

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 10^oNOVENO-N#10

OBJETIVO: Comprende, analiza un artefacto tecnológico, componentes del computador, en la interpretación de la interrelación de hardware y software como principales elementos que pueden concadenar, en la funcionamiento de estos, con la que se dice un dato, a partir de operaciones sencillas y experiencias de la cotidianidad.

INDICADORES: Utiliza los conceptos de web en situaciones cotidianas de su entorno, para resolver problemas (TIN10313)

- Interpreta conceptos de base de datos para fortalecer el desarrollo de situaciones problemas planteadas en clase. (TIN10311).

EL SOFTWARE

Software es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo que incluye datos, procedimientos y pautas y que permite realizar distintas tareas en un sistema informático. Comúnmente se utiliza este término para referirse de una forma muy genérica a los programas de un dispositivo informático.

Finalmente se concluye que es un conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas, Este es clasificado en tres grupos de: programación, sistema y **aplicaciones**, nos detenemos en el último, para una revisión.

¿QUE ES SOFTWARE DE APLICACIÓN?

Es considerado un tipo de software de computadora diseñado para realizar un grupo de funciones, tareas o actividades coordinadas para el beneficio del usuario.

Son los programas diseñados para o por los usuarios para facilitar la realización de tareas específicas en el pc, como pueden ser las aplicaciones ofimáticas ejemplo de estos; procesador de texto, hoja de cálculo, programa de presentación, sistema de gestión de base de datos, entre otros, es más, incluye en esta familia los especializados como; médico, software educativo, edit. música, programas de contabilidad, entre otro. Ejemplo.

SOFTWARE DE APLICACIÓN



Tomado de:
<http://www.bloginformatico.com/software-de-aplicacion.php>

1. Lo ofimática como: Excel, Word, PowerP. Bloc de Notas.
2. Editores de imágenes como: Adobe Fireworks, o Adobe Photoshop.
3. Sistemas Administradores de Bases de Datos (Oracle, SQL Server, Informix)
4. Editores de Páginas Web, Adobe Dreamweaver.
5. Editores de Lenguaje de programación Visual Studio PHP Edit.
6. Programas de Contabilidad como Contavisión, CG1.
7. Programas de Administración de Empresas como ASPEL o SAP
8. Programas de Gestión de relaciones con clientes como los CRM's.
9. Programas de Gestión de proyectos como MS Project.
10. Programas de Diseño asistido por computadora como Auto CAD, 3D Studio Max.

MIRADA POR LA FAMILIA DE SOFTWARE Y MAPA

1 Software de sistema, es el conjunto de instrucciones que permiten el manejo de la computadora.

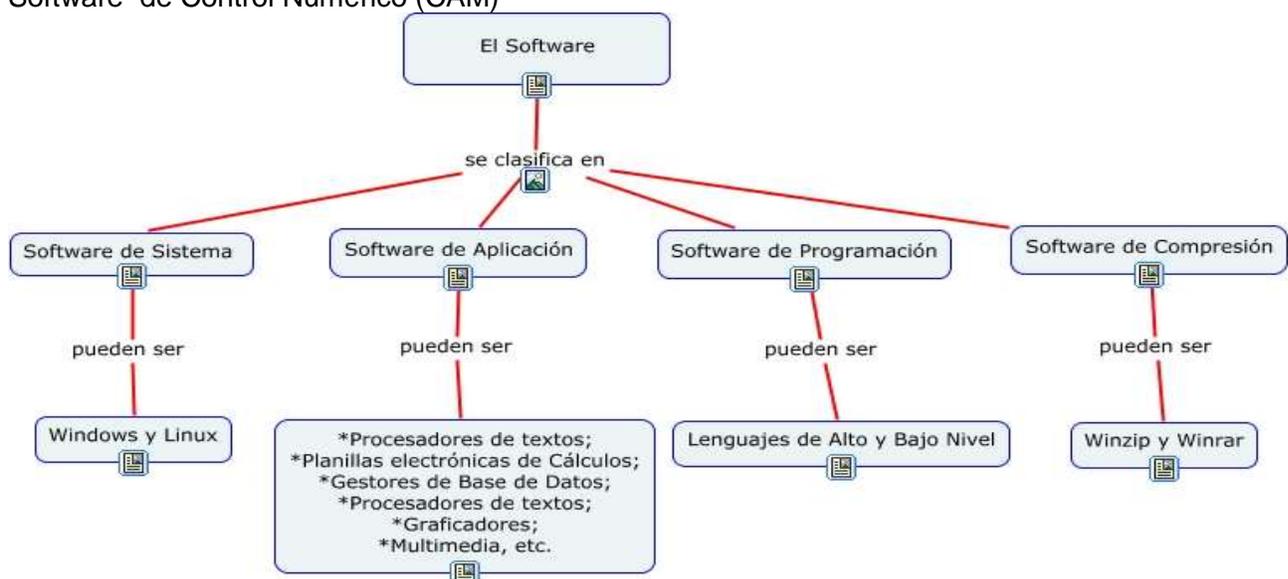
- ✓ Sistemas operativos (Windows, Linux, MacOS)
- ✓ Controladores de dispositivos (Drivers, Codecs)
- ✓ Herramientas de diagnóstico (Everest, Antivirus)
- ✓ Herramientas de Corrección y Optimización (Ccleaner)
- ✓ Servidores (FileZilla, WampServer)
- ✓ Utilidades (RedoBackup)

2. Software de programación: Es el conjunto de herramientas que permiten al programador desarrollar programas de informática, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica.

