Tecnología, información e innovación

Escribe en el paréntesis los números que correspondan para relacionar las columnas.

( ) Son tendencias recientes en el mundo de las tecnologías de la información.

( ) Presentó la idea de una arquitectura de programas basada en programas almacenados.

( ) Construida en el laboratorio de balística de Estados Unidos se le considera la primer computadora.

( ) Son recursos abundantes en esta generación de tecnologías de información, y compañías como Facebook y Google están muy interesadas en él.

( ) Se refieren a las condiciones y elementos particulares en las que un proceso o artefacto tiene lugar, y que pueden influir en él directa o indirectamente.

( ) Ejemplo de licencia de Software Libre que otorga derecho para modificar o redistribuir.

( ) Se refiere a todo lo que sabemos, creencias y expectativas.

( ) Parte del proceso de solución de problemas. Ayuda a tener un buen juicio para decidir con qué acciones comprometerse.

( ) Parte del proceso de solución de problemas, asegura que el tiempo se invierta en atender la situación actual y lo que necesita ser modificado.

( ) Parte del proceso de solución de problemas, se ponderan los factores de cada una de las soluciones potenciales, definiendo la respuesta más viable.

1. Análisis e interpretación.
2. Los contextos de uso.
3. Propuestas para mejoramiento de procesos y productos.
4. GNU *General Public License*.
5. John von Neumann.
6. Conocimiento.
7. Datos e información.
8. Recopilación de datos.
9. Cómputo en la nube y Big Data.
10. ENIAC (*Electronica Numerical Integrator and Computer*).

LIVEWORKSHEETS