

Escuela secundaria Técnica No. 14		INFORMÁTICA	3ºF	Maestro: ULISES HERNÁNDEZ VALDEPEÑA ulises.hernandez.val@mor.nuevaescuela.mx Celular: 7351355766
		TRIMESTRE	I	

Semana	07			
BLOQUE	TÉCNICA Y TECNOLOGÍA	Tema:	La información y sus fuentes para la innovación técnica.	
Aprendizaje esperado	Caracterizan a la tecnología como campo de conocimiento que estudia la técnica. Reconocen la importancia de la técnica como práctica social para la satisfacción de necesidades e intereses.	Competencias a desarrollar	Tratamiento de la información y competencia digital. Competencia en comunicación lingüística.	
Tiempo de realización:	11 de Octubre 2021 al 15 de Octubre 2021 Entrega límite: 15 de Octubre 2021			

RECUERDA:

- Todo el texto y trabajos deben ser escritos a cuaderno de la materia, respetando el orden alfabético de los trabajos (iniciando con la letra D) y se debe realizar el cuadro de calificación en cada trabajo.
- Presentar el trabajo con limpieza y buena ortografía. Las evidencias (trabajo realizado) serán enviadas en fotografía en un solo archivo, al profesor que corresponda a tu grupo, utilizando los medios de comunicación mencionados.

Instrucciones: Copiar el siguiente texto en tu cuaderno de trabajo (También lo puedes imprimir y pegar en tu cuaderno) LOS TRABAJOS DEBEN SER REALIZADOS EN TU CUADERNO DE TRABAJO.

Trabajo P.

TRABAJO	P
Fecha	
Limpieza 1-3	
Ortografía 1-3	
Calidad 1-4	
TOTAL	0

Basándote del trabajo O.

- Ahora selecciona algunas de las palabras anteriores y trata de elaborar tu propio concepto de innovación.
- Trata de dibujar la palabra innovación. ¿Cómo la representarías?
- Investigar en internet, revistas o en un diccionario el concepto de innovación y compáralo con el tuyo.

Concepto de Innovación:

¿En que coinciden?	¿En qué no estás de acuerdo?
-----	-----
-----	-----
-----	-----

La información y sus fuentes para la innovación técnica.

La información es un conjunto finito de datos relacionados entre sí que resuelven un problema determinado.

Las fuentes de información, son solo documentos publicados en cualquier formato (texto, audio, video) que exponen series de datos a manera de argumentos y pruebas con el fin de mostrar una posible solución al problema que abordan.

Las fuentes de información se dividen en tres grupos:

Fuente primaria: Sus datos se obtienen directamente del fenómeno estudiado. Por ejemplo, el reporte de un ingeniero informático que prueba directamente un nuevo microprocesador.

También es una fuente primaria el trabajo final que elaboraste en el curso anterior, porque aplicaste la encuesta a los sujetos investigados y las conclusiones obtenidas son tuyas por completo.

Fuente secundaria:

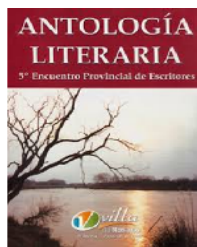
Retoman los datos de las fuentes primarias para realizar un documento nuevo. En muchos casos se trata de síntesis, análisis o evaluaciones generales sobre el fenómeno estudiado.

Por ejemplo una revista dedicada a la divulgación de adelantos tecnológicos que retoma y publica el reporte original, es una fuente secundaria.



Fuente terciaria: Es una simple recopilación de fuentes primarias y secundarias, que no añade ningún tipo de dato. Por ejemplo las antologías bibliográficas y catálogos.

Cuando se realiza una investigación documental se buscan, en primera instancia, las fuentes primarias y se emplean las secundarias en caso de querer comparar las propias ideas con las del algún autor reconocido. Esta práctica es útil para matizar el propio criterio.



Para calcular los ciclos de innovación técnica, en lo que respecta al microprocesador, se utiliza la ley de Moore, postulada por el ingeniero Gordon Moore en 1965, y según la cual aproximadamente cada

18 meses se duplica el número de transistores en un circuito integrado. Hasta la fecha, tal postulado se ha acoplado muy bien al desarrollo de la industria, según lo muestra las cifras oficiales de la industria:

Como es obvio, la cantidad de transistores no pueden crecer de manera infinita. Su límite está trazado por las leyes de físicas; en este caso, la cantidad de calor que puede soportar un microprocesador sin fundirse, la escala de miniaturización que alcanza los dispositivos de construcción, la velocidad a la que responden los periféricos sin perder eficacia, entre otras.

