

Ejercicios

1. Define las TIC. Escribe el nombre de 5 tecnologías que se puedan considerar TIC.
2. ¿Cuáles son las diferencias entre Internet, y otros medios de difusión de información tradicionales, como la Televisión, en cuanto a nuestro rol como usuarios?
3. Recopila información en Internet sobre el concepto de web 2.0.
4. ¿Qué es la wikipedia? ¿De dónde viene su nombre? ¿Quién la realiza y corrige? ¿Crees que los contenidos de la wikipedia son fiables?
5. ¿Qué diferencia existe entre Sociedad de la Información y Sociedad del Conocimiento? ¿Cuál es el principal obstáculo a superar con la “explosión” de las TIC para convertir la información en conocimiento útil?
6. ¿Qué es la globalización? ¿Cómo han influido las TIC en dicho proceso?
7. Investiga en Internet y describe 5 ventajas y cinco inconvenientes del teletrabajo.
8. ¿Qué es eBay? ¿Qué quiere decir que un producto se puede pagar a través de Paypal?
9. ¿En qué consiste la llamada “fractura digital”?
10. Ordena de mayor a menor las zonas del mundo según el porcentaje de población (mirando la tabla de datos de datos en los apuntes). A continuación ordénalas de mayor a menor porcentaje de usuarios de Internet. ¿Qué observas?
11. Indica 5 medidas que se podrían tomar para disminuir la fractura digital.
12. Busca estadísticas de conexión a Internet en España (www.ine.es). ¿Qué porcentaje de la población utiliza Internet habitualmente?
13. ¿En qué consiste la “Voz sobre IP”? Descubre la diferencia de coste que existe entre una llamada a Australia con un teléfono fijo de Telefónica y una llamada a través de Skype.
14. Consigue imágenes de los siguientes ordenadores: Mark I, Eniac, el primer IBM PC, y el primer Apple Macintosh. Describe brevemente el aspecto de estos equipos, y opina sobre la facilidad/dificultad de su manejo. ¿Dónde piensas que se utilizaban estos equipos?
15. Completa la siguiente tabla sobre las Generaciones de Ordenadores:

<i>Número de Generación</i>	<i>Años</i>	<i>Característica principal</i>	<i>Dimensiones (orden de magnitud)</i>	<i>¿Dónde se encuentran?</i>
primera	1938-1958	funcionaban con válvulas	30 toneladas	Universal computer (univac)
segunda	1958-1963	<i>usaban transistores para procesar información</i>	se aproxima a la anterior.	empresas universidades y organismos de gobierno.
tercera	1964-1970	<i>tenían circuitos integrados</i>	<i>360 modelos IBM de mayor tamaño.</i>	empresas.
cuarta	1971-1983	<i>componentes electrónicos</i>		hogares pequeños y negocios.

16. Investiga la tecnología que empleaban los primeros ordenadores domésticos que se conectaban a Internet.

17. Busca estadísticas sobre la evolución del número de páginas web existentes y su evolución en los últimos 10 años.

1. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a veces denominadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) son un concepto muy asociado al de informática. Si se entiende esta última como el conjunto de recursos, procedimientos y técnicas usadas en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, esta definición se ha matizado de la mano de las TIC, pues en la actualidad no basta con hablar de una computadora cuando se hace referencia al procesamiento de la información.

Televisión, radio, teléfonos móviles, ordenador personal y correo electrónico.

2. Internet es un canal universal, es decir, un canal que soporta sin dificultad el tráfico de todos los medios de comunicación (es decir, es un canal multimedia), es un canal omnifuncional, capaz de desempeñar funciones 'conectoras' (comunicaciones de uno a uno), funciones 'distribuidoras' (de uno a muchos) y funciones 'colectoras' (de muchos a uno); ello supone, entre otras cosas, que es un canal personalizable, es un canal bidireccional, y, por consiguiente, interactivo; no sólo que admite la interactividad, sino que en su funcionamiento, la facilita e, incluso, en cierto grado, la exige, es un canal de alcance prácticamente ilimitado, cuyo ámbito es mundial.

3. El término Web 2.0 comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios web estáticos donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se han creado para ellos. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups y folcsonomías.

