

**TECNOLOGO EN MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE CÓMPUTO, DISEÑO E
INSTALACION DE REDES**

DEFINICION Y UBICACIÓN DE LAS PARTES DE UN COMPUTADOR

PRESENTADO POR:

LUISA FERNANDA BASTO BASTO

DANIELA VILLANUEVA LARRARTE

**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA CENTRO DE INDUSTRIA Y
LA CONSTRUCCION REGIONAL TOLIMA**

ARMERO GUAYABAL

2013

**TECNOLOGO EN MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE CÓMPUTO, DISEÑO E
INSTALACION DE REDES**

DEFINICION Y UBICACIÓN DE LAS PARTES DE UN COMPUTADOR

PRESENTADO POR:

LUISA FERNANDA BASTO BASTO

DANIELA VILLANUEVA LARRARTE

TUTOR:

ING. HELIO FABIO ARANDA MURILLO

**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA CENTRO DE INDUSTRIA Y
LA CONSTRUCCION REGIONAL TOLIMA**

ARMERO GUAYABAL

2013

INTRODUCCION

Esta es la presentación de las partes del computador y su definición, podemos darnos cuenta en los avances que se ha obtenido y también los recursos que nos ofrecen al saber para qué sirven, en donde se utilizan, y cuál es su finalidad en software y hardware.

La utilización de esta parte del conocimiento es esencial para tener una buena base para poder avanzar con fundamentos lógicos antes las diferentes cambiantes y operaciones que en cualquier caso dado se necesita con prioridad.

Podemos observar toda la concepción de operatividad que conjuntamente tiene todas estas partes y que con procesos simples y complejos su producto final es obtener el funcionamiento y aplicación de muchos para la utilización de la vida diaria de las persona con acceso a estas.

OBJETIVOS

- ❖ Identificar las diferentes partes del computador
- ❖ Analizar su estructura y servicio
- ❖ Conocer cuál es su finalidad

DEFINICIONES

PUERTOS PS2: son puertos paralelos que sirve para conectar el teclado o un mouse a una computadora. Son tipos mini DIN que constan de 6 pines o conectores.

USB: Es una entrada o acceso para que el usuario pueda compartir información almacenada en diferentes dispositivos. Son adaptadores que permiten concepción de múltiples periféricos. Originalmente fue diseñado para reemplazar las conexiones seriales y paralelas.

RED/LAN: Son entradas para conectar redes.

JACK DE AUDIO: También denominado conector TRS o conector TRRS, es un conector de audio utilizado en numerosos dispositivos para la transmisión de sonido en formato analógico.

PILA: es la encargada de mantener actualizada la hora y la fecha del sistema cuando el computador esta desconectado.

BIOS: No es otra cosa que una pastilla con un código almacenado en una memoria ROM al que nuestra placa de base accede en el momento de conectarse a la corriente.

RANURAS PCI: Es un bus de ordenador estándar para conectar dispositivos periféricos directamente a su placa base.

BANCOS DE MEMORIA: son los que sirven para conectar las memorias RAM.

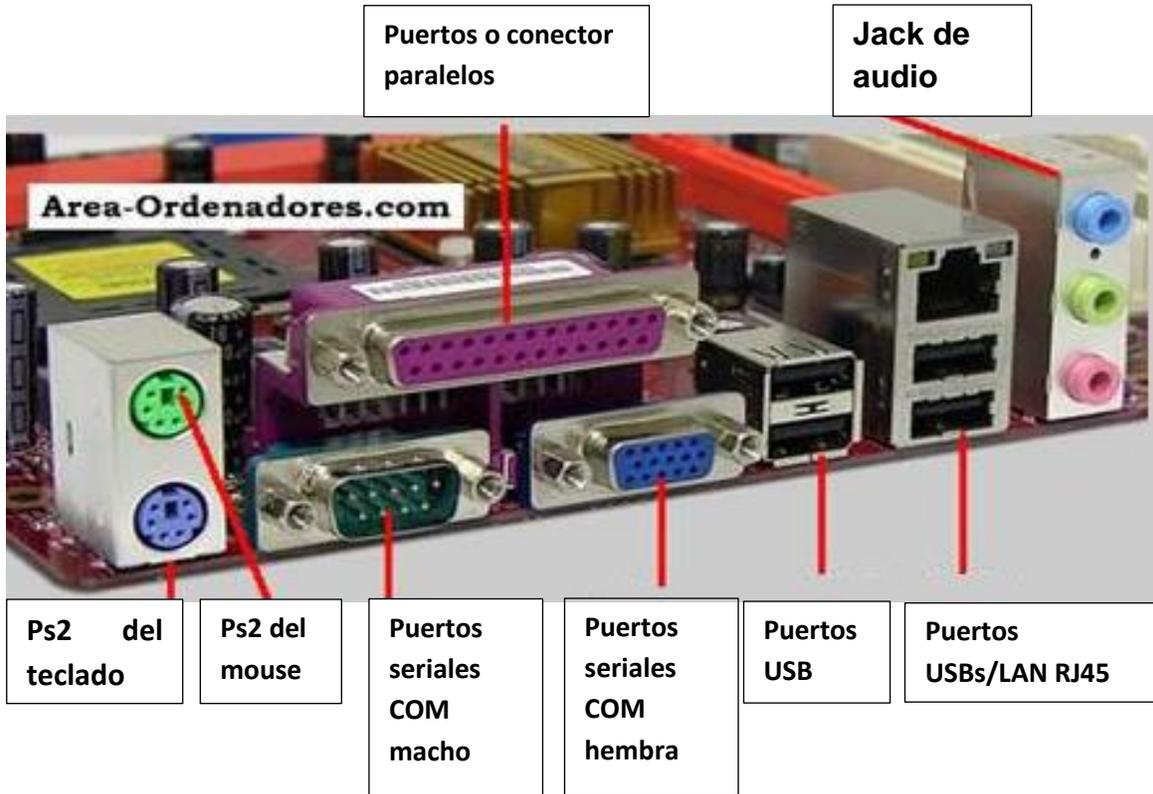
SOCKET CPU: El elemento que interpreta las instrucciones y procesa los datos de los programas de computadora.

