

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. | 1. Análisis e interpretación. |
| () Presentó la idea de una arquitectura de programas basada en programas almacenados. | 2. Los contextos de uso. |
| () Construida en el laboratorio de balística de Estados Unidos se le considera la primer computadora. | 3. Propuestas para mejoramiento de procesos y productos. |
| () Son recursos abundantes en esta generación de tecnologías de información, y compañías como Facebook y Google están muy interesadas en él. | 4. GNU General Public License. |
| () 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. | 5. John von Neumann. |
| () Ejemplo de licencia de Software Libre que otorga derecho para modificar o redistribuir. | 6. Conocimiento. |
| () Se refiere a todo lo que sabemos, creencias y expectativas. | 7. Datos e información. |
| () Parte del proceso de solución de problemas. Ayuda a tener un buen juicio para decidir con qué acciones comprometerse. | 8. Recopilación de datos. |
| () Parte del proceso de solución de problemas, asegura que el tiempo se invierta en atender la situación actual y lo que necesita ser modificado. | 9. Cómputo en la nube y Big Data. |
| () Parte del proceso de solución de problemas, se ponderan los factores de cada una de las soluciones potenciales, definiendo la respuesta más viable. | 10. ENIAC (<i>Electronica Numerical Integrator and Computer</i>). |