

UNIDAD <b>CUAJIMALPA</b>		DIVISION <b>CIENCIAS NATURALES E INGENIERIA</b>		<b>1 / 3</b>	
NOMBRE DEL PLAN <b>LICENCIATURA EN TECNOLOGIAS Y SISTEMAS DE INFORMACION</b>					
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE <b>ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS</b>			CRED.	<b>8</b>
<b>460012</b>				TIPO	<b>OBL.</b>
H.TEOR. <b>4.0</b>	SERIACION <b>460005</b>			TRIM.	
H.PRAC. <b>0.0</b>				<b>II al VII</b>	

**OBJETIVO(S) :**

Objetivos Generales:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Conocer los principios básicos de organización y el diseño de computadoras digitales, así como su funcionamiento e interrelación.
2. Conocer los diferentes componentes de la arquitectura de una computadora y las relaciones entre éstos.
3. Conocer los diferentes niveles de descripción de la arquitectura de una computadora.
4. Conocer los términos generales los problemas inherentes al diseño de una computadora.

**CONTENIDO SINTETICO:**

1. Introducción a la arquitectura de computadoras.
2. Organización en los sistemas de cómputo.
3. El nivel de la lógica digital.
4. El nivel de la microprogramación.
5. El nivel de máquina convencional.
6. El nivel de la máquina del sistema operativo.
7. El nivel del lenguaje ensamblador.
8. Arquitecturas avanzadas de computadoras.

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

Clases teórico-práctica a cargo del profesor con participación activa del



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA**

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 288

**EL SECRETARIO DEL COLEGIO**

CLAVE 460012

ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS

alumno.

- Clase teórica en aula.
- Exposiciones temáticas por parte del profesor con discusiones grupales con nivel de complejidad incremental y reportes de trabajos.
- Se recomiendan reuniones periódicas durante el trimestre de los profesores de los diversos grupos de este curso y profesores que hayan impartido el curso con anterioridad, con el fin de discutir el desarrollo del curso, evaluando y mejorando el proceso de conducción del aprendizaje, concebir los ejemplos y ejercicios presentados, así como elaborar las tareas y notas de clase, las evaluaciones periódicas y la evaluación terminal.

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

Evaluación Global:

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Tareas individuales, que incluyen prácticas de laboratorio.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación en los procesos de argumentación tanto en las sesiones teóricas como prácticas.
- Evaluación Terminal.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación objetiva que contemple todos los contenidos de la UEA.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

1. Catz B. F. Digital Design, From Gates to Intelligent Machines, Charles River Media, New York, (2005).
2. Murdocca M. y Heuring V. O., Principios de Arquitectura de Computadoras, Prentice Hall, México, (2002).
3. Stallings W., Organización y Arquitectura de Computadoras-Diseño para Optimizar Prestaciones, 5a edición, Prentice Hall, México, (2000).




UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 288

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN TECNOLOGIAS Y SISTEMAS DE INFORMACION		3 / 3
CLAVE 460012	ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS	

4. Tanenbaum A., Organización de Computadoras, 4a edición Prentice Hall, México, (2000).

	<b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA</b>
	
APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO EN SU SESION NUM. <u>285</u>	
EL SECRETARIO DEL COLEGIO	