



**ITSSAT**

## LISTA DE COTEJO PARA INVESTIGACION

<b>INTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR DE SAN ANDRES TUXTLA</b>		
CARRERA: Licenciatura en Administración		
<b>DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACION</b>		
Nombre(s) del alumno(s): <b>XALA COBIX FRIDA ALEJANDRA</b>		Firma del alumno(s):
Producto: Investigación Unidad I	Nombre del Proyecto: Investigación: Clasificación Hardware y Software	Fecha: <b>19/Septiembre/2024</b>
Asignatura: Informática para la Administración	Grupo: 105- A	Semestre: <b>Primero</b>
Nombre del Docente: MTI Lorenzo de Jesús Organista Oliveros		Firma del Docente:

<b>INSTRUCCIONES</b>				
Revisar las actividades que se solicitan y marque en los apartados "SI" cuando la evidencia se cumple; en caso contrario marque "NO". En la columna OBSERVACIONES indicaciones que puedan ayudar al alumno a saber cuáles son las condiciones no cumplidas, si fuese necesario.				
Valor del reactivo	Características a cumplir (Reactivo)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1%	<b>Presentación.</b> El trabajo cumple con los requisitos de :	X		
1%	a. Buena presentación	X		
1%	b. No tiene faltas de ortografía	X		
1%	c. Mismo formato (letra arial 14, títulos con negritas)	X		
1%	d. Misma calidad de hoja e impresión	X		
1%	e. Maneja el lenguaje técnico apropiado	X		
2%	<b>Introducción y Objetivo.</b> La introducción y el objetivo dan una idea clara del contenido del trabajo, motivando al lector a continuar con su lectura y revisión.	X		
5%	<b>Sustento Teórico.</b> Presenta un panorama general del tema a desarrollar y lo sustenta con referencias bibliográficas y cita correctamente a los autores.	X		
2%	<b>Desarrollo.</b> Sigue una metodología y sustenta todos los pasos que se realizaron al aplicar los conocimientos obtenidos, es analítico y bien ordenado.	X		
2%	<b>Resultados.</b> Cumplió totalmente con el objetivo esperado, tiene aplicaciones concretas.	X		
2%	<b>Conclusiones.</b> Las conclusiones son claras y acordes con el objetivo esperado.	X		
2%	<b>Responsabilidad.</b> Entregó el reporte en la fecha y hora señalada.	X		
<b>20%</b>	<b>CALIFICACIÓN:</b>			<b>20%</b>

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE  
SAN ANDRÉS TUXTLA

CARRERA:  
LIC. EN ADMINISTRACIÓN

ALUMNO:  
XALA COBIX FRIDA ALEJANDRA

GRUPO:  
105 B

DOCENTE:  
ING. LORENZO DE JÉSUS ORGANISTA OLIVEROS

MATERIA:  
INFORMÁTICA APLICADA A LA ADMINISTRACIÓN

TRABAJO:  
INVESTIGACIÓN: CLASIFICACIÓN DE HARDWARE Y SOFTWARE

## **INTRODUCCIÓN**

Si hablamos de un equipo de cómputo, básicamente podemos definirlo como un conjunto de dispositivos que tienen la función de procesar y almacenar información.

Como punto principal, la información lleva a cabo el proceso de entrar al sistema y, una vez este cumple su proceso, la información sale, con tal de que el usuario vea los resultados.

Todo equipo de cómputo está compuesto por elementos físicos o tangibles, llamados hardware. Pero, para que este, lleve a cabo todas sus funciones, se requiere de operaciones que son controladas por instrucciones, es decir, programas que indican a los dispositivos qué hacer con la información, lo cual se denomina como software, y esta es la parte intangible de un equipo de computo.

## **OBJETIVO**

Entender y poder diferenciar conceptos, clasificación y las funciones principales del Hardware y Software, que se encuentran presentes en nuestros equipos de computo.

## **DESARROLLO**

### **Hardware**

Un hardware se denomina como la parte física de un sistema informático. Este engloba todos los elementos tangibles que se ven presentes en el funcionamiento de un dispositivo electrónico.

Está el hardware básico, el cual está compuesto por piezas que son imprescindibles para el funcionamiento de un sistema informático (como el CPU); y el hardware complementario, que nos permite potenciar y agregar más funcionalidad al dispositivo, (como la tarjeta gráfica).

En cualquier caso, el hardware requiere del software (la parte lógica del dispositivo) para funcionar. La combinación de ambas porciones conforma lo que se denomina sistema informático.

La clasificación del Hardware se encuentra dividida de la siguiente manera:

Dispositivos de Entrada: Son los componentes que se utilizan para ingresar datos, nos permiten que el usuario aporte información exterior, entre los más importantes destacan:

- Micrófono
- WebCam
- Mouse
- Teclado
- Escáner
- Lapiz Optico
- Sensor de huellas
- Lector de código de barras
- Panel Táctil

Dispositivos de Salida: Son los componentes de hardware que difunden y nos muestran datos e información, presentan la información al usuario de forma comprensible, ya sea a través de imágenes, texto, sonidos o táctil. Estos realizan la función de extraer datos de la memoria central hacia el exterior.