Los contextos de uso y reproducción de sistemas de informática como fuente de información para la innovación técnica

En la actualidad, es una práctica común utilizar Internet como un medio para detectar errores que presenta el software bajo ciertas condiciones de uso, y en ocasiones para obtener datos sobre aplicaciones más comunes para las que se utiliza.

La información suele transmitirse, automáticamente, de la computadora cliente al servidor de la empresa desarrolladora del software, después de obtener el permiso del usuario.

Los datos así obtenidos se emplean como fuente de información para corregir errores por medio de las actualizaciones y erradicarlos por completo en la siguiente versión del software en cuestión, y de forma mejorar las herramientas existentes en incluso incrementarlas de acuerdo con las necesidades detectadas en la mayoría de usuarios.

Este método se considera una fuente de información primaria, pues los datos provienen directamente de la computadora del usuario.

Los usuarios como fuente de información para la innovación técnica

Existe un tipo de usuario que se afilia voluntariamente a una firma desarrolladora de software para probar la versión beta de algún programa, a sabiendas de que tiene errores y nos confiable para procesar información importante.

Se le conoce como examinadores beta y la información que proporcionan es vital para que la versión comercial del programa en cuestión se libere con la menor cantidad posible de errores.

El trabajo técnico, por parte, consiste en llevar bitácoras de funcionamiento y rendimiento del programa. La información técnica recolectada en ellas es procesada por la empresa desarrolladora del software con el fin de generar estudios comparativos que reciben el nombre de benchmark, un AGLICISMO que significa "comparación".

Su objetivo consiste en estimar el rendimiento de un elemento concreto del programa (o en su caso de cierto componente de hardware), para comparar los resultados con máquinas similares. Este tipo de estudios es importante para ubicar a la empresa desarrolladora dentro del rango de calidad equivalente a la eficacia y eficiencia de sus productos.

Tipos de benchmark más comunes que se utilizan en la industria informática

Un benchmark es un conjunto de procedimientos (programas de computación) para evaluar el rendimiento de un ordenador. Hay cuatro categorías generales de pruebas de comparación :

Pruebas aplicaciones-base (application-based) las ejecuta y las cronometra.

Pruebas playback (playback test), las cuales usan llamadas al sistema durante actividades específicas de una aplicación(Ej.: Llamados a

gráficos o uso del disco) y las ejecuta aisladamente.

Prueba sintética (synthetic test) , la cual enlaza actividades de la aplicación en subsistemas específicos.

Prueba de inspección (inspection tests), la cual no intenta imitar la actividad de la aplicación, sino que las ejecuta directamente en los subsistemas específicos.

TIPOS DE BENCHMARKING		
Tipo	Definición	Ejemplos
Interno	Actividades similares en diferentes sitios, departamentos, unidades operativas, países, etc.	*Prácticas de fabricación en EE.UU. frente a prácticas de Xerox en Fuji, Japón. *Estrategias de marketing por división (fotocopiadoras vs. Estaciones de trabajo).
Competitivo	Competidores directos que venden a la misma base de clientes	*Canon *Ricoh *Kodak *Sharp
Funcional (genérico)	Organizaciones acreditadas por tener lo más avanzado en productos / servicios / procesos	*Almacenamiento (L.L.Bean) *Rastreo del estado de despachos (Federal Express). * Servicio a cliente (American Express)

TRABAJO	Q
Fecha	
Limpieza 1-3	
Ortografía 1-3	
Calidad 1-4	
TOTAL	0

Trabajo Q

Investigar en Video o página en la internet sobre las redes de computadoras. (Dibujar cada red)

- 1.- ¿Qué son las redes computacionales?
- 2.- ¿Cuál es la función de una red computacional?
- 3.- ¿Qué elementos componen una red?
- 4.- ¿Que tipos de redes existen?
- 5.- ¿Qué protocolos de información se utilizan en las redes computacionales?

NOTA A PADRES DE FAMILIA

Se solicita de la manera más atenta, que apoyen al aprendizaje de sus hijos en revisarles el trabajo en casa.

