

# ■ TAREA 05 – Acordeón de Cultura Digital

**Nombre:** Yaretzi Ramírez

**Grupo:** 1ºA

## ■ 1. Diferencias, definiciones y ejemplos de Software y Hardware

Concepto	Definición	Ejemplos
Hardware	Conjunto de partes físicas de una computadora.	Monitor, teclado, disco duro, impresora.
Software	Conjunto de programas e instrucciones que permiten usar el hardware.	Word, Windows, Paint, navegador.

■ Diferencia: el hardware se puede tocar, el software no; uno es físico y el otro lógico.

## ■ 2. Diferencias, definiciones y ejemplos de Software propietario y libre

Tipo de software	Definición	Ejemplos
Propietario	Tiene derechos de autor, no se puede modificar libremente.	Windows, Microsoft Office, Photoshop.
Libre	Se puede usar, copiar, estudiar y modificar sin restricciones.	Linux, LibreOffice, GIMP.

■ Diferencia: el libre promueve la libertad del usuario; el propietario tiene licencias y restricciones.

## ■ 3. Esquema y partes del Internet

### Partes principales:

- Usuarios: personas que usan dispositivos conectados.
- Proveedores de servicios (ISP): Telmex, Totalplay, etc.
- Servidores: almacenan y envían información.
- Redes de comunicación: cables, satélites, routers.
- Protocolos: reglas para comunicarse (HTTP, TCP/IP).

■ **Resumen:** el internet conecta computadoras en todo el mundo mediante redes, servidores y protocolos.

## ■ 4. GitHub y sus utilidades

GitHub es una plataforma que permite guardar proyectos, compartir código y trabajar en equipo.

### ■ Sirve para:

- Guardar versiones del trabajo.
- Colaborar con otros.
- Aprender programación.
- Publicar proyectos personales o escolares.

## ■■ 5. Partes y acciones de GitHub

Elemento	Función
Repositorio	Carpeta donde se guarda un proyecto.
Commit	Guardado o registro de cambios en el proyecto.
Branch (rama)	Versión alterna del proyecto para probar cambios.
Pull Request	Solicitud para unir una rama con el proyecto principal.
Merge	Unión de los cambios a la versión principal.
Organizations	Agrupaciones de usuarios para trabajar en proyectos conjuntos.

## ■ ■ 6. Definición e interacción de los sistemas operativos con el hardware

El sistema operativo (SO) es el programa principal que administra los recursos del hardware y permite ejecutar software.

■ **Ejemplos:** Windows, Linux, Android, iOS.

■ **Interacción:** El SO actúa como intermediario:

Usuario → Software → Sistema Operativo → Hardware