- Monitor
- Impresora
- Altavoces
- Proyector
- Parlante
- Auriculares
- Pantalla

Dispositivos de memoria/almacenamiento: Son los componentes que retienen y almacenan datos. El almacenamiento está subdividido en memoria primaria y secundaria y es volátil o no volátil.

La memoria primaria generalmente se refiere a la memoria de acceso aleatorio (RAM) pero también puede referirse a toda la memoria que funciona en conjunto con el procesador.

La memoria secundaria está etiquetada como tal porque los datos almacenados en los medios de almacenamiento secundarios (generalmente unidades de disco) no se comunican directamente con el microprocesador.

- Disco duro
- La memoria flash (conocida como memoria USB)
- El disco compacto
- DVD regrabables

Dispositivos mixtos: son aquellos dispositivos electrónicos que operan como entrada y como salida de información, permitiendo introducir o extraer datos del sistema, ya sea como soporte rígido (físico, transportable) o no.

- Impresoras multifuncionales
- Pantallas Táctiles
- Disquetes
- USB
- HeadSets
- Cascos de realidad virtual
- Fax
- Joysticks
- Smartglass

## Software

Se denomina Software al conjunto de instrucciones o programas, que se encuentran presentes diseñados para cumplir diversas funciones dentro de un sistema, la cual es la parte intangible de un equipo de computo. Además, está formado por la información del usuario y los datos procesados.

Son una secuencia de órdenes que rigen a la computadora para que haga algo. Todos los juegos de video, sistemas operativos y programas de aplicación, como los procesadores de palabras o programas para Internet, se denominan como software.

La clasificación del Software se divide de la siguiente manera:

Software de sistemas (S.O): Este es el software que nos permite el funcionamiento correcto y equilibrado de nuestros dispositivos. Sin el software de sistema no sería posible usar un móvil, una computadora o una tableta.

Este software base está compuesto principalmente por el sistema operativo y por los drivers o controladores, y en menor medida también podemos incluir a las librerías dentro de esta categoría.

Podemos encontrar S.O, tanto para móviles como para PC, entre ellos destacan:

PC:

- Windows
- Mac Os
- Linux

Móvil:

- Android
- iOS
- Nokia
- Blackberry

Software de Programación: Es un conjunto de herramientas que permiten el desarrollo de aplicaciones de software, está dirigido a los programadores o desarrolladores de software, los cuales utilizan estas herramientas para crear, depurar y mantener sistemas.

Entre los softwares de programación los más utilizados són:

- Java
- C
- C++
- C#
- Python
- HTML

Software de Gestión: Nombre con el que se le denomina a las herramientas que se utilizan en las diversas tareas administrativas que se pueden llevar a cabo en una empresa/compañía, organización o escuela.

Este tipo de herramientas están orientadas a registrar diversos datos referentes a las tareas realizadas y también se pueden utilizar para hacer que diversos procesos se vuelvan más sencillos administrando.

Hay diversos tipos de software de gestión, los cuales se eligen dependiendo las necesidades de la empresa, entre ellos encontramos:

- SAP
- Gespymes
- Factusol
- Ganttproject
- G suite
- Microsoft SharePoint
- Oracle Enterprise Resource Planning Cloud

Software de aplicación: Nos ofrece la oportunidad de realizar casi cualquier acción cuando usamos dispositivos portátiles, son programas que se aplican para una tarea en específico, de una manera mucho más rápida, segura y, en ocasiones, con el uso de inteligencia artificial. También, es todo aquello que se pueda instalar en equipos de cómputo, smartphones y tablets.

Permite ejecutar funciones que pueden ser personales, comerciales o educativas.

Entonces, cada programa se desarrolla para ayudar a los usuarios con algún proceso particular relacionado con la productividad, la eficiencia y la comunicación.

Los ejemplos más representativos de los softwares de aplicación son:

- Paquetería de Office (Word, Excel, Power Point)
- Google Chrome
- Adobe
- Photoshop
- Messenger
- Paint
- Skype
- Canva
- Publisher
- Avast
- Picasa

## **CONCLUSIÓN**

Para que el hardware de nuestro dispositivo, pueda llevar a cabo sus funciones vitales, se requiere tener un conjunto de normas y órdenes para poner en práctica todos los procesos que se realicen.

Si el software y hardware no estuvieran presentes, una computadora no tendría ningún tipo de utilidad.

Con el software, se le permite a una computadora poder almacenar, procesar y recuperar información, diagnosticar y encontrar errores dentro de nuestro dispositivo, mientras que con el hardware se nos permite ejecutar el software esencial que hace tan útil a las computadoras.

Las computadoras surgen y desaparecen, los programas perduran sobreviviendo a los equipos, emigrando y adaptándose de un equipo a otro, con la evolución de estos al pasar los años .

Tenemos dos conceptos completamente distintos, pero los cuales están estrechamente relacionados, ya que, sin ellos, nuestros equipos de cómputo, no funcionarían de la manera en que lo hacen.