4. Wikipedia es una enciclopedia libre, políglota y editada colaborativamente. Es administrada por la Fundación Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro. Sus más de 37 millones de artículos en 284 idiomas (cantidad que incluye dialectos de muchos de esos idiomas) han sido redactados conjuntamente por voluntarios de todo el mundo, y prácticamente cualquier persona con acceso al proyecto puede editarlos. Iniciada en enero de 2001 por Jimmy Wales y Larry Sanger, es la mayor y más popular obra de consulta en Internet.

Un **wiki** o una **wiki** (del hawaiano *wiki*, 'rápido') es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o «páginas wiki» tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una «página wiki» en algún sitio del wiki entre doblescorchetes ([[...]]), esta palabra se convierte en un «enlace web» a la página correspondiente.

5. La sociedad de la información consiste en el intercambio de información mediante distintos medios de comunicación, mientras que la sociedad del conocimiento es cuando nosotros mismos somos capaces de aplicar dicha información.

El principal obstáculo es que hay tanta cantidad de información publicada al mismo tiempo, que nadie es capaz de consultar todos los medios a la vez. Un ejemplo de ello es que nadie puede ver todos los canales de televisión a la vez.

6. La globalización es el proceso por el que la creciente comunicación e interdependencia entre los distintos países del mundo unifica mercados, sociedades y culturas, a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas que les dan un carácter global. Así, los modos de producción y de movimientos de capital se configuran a escala planetaria, mientras los gobiernos van perdiendo atribuciones ante lo que se ha denominado la sociedad en red. En este contexto el desarrollo tecnológico, y refiriéndome en sí a la incorporación de las TICs en cada nación, hará que el desarrollo en esta llegue sin tardar demasiado, la competitividad de un país en un sistema globalizado depende en gran medida de la tecnología que adquiera, por eso es tan estrecha la relación entre TICs y globalización.

7. VENTAJAS

1. Autonomía. Ser uno "su propio jefe". Los teletrabajadores desempeñarán sus

funciones sin moverse de casa disponiendo y organizando su tiempo, con lo que podrán realizarse en otros campos, (familiar, aficiones, relaciones...). También es posible el desarrollo de la actividad profesional en otros lugares, no necesariamente el hogar.

2. Las empresas consideran que este sistema conlleva un ahorro de costos y espacio.
3. Ahorro de tiempo y dinero en desplazamientos.
4. Menor contaminación ambiental.

5. Menos problemas de convivencia entre compañeros de trabajo y mayor autonomía.

DESVENTAJAS

1. Necesidad de grandes dosis de autodisciplina, el teletrabajador deberá orientar su actividad hacia la prestación efectiva de servicios, por los que aquellos que carezcan de poder de autoorganización o autodisciplina tendrán una gran desventaja competitiva.
2. Problemas de tipo psicológico o relacional, ya que puede producir sensación de aislamiento en el teletrabajador.
3. Dificultad para motivar a los trabajadores a distancia y hacerles partícipes de los objetivos de la compañía lo que puede llevar a que ésta pierda parte de su fuerza corporativa.
4. Bajo rendimiento ya que no están supervisados
5. Puede limitar las posibilidades del ascenso profesional y un aumento de conflictos en el entorno familiar.

8. eBay es el mayor centro de compra y venta por Internet, una pagina Web donde se reúnen compradores y vendedores de todo el mundo y pueden intercambiar prácticamente de todo

PayPal es una empresa del sector del comercio electrónico, cuyo sistema permite a sus usuarios realizar pagos y transferencias a través de Internet sin compartir la información financiera con el destinatario, con el único requerimiento de que estos dispongan de correo electrónico. Es un sistema rápido y seguro para enviar y recibir dinero.

9. Fractura digital hace referencia a lo que viene siendo en su totalidad socioeconómica entre aquellas comunidades que tienen accesibilidad a Internet y aquellas que no, aunque tales desigualdades también se pueden referir a todas las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como el computador personal, la telefonía móvil, la banda ancha y otros dispositivos. Como tal, la brecha digital se basa en diferencias previas al acceso a las tecnologías. Este término también hace referencia a las diferencias que hay entre grupos según su capacidad para utilizar las TIC de forma eficaz, debido a los distintos niveles de alfabetización, carencias, y problemas de accesibilidad a la tecnología.

- 10.** 1.Norte America
2.Oceanía y Australia
3..Europa
4.Latinoamérica y Caribe
5.Oriente Medio
6.Asia
7.África

En la tabla podemos observar que los países más subdesarrollados tienen más dificultad para acceder a internet y a cualquier tipo de TIC.