- Editores de texto
- Compiladores
- Intérpretes
- Enlazadores
- Depuradores
- Entornos de Desarrollo Integrados (IDE)

3. Software de aplicación Es aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas,

- Aplicaciones ofimáticas (Office, OpenOffice)
- Software educativo (Hot Potatoes, Jclíc, Moodle, Dokeos, Prezi)
- Software empresarial (ERP, CRM)
- Bases de datos (Oracle, Mysql, sqlserver)
- Telecomunicaciones (por ejemplo Internet y toda su estructura lógica, Skype, Messenger)
- Videojuegos
- Software médico (Historia Clinica Digital)
- Software de Cálculo Numérico y simbólico (Matlab, Matematica)
- Software de Diseño Asistido (Corel, AutoCad, PhotoShop)
- Aplicaciones para Control de sistemas y automatización industrial
- Software de Control Numérico (CAM)



TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 10^oDECIMO—N#10

DESARROLLA AQUÍ LAS ACTIVIDADES DE LA GUÍA 10

PRODUCTO A ENTREGAR: ACTIVIDADES	
EL TRABAJO SE DEBE ENVIAR A EL	E-MAIL : gustavoguevarapedraza@gmail.com
ESTUDIANTE: _____	CURSO: 10:0 _____

ACTIVIDAD 1

Clasificar marcando con una x los siguientes Eventos según el proceso que ha tenido Hardware y software de un computador convencional (Ver el ejemplo de la primera fila en amarillo):

	CLASIFICACIÓN SEGÚN APLICACIONES	CLASIFICACIÓN DE SOFTWARE		
		SISTEMA	PROGRAMACIÓN	APLICACIÓN
0	Multimedia			x
1	Linux			
2	Graficador			
3	Word			
4	Compiladores			
5	Depuradores			
6	Drivers			
7	Interprete			
8	Windows			
9	Cam			
10	Codecs			
11	Paint			
12	Antivirus			
13	AutoCad			
14	Matlab			
15	Enlazadores			
16	IDE			

ACTIVIDAD 2

Relacionar correctamente ambas columnas con base al PRIMER texto. (Ver el ejemplo fila k en amarillo) Lo que se debe realizar es llevar la letra de la columna izquierda a la columna derecha donde se relacione.

A. OFIMÁTICA	() EDITOR DE IMAGENES
B. SOFTWARE	() EDITOR DE PROGRAMACIÓN
C. PHOTOSHOP	() SISTEMA OPERATIVO
D. DREAMWEAVER	() SISTEMA OPERATIVO
E. CG1	() WORD, EXCEL
F. VISUAL STUDIO	() SOFTWARE DE CONTROL NUMÉRICO
G. WINDOWS	() SOFTWARE EDUCATIVO
H. MOODLE	() EDITOR DE PÁGINA WEB
I. WINDOWS	() CONJUNTO DE PROGRAMA
J. CAM	() PROGRAMA CONTABLE
K. EL TECLADO	(k) PARTE DEL COMPUTADOR

ACTIVIDAD 3

Resalte con color las palabras que se colocaron a disposición en la sopa de letras.

S	F	H	U	N	O	D	A	D	R	I	V	E	R	S	A
O	E	I	O	R	P	O	L	A	V	H	N	C	S	O	L
C	E	M	A	M	R	M	O	A	I	U	A	O	O	N	A
I	O	C	B	O	O	E	R	T	D	M	S	P	P	E	R
O	L	B	B	O	G	C	A	S	E	O	X	I	O	L	O
E	A	S	D	F	R	A	S	E	O	P	O	L	G	L	N
H	E	D	C	U	A	Z	F	R	J	E	C	A	B	A	N
D	B	O	B	O	M	X	R	T	U	O	C	D	B	N	B
D	B	U	R	E	A	C	D	R	E	R	E	O	O	A	U
E	F	E	O	V	C	V	E	U	G	B	D	R	C	V	A
S	W	D	C	A	I	B	A	A	O	C	G	E	E	C	H
A	B	I	V	C	O	A	M	E	T	S	I	S	B	O	A
X	N	C	N	A	N	E	M	N	T	B	R	T	J	P	O
S	D	T	C	D	B	D	I	O	E	U	C	B	L	E	A
A	D	E	I	R	O	E	E	L	O	L	U	I	F	N	O
A	S	D	O	V	A	W	B	E	L	O	C	O	T	F	O
C	O	R	A	X	I	Z	S	C	O	A	E	I	F	V	O
A	X	A	D	E	B	R	O	C	C	F	M	I	A	M	A
C	O	C	O	O	V	B	U	I	E	I	C	O	L	A	Y
R	E	N	E	N	B	Y	O	S	F	E	U	E	L	E	J
S	O	L	O	U	Y	N	C	C	E	R	E	T	R	Y	A

SISTEMA
PROGRAMACION
APLICACIÓN
VIDEO JUEGOS
OFFICE
ORACLE
COPIADORES
ANTIVIRUS
WINDOWS
DRIVERS

ACTIVIDAD 4

Diseñe, en la cuadrícula y plasme la primera letra del primer apellido de nombre, utilizando palabras técnicas del texto propuesto en la guía.
Ejemplo: JOSE CUADROS
(C)

	M	E	M	O	R	I	A								
	O														
	U														
	S														
	E	P	R	O	M										