## BIBLIOGRAFÍA

- <https://computacioncpc.files.wordpress.com/2011/06/teorc3ada-hardware-y-software.pdf>
- <https://www.ceupe.com/blog/hardware.html?dt=1694747778881>
- <https://www.cavsi.com/espanol/blog/clasificacion-del-hardware/>
- <https://www.diferenciador.com/dispositivos-de-entrada-y-salida/#:~:text=Los%20dispositivos%20de%20entrada%20y,manejar%20un%20soporte%20de%20informaci%C3%B3n.>
- <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-dispositivos-de-salida/#:~:text=En%20inform%C3%A1tica%2C%20los%20dispositivos%20de,%3A%20monitor%2C%20parlantes%2C%20impresora.>
- <https://www.ejemplos.co/20-ejemplos-de-perifericos-mixtos/#ixzz8DLhdO5kp>
- <https://www.iingen.unam.mx/es-mx/AlmacenDigital/CapsulasTI/Paginas/memoriayalmacenamiento.aspx#:~:text=Actualmente%2C%20los%20dispositivos%20de%20almacenamiento,as%C3%AD%20lo%20desea%20el%20usuario.>
- <https://concepto.de/software/>
- <https://tecnomagazine.net/software-de-sistema/>
- <https://www.cavsi.com/espanol/blog/que-es-software-de-programacion/>
- <https://www.ironhack.com/mx/es/blog/los-10-lenguajes-de-programacion-mas-demandados-en-2022>
- <https://tecnomagazine.net/software-de-gestion/>
- <https://www.becas-santander.com/es/blog/que-es-software-y-ejemplos.html>
- <https://www.nextu.com/blog/que-es-software-de-aplicacion-rc22/>



GUIA DE OBSERVACIÓN PARA RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS PRACTICOS

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Informática para la Administración  
 NOMBRE DE LA UNIDAD: Introducción al Ordenador  
 ALUMNO: XALA COBIX FRIDA ALEJANDRA

**INSTRUCCIONES**

Revisar los documentos o actividades que se solicitan y marque en los apartados “SI” cuando la evidencia a evaluar se cumple; en caso contrario marque “NO”. En la columna “OBSERVACIONES” ocúpela cuando tenga que hacer comentarios referentes a lo observado.

Valor del reactivo	Características a cumplir (Reactivo)	CUMPLE		OBSERVACIONES
		Si	NO	
8%	¿Identifico el problema planteado?	X		
4%	¿Identifico los datos de entrada del problema?	X		
4%	¿Identifico los datos de salida del problema?	X		
8%	¿Generó la solución del problema en forma clara y comprensible (orden)?	X		
12%	¿Elaboró el programa respetando la sintaxis del lenguaje de programación (orden)?	X		
4%	Comprobó los resultados esperados a través de pruebas de escritorio?	X		
40%	<b>CALIFICACIÓN:</b>			<b>40%</b>

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE  
SAN ANDRÉS TUXTLA

CARRERA:  
LIC. EN ADMINISTRACIÓN

ALUMNO:  
XALA COBIX FRIDA ALEJANDRA

GRUPO:  
105 B

DOCENTE:  
ING. LORENZO DE JÉSUS ORGANISTA OLIVEROS

MATERIA:  
INFORMÁTICA APLICADA A LA ADMINISTRACIÓN

TRABAJO:  
PRÁCTICA: EXPLICAR EL PROCESO DE INSTALACIÓN DE  
HARDWARE Y SOFTWARE

## **INTRODUCCIÓN**

Debemos de tener en cuenta que actualmente, cada vez, es más común que los softwares, estén a nuestro alcance, los cuales nos ayudan a poder desarrollar nuestras actividades diarias, y que gracias a esto sólo sea necesario un navegador para poder adquirirlas, también debemos de tener en cuenta que es importante, que nuestro equipo se encuentre en constante mantenimiento para que su rendimiento sea óptimo todo el tiempo, por lo que el proceso de cambio e instalación de ciertos componentes del hardware, es necesario.

Instalar un programa o alguna pieza del equipo es realizar los pasos necesarios para que el programa esté disponible en el ordenador de forma correcta, al igual que la pieza que se instaló, sea indispensable para el adecuado funcionamiento.

## **OBJETIVO**

Mostrar, el cómo se instalan una de las piezas presentes del hardware y la instalación de un software, en el equipo, esto con el fin de que el lector comprenda que, es importante la instalación tanto de un software, como un hardware, que nos da como resultado, entender lo esencial que es en las computadoras.

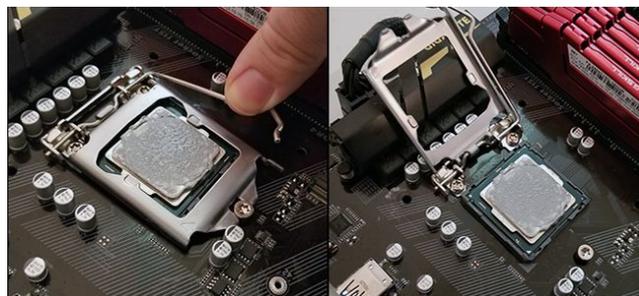
## PROCESO DE INSTALACIÓN DE HARDWARE (CPU)

Lo primero que debemos de tomar en cuenta es que el nuevo CPU esté acorde con la placa base del equipo, también, es necesario certificar que la BIOS de la placa base esté actualizada para admitir la nueva CPU.