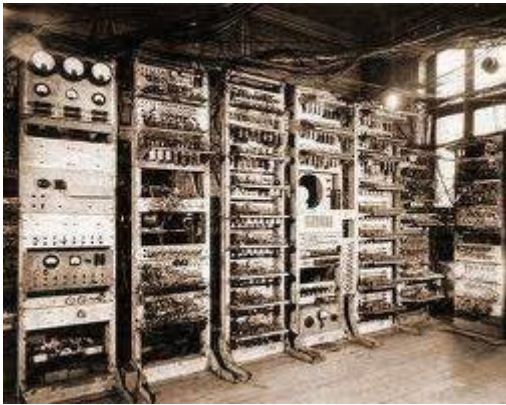
11.

Accesibilidad Web para que todas las personas independientemente de sus limitaciones físicas puedan disfrutar de forma satisfactoria la información que les presenta Internet. Cada trabajo y hogar tienen que tener un ordenador u otros medios de comunicación. Que sean aceptadas en todo el mundo la tecnología de la información y comunicación. Que no sean criticadas por las desventajas que contengan.

12. El 62,6 de la población española emplea Internet.

13. Es un grupo de recursos que hacen posible que la señal de voz viaje a través de Internet empleando un protocolo IP (protocolo de internet).Esto significa que se envía

la señal de voz en forma digital o en paquetes de datos.



Era una máquina automática eléctrica, aunque tenía componentes electromecánicos, podía realizar cinco operaciones aritméticas : suma, resta, multiplicación, división y referencia a resultados anteriores.

La mark I tenía 2,5 metros de alto y 17 metros de largo, pesaba 31500kg, contenía 800 km de cable y tenía más de 3000000 de conexiones.

Se programaba a través de una cinta de papel en la que había perforadas las instrucciones codificadas, la salida podía ser tanto por tarjetas perforadas como en papel ya que a la salida se podía conectar una máquina de escribir eléctrica.



Se ha considerado a menudo la primera computadora de propósito general, aunque este título pertenece en realidad a la computadora alemana Z1. Fue en su época la máquina más grande del mundo, tenía 17.468 tubos de vacío, 7.200 diodos de cristal, 1500 relés, 70.000 resistencias, 10.000 condensadores y 5.000.000 de soldaduras. Pesaba 27 toneladas, medía 2,4 metros x 0,9 x 30 ; utilizaba 1.500 conmutadores electromagnéticos y relés ; requería la operación manual de unos 6.000 interruptores, y su programa o software, cuando requería modificaciones, demoraba semanas de instalación manual.

La ENIAC elevaba la temperatura del local a 50°C. Para efectuar las diferentes operaciones era preciso cambiar, conectar y reconectar los cables como se hacía en esa época en las centrales telefónicas, de allí el concepto. Este trabajo podía demorar varios días dependiendo del cálculo a realizar.



El IBM PC es la versión original y el progenitor de la plataforma de hardware. Fue creado por un equipo de ingenieros y de diseñadores bajo la dirección de Don Estridge.



Apple macintosh fue la primera en contar con una interfaz gráfica amigable con el usuario que además hizo realidad la posibilidad de imprimir en casa junto a la impresora LaserWrite y el software Aldus Pagemake.

16. La tecnología de aquella época no era capaz de trasladar a la práctica sus acertados conceptos; pero una de sus invenciones, la máquina analítica, ya tenía muchas de las características de un ordenador moderno. Incluía una corriente, o flujo de entrada en forma de paquete de tarjetas perforadas, una memoria para guardar los datos, un procesador para las operaciones matemáticas y una impresora para hacer permanente el registro.

17.En sus orígenes las páginas web eran planas,solo presentaban texto,pero a medida que ha ido aumentando el desarrollo tecnológico estos sitios han ido creciendo en él.

El desarrollo de hardware y software han conseguido que Internet haya evolucionado a una velocidad galopante si lo comparamos con otros medios de comunicación.

En esta evolución de los sitios en la red debe recaer en el diseño.El aspecto físico o estético es fundamental en la red.La utilización de elementos multimedia,servicios de

comunicación como el chat,canales de sindicación RSS,correo electrónico y la comunicación horizontal,la posibilidad de que sean los propios usuarios los que interactúen,son los grandes paradigmas de esta evolución de las web.

En cuanto al diseño,como decíamos,las páginas de hoy,aunque atractivas,no presentan los colores estridentes y casi dañinos a la vista que tenían hace 15 o 20 años.