**UTILIDADES DE LAS COMPUTADORAS EN LA ACTUALIDAD**

La computadora en nuestros días, es un instrumento que cuando fue creado era de grandes dimensiones y costo muy elevado por lo que solo lo poseían personas o empresas muy poderosas, pero con el tiempo la tecnología avanza y se abarata; así que hoy en día es más fácil adquirir una computadora que cuando salió a la venta. Para esto se necesita saber:

**Uso de la computadora en la sociedad**

Las computadoras fueron construidas en un principio para ser utilizadas por una persona o usuario, pero debido al gran impacto que tuvo esta máquina en la sociedad, se fueron desarrollando una gran variedad de modelos y marcas, se redujeron los precios de venta por el abaratamiento de tecnología y eso al mismo tiempo que aparecieron una gran cantidad de aplicaciones y funciones que agilizaron gran cantidad de trabajo cotidiano en diversas áreas. Con lo que facilitaría en cada sector la elaboración de productos o bien agilizara procesos que en algún tiempo duraran mucho para el ser humano, con esto también se logra un avance tecnológico. En la actualidad ha tenido un gran impacto en la sociedad que cualquier otro invento. Esto se debe a que sirve o ayuda para:

**Uso laboral o empresarial**

Como podemos imaginar en estos sectores la computadora es más que esencial, puesto que la misma facilitar la labor que hacen los trabajadores, al mismo tiempo que le conviene a la empresa o compañía de tener una maquina computarizada que haría el trabajo de una cierta cantidad de trabajadores que lo único que consumiría seria mantenimiento, que un trabajador con sueldo y/o seguro. Además de que hace procesos de datos más rápido que el humano promedio facilitando la salida de productos o trabajos realizados. Siendo así el campo donde más se ha extendido su uso. Son empleadas para el procesamiento de Datos Administrativos. Se han automatizado las funciones típicas de gestión de las empresas, incluyendo también los paquetes integrados de oficina electrónica, compuestos habitualmente por: procesadores de textos, hojas electrónicas, gestión de archivos y bases de datos, correo electrónico, agenda electrónica y aplicaciones gráficas.

Ejemplos:

* En el comercio la computadora ayuda en el diseño y manufactura de productos, a dar forma en las campañas de mercadeo y a dar seguimiento y procesar inventarios, cuentas a cobrar y a pagar, y nóminas.
* El departamento de ventas coteja la disponibilidad del producto y el crédito del cliente. Recomienda materiales para complementar el producto ordenado.
* En envío y recibo utilizan la computadora para entrar transacciones manteniendo actualizados los record de inventario y venta.
* La recepcionista utiliza la computadora para grabar mensajes, localizar empleados y para tareas administrativas.
* La profesión médica utiliza la computadora en el diagnóstico y monitoreo de los pacientes y para regular los tratamientos. Está utilizando bases de datos médicos de investigaciones recientes con hallazgos y tratamientos.
* Los científicos usan la computadora para analizar el sistema solar, seguir los patrones del tiempo y llevar a cabo experimentos. Los científicos formulan las hipótesis y luego las prueban a través de la observación y colección de datos. En ocasiones tienen que simular el comportamiento del mundo real y su medio ambiente para comprobar la veracidad de sus teorías.
* En el gobierno la computadora es usada en todos los niveles. La utilizan para un funcionamiento más eficiente, efectivo y democrático. Se utiliza en los departamentos de la Defensa, Energía, Justicia, Tesoro, Educación, Salud y Servicios Sociales.

**Uso educativo**

En la educación la computadora es un medio que fortalece el proceso enseñanza – aprendizaje; siendo así un instrumento o medio para educarse, informarse, investigar, comparar, entrenar el cerebro, la memoria, la rapidez mental y, en general, las capacidades mentales. La tecnología de la informática se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad, pero la mera aplicación de la computadora en la educación no asegura la formación de mejores alumnos, pues para esto tiene que seguirse unos ciertos pasos para no dar un mal uso a este aparato.

**Uso de comunicación**

La computadora a lo largo de la historia ha sido una maquina muy poderosa e incluso a superado a aparatos que solo cumplen una función, uno de estos casos es el de comunicación, pues una computadora con acceso a internet puede fácilmente ingresar a páginas de noticias donde se actualizan cada 10 minutos y así estar enterado lo más actualizado posible; o bien ya sea por ayuda de programas (Messenger) o redes sociales (Facebook y twitter) que mandan mensajes, imágenes e incluso videos en un corto tiempo. Al igual que esta ayuda a mandar mensajes a un público que aunque no la ocupe puede entender fácilmente lo que da a entender, este es el caso de principalmente publicidad, pues desde una computadora con los programas apropiados se pueden hacer carteles, folletos, tarjetas de presentación, videos, etc. todo con el fin de entregar un mensaje al público.

Ejemplos:

En el área de publicaciones la computadora se está utilizando en los medios de impresión, tales como: revistas, magazines y periódicos.

El departamento de mercadeo utiliza la computadora para producir el material de promoción, utilizan programas de gráficas, dibujos y publishing. Utilizan calendarios electrónicos para planificar las promociones.

**Otros**

La computadora en otros usos no son solo para trabajo o aprendizaje sino también para el entretenimiento, es decir computadora todos los dispositivos que tengan un procesador, una memoria, dispositivos de entrada/salida de datos y que se parezcan en funciones o bien un dispositivo usado para procesar información de acuerdo con un procedimiento bien definido.

Ejemplos:

Ya es el caso de consolas de video juegos que tienen un mundo virtual para que el usuario disfrute y se entretenga (también pueden ser educativos).

En los deportes el uso de las telecomunicaciones nos permite el disfrute de los deportes en el momento en que estén ocurriendo no importa el lugar del mundo; también los fabricantes de equipo deportivo están produciendo artículos de mejor calidad y efectivos.

En la fotografía el uso de cámaras digitales y sus programas han permitido al fotógrafo digitalizar, almacenar y presentar las fotos en una computadora.

En la música la grabación digitalizada ha sustituido la grabación análoga de cintas. Se están utilizando los sintetizadores que pueden reproducir los tonos complejos de cualquier instrumento musical.

En la producción de películas, comerciales y programas de TV las computadoras han revolucionado la creación de éstos. Las computadoras generan gráficas, animación y efectos especiales.

http://importanciadelacomputadoraactualidad.blogspot.com/