1. Como primer paso, debemos retirar la CPU anterior



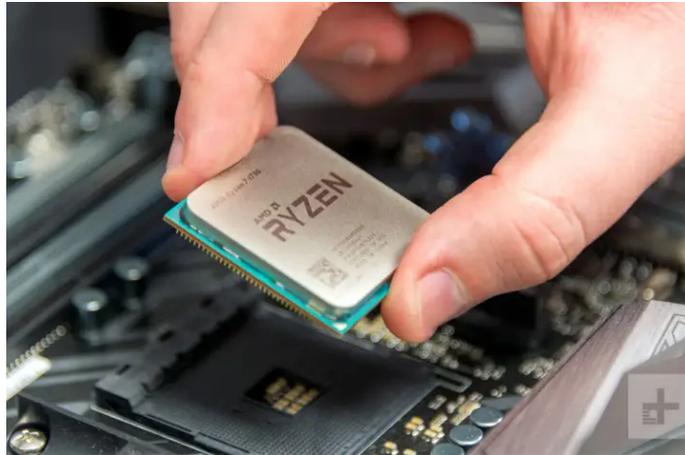
2. Levantar la palanca del socket de la placa base para librar la CPU anterior y retirar con suavidad, se debe de adecuar el socket a la placa base, esto lo realizamos, abriendo el socket de la placa base y levantando la palanca de retención.



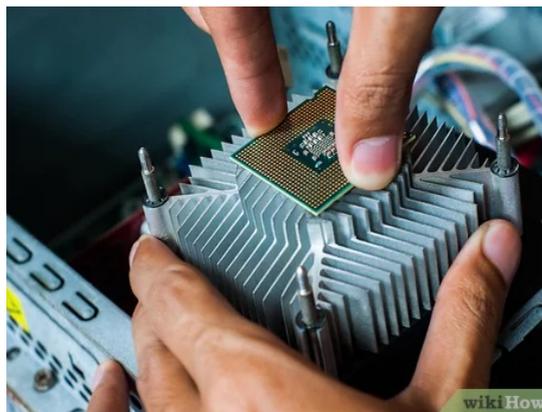
3. Posteriormente se debe comprobar si existe algún pin doblado en el socket, porque si se presenta, se debe de destorcer con mucha precaución utilizando una herramienta adecuada.



4. Una vez terminado el paso anterior, procedemos a colocar la nueva CPU



5. Tenemos que retirar la nueva CPU de su embalaje tomándola por los bordes, con la precaución de evitar tocar los pines, identificando el indicador que este presenta en una de las esquinas de la CPU para alinear con el socket de la placa base.



6. Tenemos que asegurar la CPU, cuando ésta se encuentre en su lugar, se debe de cerrar la palanca de retención para que esta se fije en su posición. debemos cerciorarnos que la palanca esté completamente abajo y estable.



7. Como penúltimo paso, aplicamos la pasta térmica, en la parte superior de la CPU, esta nos ayudará con la transferencia de calor entre la CPU y el disipador.

