizacionales.

**VENTAJAS**

Desde la perspectiva del aprendizaje, las TIC favorecen la continua actividad intelectual y desarrollan la creatividad y el aprendizaje cooperativo. Así mismo, mejoran las competencias de expresión y creatividad y desarrolla habilidades de búsqueda y selección de información. También son un canal de fácil acceso a mucha información de todo tipo.

**Para los Estudiantes**

* + A menudo aprenden con menos tiempo.
  + Atractivo.
  + Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.
  + Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
  + Flexibilidad en los estudios.
  + Instrumentos para el proceso de la información.
  + Ayudas para la Educación Especial.

**Para los Profesores**

* + Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación.
  + Facilidades para la realización de agrupamientos.
  + Liberan al profesor de trabajos repetitivos.
  + Facilitan la evaluación y control.
  + Actualización profesional.
  + Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.

Organizacionalmente, las TIC favorecen el incremento de la productividad y el acceso a nuevas tecnologías, que las empresas pueden apropiar mediante procesos exógenos, lo cual moviliza las capacidades de la organización.

**DESVENTAJAS**

Desde la perspectiva del aprendizaje, las TIC pueden generar distracciones, dispersión, pérdida de tiempo, Información poco fiable, aprendizaje superficial y dependencia de los demás.

**Para el estudiante**

* + Adicción.
  + Aislamiento.
  + Cansancio visual y otros problemas físicos.
  + Sensación de desbordamiento.
  + Comportamientos reprobables.

**Para los profesores**

* + Estrés.
  + Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
  + Desfases respecto a otras actividades.
  + Supeditación a los sistemas informáticos.

Organizacionalmente, las TIC pueden llegar a ser promotoras de la disminución de puestos de trabajo, ya que estos son reemplazados por tecnologías mayormente eficientes y económicas.