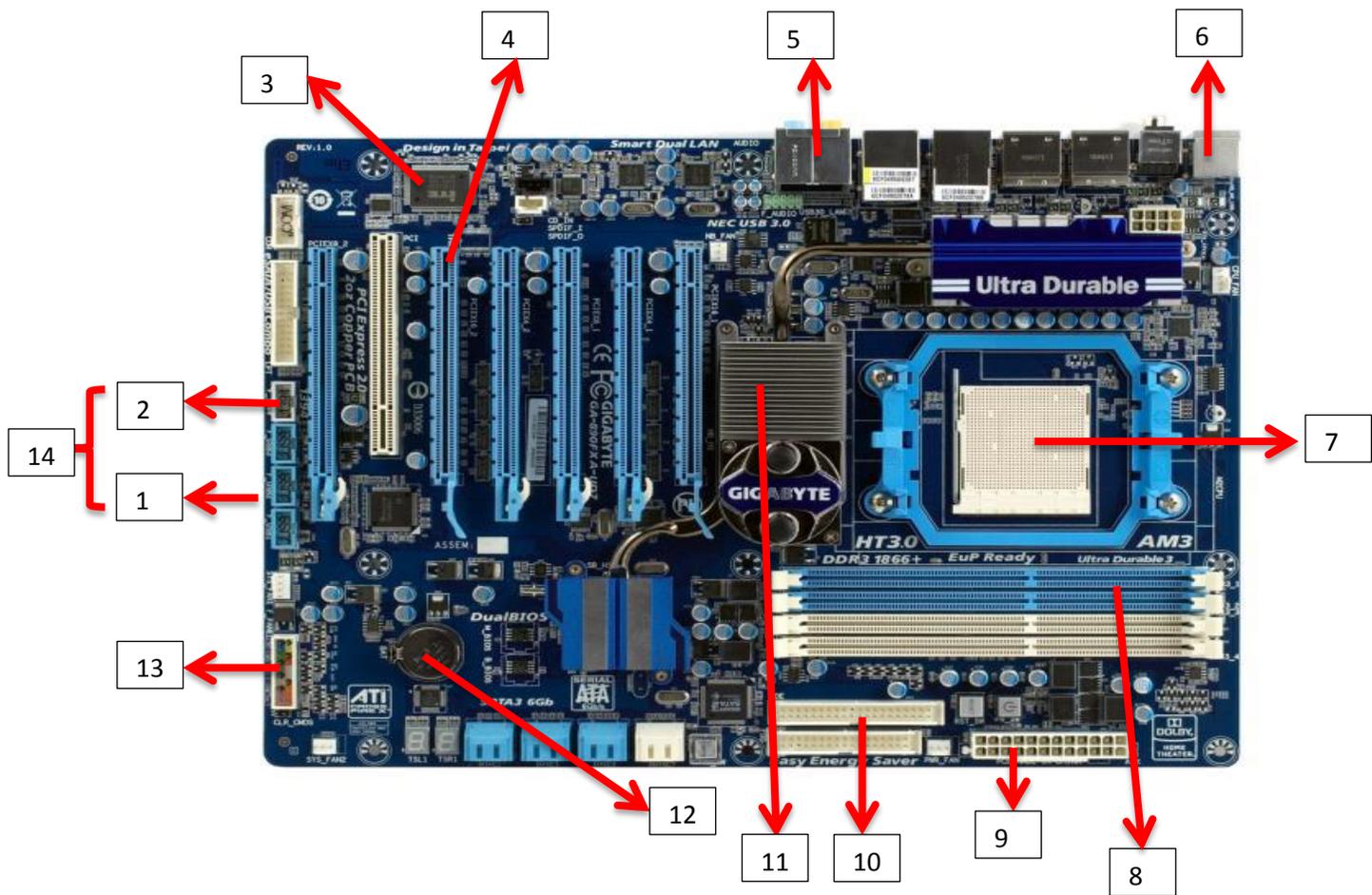
PUERTO IDE: Es el método utilizado por el disco duro para conectarse al equipo.

CONECTOR DE PODER: Nos sirve para conectar los cables de la Fuente de Poder, que es la encargada de alimentar eléctricamente los CD-ROMS, Floppy's y Discos Duros así como de regular el voltaje para que pueda ser usado por la tarjeta madre y esta alimentar los slots PCI, AGP, USB, Procesador, Ventiladores, Memoria, etc.

SERIALES SATA: Es un bus estándar que permite conectar periféricos de alta velocidad a equipos.

DISIPADOR DE CALOR: es un instrumento que se utiliza para bajar la temperatura de algunos componentes electrónicos.





1. PUERTOS USBs
2. RED/LAN
3. BIOS
4. PUERTOS PCI
5. JACK AUDIO
6. PUERTOS PS2
7. SOCKET CPU O PROCESADOR
8. RANURAS DE MEMORIAS
9. CONECTOR DE PODER
10. PUERTOS IDE
11. DISIPADOR DE CALOR
12. PILA
13. SERIALES SATA
14. BANCOS DE MEMORIAS

BIBLIOGRAFIA

<http://programacionjj.galeon.com/Mainboard/RanurasRAM.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki>

<http://cristinayaucen.galeon.com/aficiones2254284.html>

<http://es.kioskea.net/contents/pc/serial-ata.php3>