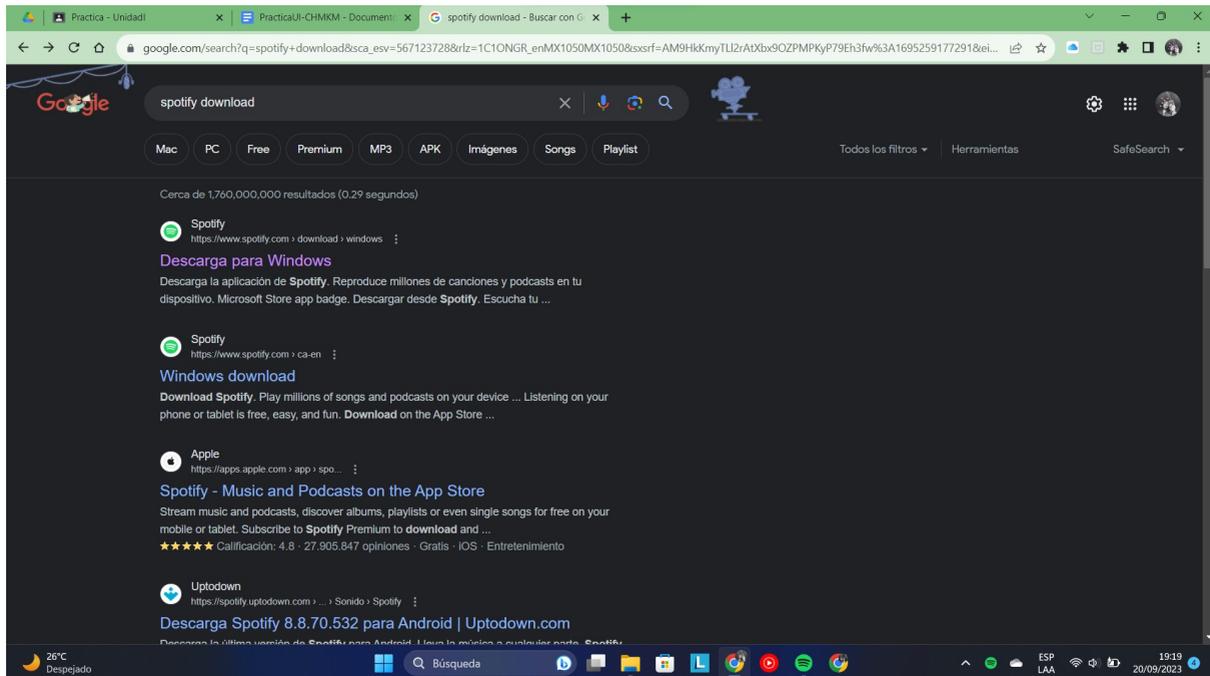


8. Por último, con la CPU correctamente instalada, volvemos a conectar todos los cables y componentes a la PC. Asegurándonos de que todo esté bien conectado antes de volver a encender el ordenador.

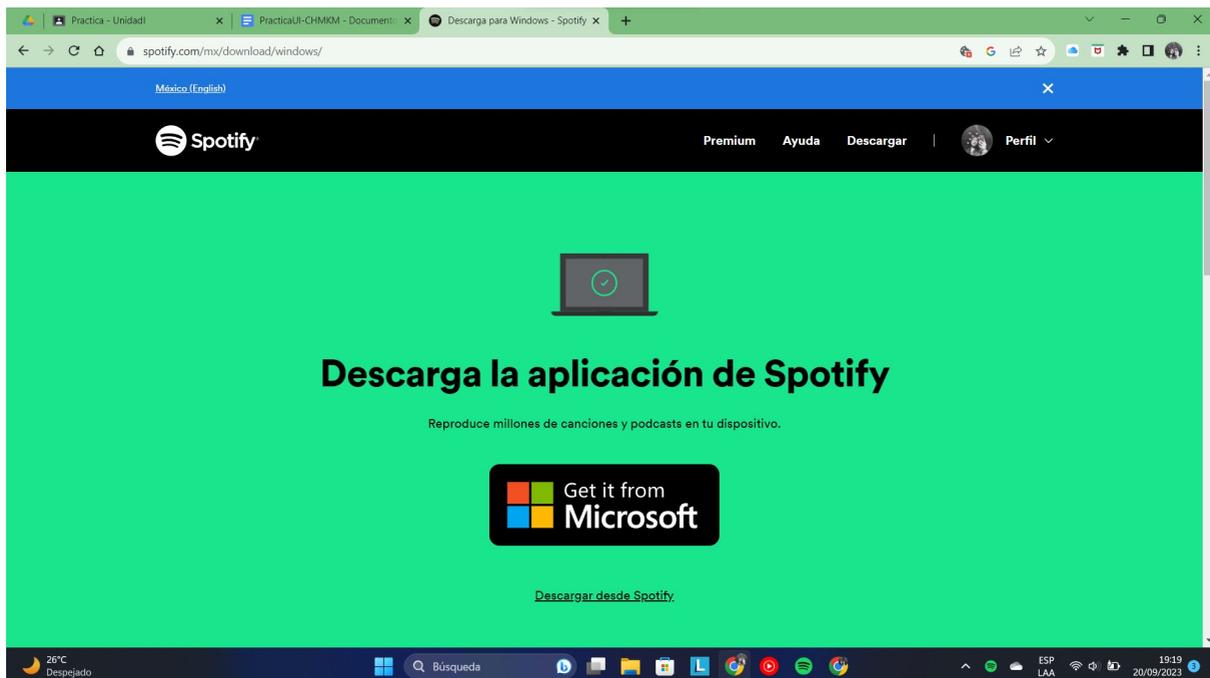


# PROCESO DE INSTALACIÓN DE SOFTWARE (SPOTIFY)

1. Primero abrimos nuestro navegador, y tecleamos "Spotify Download", para posteriormente, ingresar al primer link que se nos muestra.



