

	PLANEACION LICENCIATURA EJECUTIVO	<b>DAC-FOR-02-B</b>
	DIRECCION ACADEMICA	

<b>Licenciatura:</b> Ingeniería en sistemas	<b>Materia:</b> Microcomputadoras	<b>Clave:</b> LC-ISC704
<b>Modalidad:</b> ejecutivo	<b>Cuatrimestre:</b> 7°	<b>Horas:</b> 4

<b>OBJETIVO:</b>	Valorar la importancia de los microprocesadores en las áreas de la electrónica, comunicaciones, sistemas de control y, en particular, en los sistemas de computadoras. Explicar las diferencias entre los diversos modelos de microprocesadores y destacar las características de cada uno.
------------------	---

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
1	<b>ENCUADRE</b>	UNIDAD I Fundamentos de la arquitectura computacional 1.1 Introducción a microcomputadores 1.2 Concepto de arquitectura en el entorno informático	1.3 Definición de computadora 1.4 Organización física de una computadora 1.5 Dispositivos de entrada	1.6 Dispositivos de salida 1.7 Memoria interna y memoria externa memoria interna	
		<b>CLASE 5</b>	<b>CLASE 6</b>	<b>CLASE 7</b>	<b>CLASE 8</b>
EN CASA	1.8 Generaciones de computadoras	1.9 Arquitectura básica de computadoras.	1.10 Tipos de microprocesador	INVESTIGACION SOBRE PROCESADORES	
2	1.11 Núcleos en los Microprocesadores 1.12 SSD	UNIDAD II ALGEBRA DE BOOLE Y COMPUERTAS LOGICA 2.1 Definiciones lógicas	2.2 Lógica proposicional, matemática o simbólica 2.3 Definición axiomática del álgebra booleana	2.4 La operación + (or) 2.5 La operación producto (AND)	
EN CASA	2.6 La negación. 2.7 Las propiedades del álgebra de Boole	<b>TABLAS DE VERDAD</b>	LOGICA PROPOSICIONAL	REALIZA EJERCICIOS COMPUERTAS LOGICAS	
3	2.8 Teoremas básicos y propiedades del álgebra de Boole 2.9 Leyes de Morgan	2.10 Formas canónica y normalizada <input type="checkbox"/>	2.11 Compuertas lógicas digitales	COMPUERTAS LOGICAS LIBRO DE EJERCICIOS	REALIZA UN ENSAYO SOBRE QUE TANTA LOGICA APLICAS EN TU VIDA, Y PORQUE UN COMPUTADOR NECESITA BASARSE EN LA LOGICA
EN CASA	UNIDAD III DISEÑO DEL SISTEMA DEL MICROCOMPUTADOR 3.1 INTRODUCCIÓN 3.2 Organización del microcomputador	<b>EJEMPLO TABLA DE VERDAD</b>	LOGICA COMO CIRCUITOS	LOGICA EN CIRCUITOS ELECTRICOS: PROTOBOARD	
4	3.3 Organización del microprocesador 3.4 ALU	3.5 Unidad de Control 3.6 Sistema de registros	3.7 Instrucciones 3.8 Ciclo de ejecución de instrucciones:	3.9 Formas de ejecución de instrucciones en el microprocesador 3.10 Procesamiento de varias instrucciones	
EN CASA	<b>LOS PROCESADORES Y SU VELOCIDAD</b>	<b>AMD E INTEL</b>	BUSES DE DATOS	BUS DE CONTROL	
5	3.12 Organización de la memoria	3.13 Interconexión de entrada-salida	3.14 DMA	3.15 Acceso directo de memoria	
EN CASA	<b>TARJETAS DE VIDEO</b>	<b>RAIZEN 5 E INTER I7</b>	COMPUTADORAS GAMER Y SERVIDORES	"UNIDAD IV EL COMPUTADOR 4.1 Perspectiva de alto nivel del funcionamiento y de las interconexiones del computador 4.2 Procesamiento de la información"	
6	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA

6	4.3 Memoria CACHÉ 4.4 Memoria interna 4.5 Memoria externa	4.6 Sistemas Operativos 4.7 Estructura y funcionamiento del procesador 4.8 Unidad de punto flotante (FPU) 4.9 Computadores de repertorio reducido de instrucciones	4.10 Paralelismo en las instrucciones y procesadores superescalares 4.11 La arquitectura ia-64	Repaso de temas	<b>REALIZA UN MAPA CONCEPTUAL CON LOS CONCEPTOS DIVIDIDOS POR UNIDADES A MANERA DE REPASO PARA EXAMEN</b>
	<b>CLASE 5</b>	<b>CLASE 6</b>	<b>CLASE 7</b>	<b>CLASE 8</b>	
<b>EN CASA</b>	<b>ARQUITECTURA DE COMPUTADORES</b>	<b>ALGEBRA DE BOOLE</b>	COMPUERTAS LOGICAS	IONTERCONEXION, ARQUITECTURA DE VON NEHUMAN	
7	<b>CLASE 1</b>	<b>CLASE 2</b>			<b>PLATAFORMA EDUCATIVA</b>
	<b>EXAMEN DE MODULO</b>				<b>EXAMEN FINAL EN PLATAFORMA OPCIONAL, OBLIGATORIO PARA LOS ALUMNOS EN MODALIDAD VIRTUAL</b>

<b>ACTIVIDADES EN EL AULA PERMITIDAS:</b>	<p>1.-Conducción Docente, manejo de Esquemas, Conceptos Básicos y Referentes Teóricos (Pizzarron)</p> <p>2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla).</p> <p>3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas.</p> <p>4.-Propiciar Actividades de Interes dentro del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para generar Investigaciones.</p> <p>5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teoricamente.</p>
---	---

<b>ACTIVIDADES NO PERMITIDAS:</b>	<p>1. Exámenes Orales.</p> <p>2. Exposiciones como Evaluacion.</p> <p>3. Improvisaciones.</p>
-----------------------------------	---

SUGERENCIA BIBLIOGRAFICA				
No	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL
1	Libro	Computer Structures:	BELL, C.G. y A. NEWELL	McGrawHill
2	Libro	Microprocesadores Intel,	Brey Barry B.	McGrawHill
3	Libro	FUNDAMENTOS DE LOS COMPUTADORES	RAFAEL ASEÑO PLAZA	Universidad de Malaga

SUGERENCIAS DE VIDEOS ACADEMICOS				
No	TIPO	TITULO	LINK	AUTOR
1	Video	algebra de boole	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=r5l9hNz69B8&amp;t=4s">https://www.youtube.com/watch?v=r5l9hNz69B8&amp;t=4s</a>	Eduardo Escalante
2	Video	Algebra de Boole	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZA0xG1QDMwM">https://www.youtube.com/watch?v=ZA0xG1QDMwM</a>	Eduardo Escalante
3	Video	Microcomputadoras	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ie35covOLFk">https://www.youtube.com/watch?v=ie35covOLFk</a>	Eduardo Escalante

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.	
Actividades en Plataforma Educativa	40%
1er Actividad	20%
2da Actividad	20%
Examen	60%
Total	100%
Escala de calificación	7- 10
Minima aprobatoria	7

<b>NOTA:</b>	En la planeación los exámenes aparecen siempre en día lunes, pero dependerá de la programación de la subdirección académica, y en esa semana se podrán hacer los cambios necesarios.
--------------	--