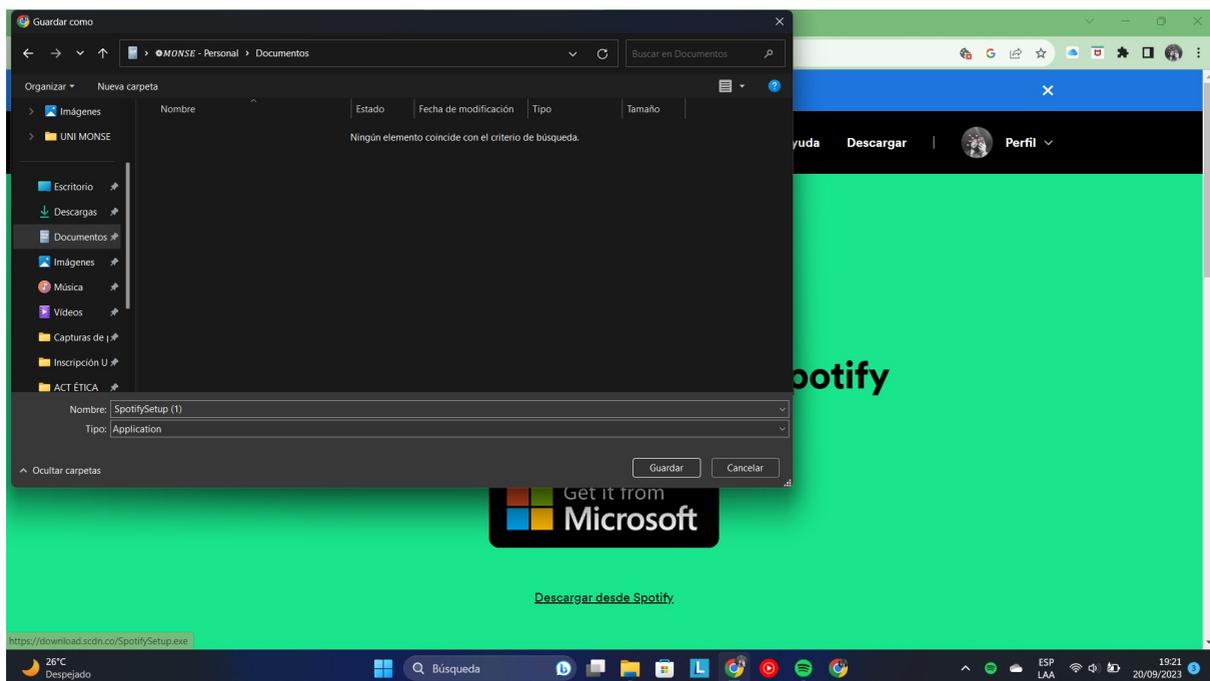
2. despues de ingresar en el primer link, nos aparecera la pagina de esta forma:



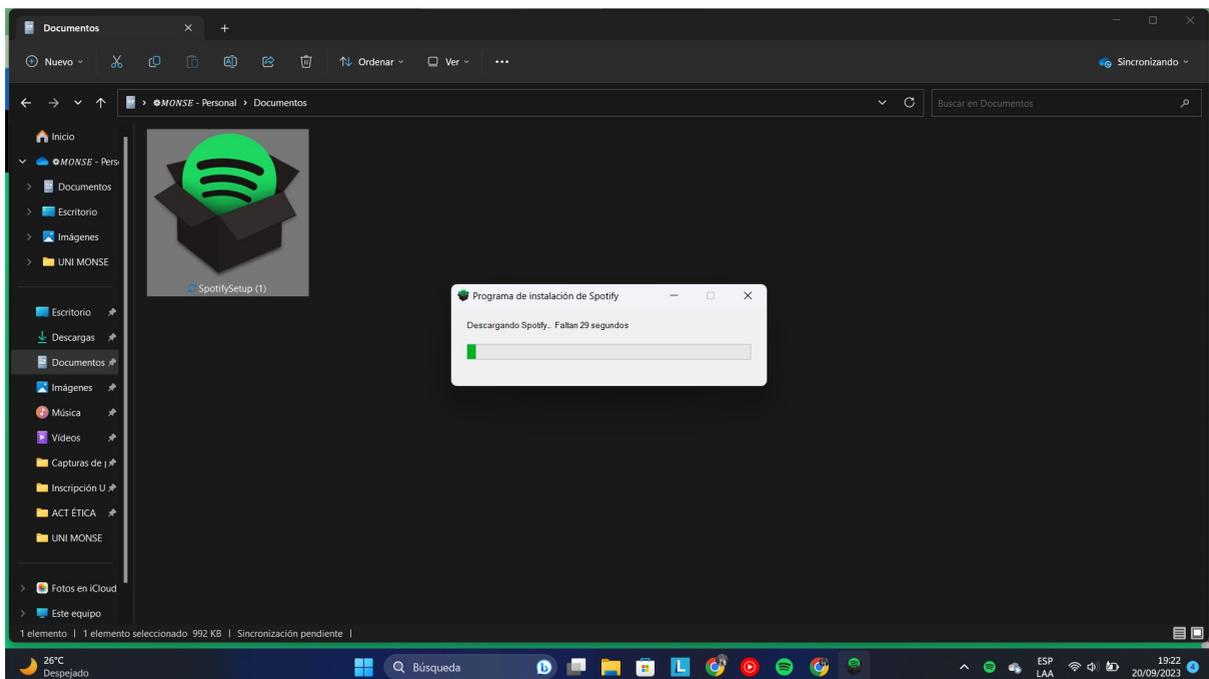
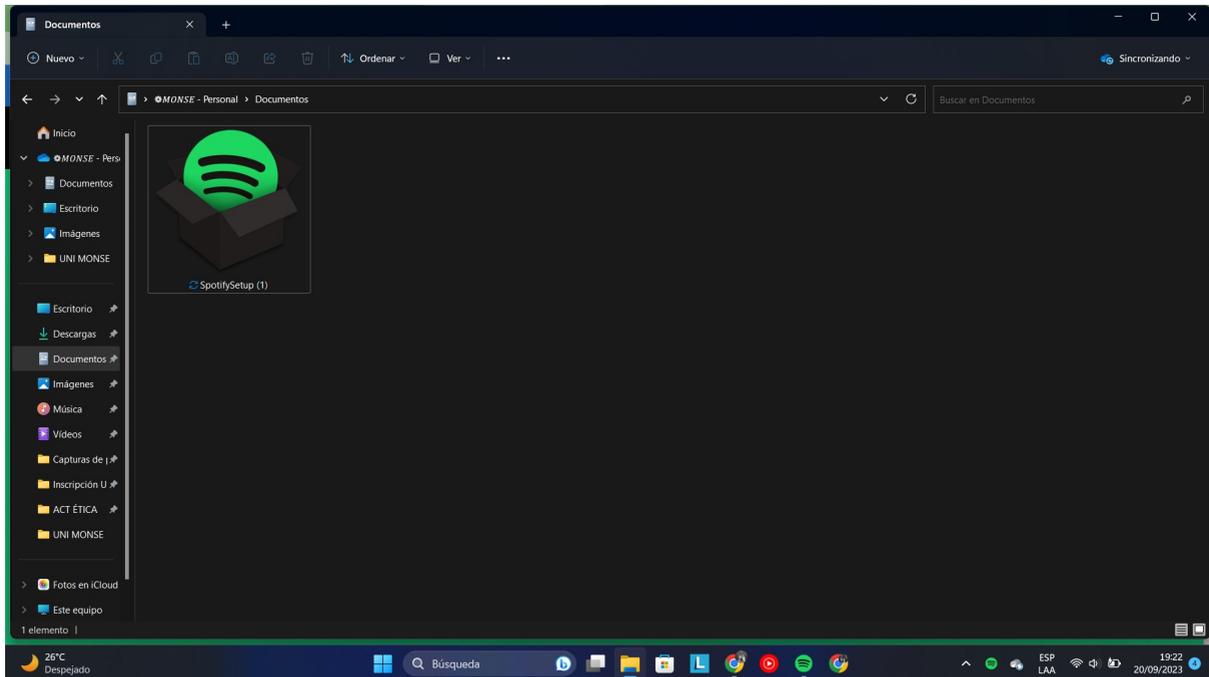
- Daremos click en el texto, el cual es un vínculo que inicia automáticamente la descarga del software.



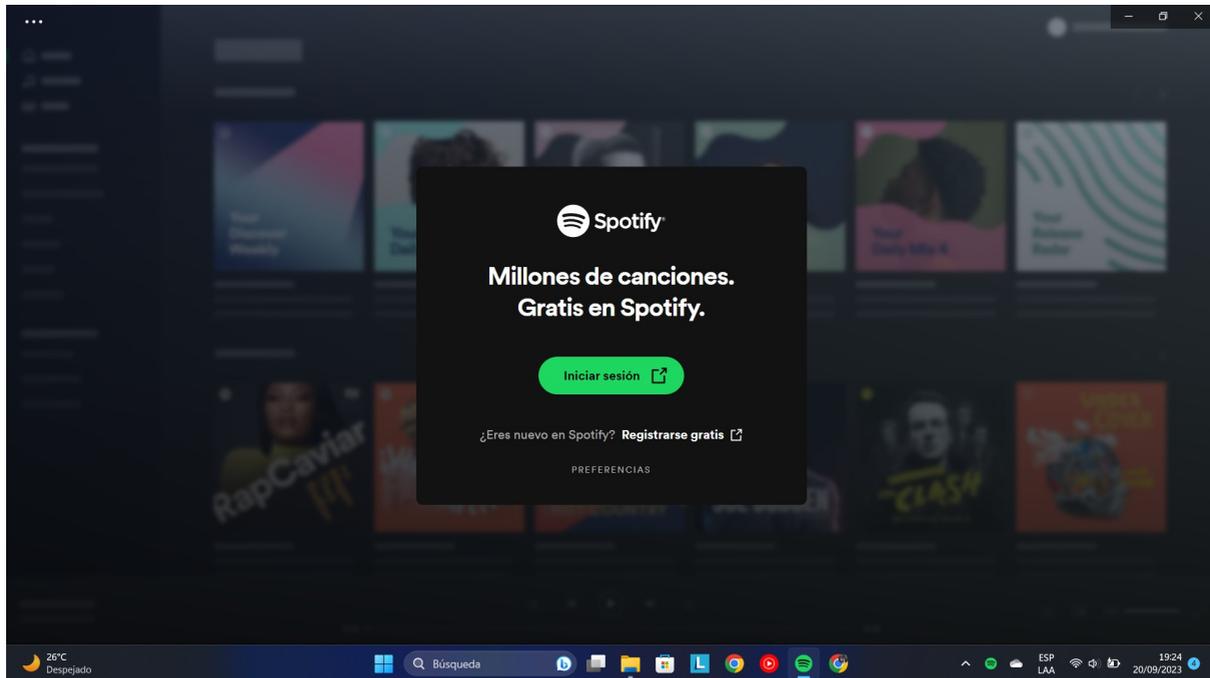
4. Una vez hecho el paso anterior, se abrirá una ventana que nos mostrará en qué parte del explorador de archivos se descargara el setup de spotify.



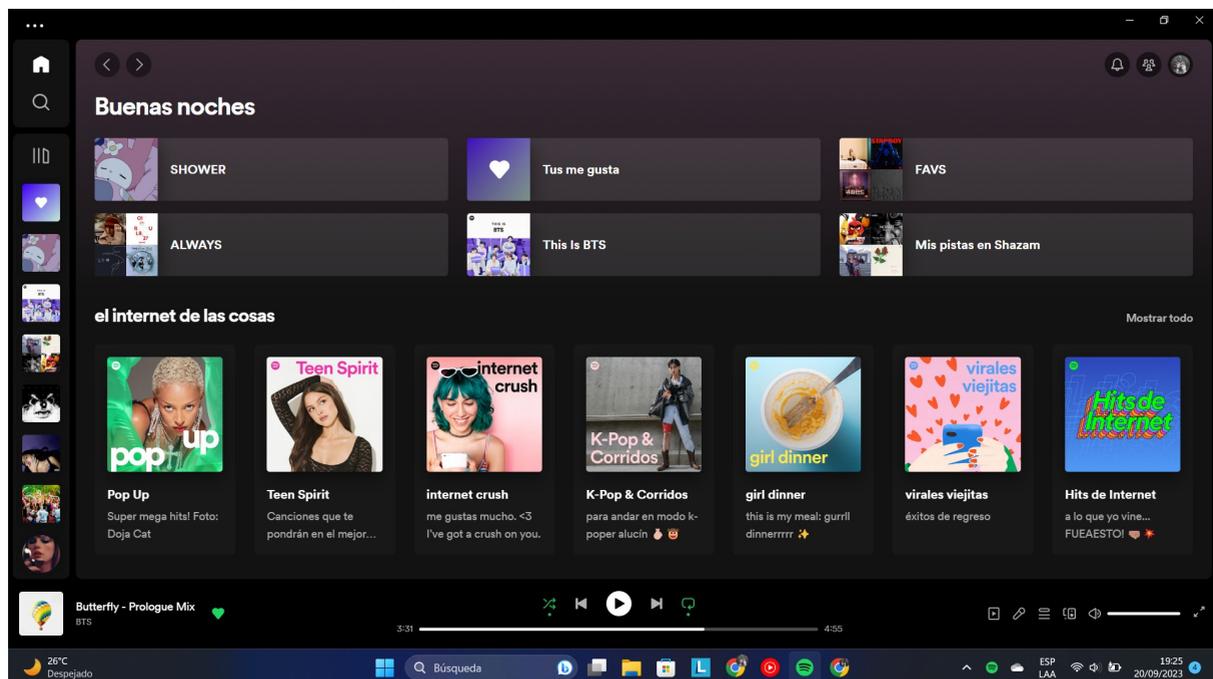
6. Posteriormente, pasamos a instalarlo para su uso en el ordenador, por lo que daremos doble click en el Setup de Spotify y automáticamente iniciará su descarga.



7. Una vez terminada la instalación del programa, nos dirigirá a la página principal de Spotify, dándonos la opción de registrar una nueva cuenta o iniciar sesión con una cuenta existente.



8. Cuando finalmente se inicie sesión o se registre, nos mostrará la biblioteca de Spotify para su uso en el ordenador.



Nombre: Xela Cobix Feida Alejandra Calif: 40%

- I. Responde correctamente lo que a continuación se te pide. (40%)
- El hardware está formado por ...  
A) los componentes del ordenador  
B) la parte dura del ordenador  
C) los componentes físicos del ordenador
  - Cualquier elemento que podemos  
A) almacenar en un ordenador es hardware  
B) ver es hardware  
C) ver y tocar es hardware
  - Un ejemplo de software es ...  
A) monitor    B) programa de dibujo    C) ratón
  - La torre del ordenador se llama también  
A) periférico    B) CPU    C) hardware
  - Elige la respuesta verdadera  
A) los componentes del software son los datos  
B) los componentes del software son las partes duras del ordenador  
C) los principales componentes del software son los programas y los datos
  - Paint es un  
A) programa    B) dato    C) una tarea
  - La parte fundamental de software es  
A) sistema operativo    B) los programas    C) el monitor
  - Indica la respuesta correcta  
A) el sistema operativo coordina el trabajo del ordenador  
B) el sistema operativo nos proporciona la información del ordenador  
C) el sistema operativo es un programa que sirve para trabajar en la oficina
  - El sistema operativo organiza la información en forma de  
A) archivos    B) discos    C) carpetas
  - Elige el sistema operativo que es gratuito  
A) linux    B) mac    C) windows