

# Arquitectura de computadoras y hardware

Tecnología e Informática | Informática

## Descripción del Curso

### DESCRIPCIÓN

Unidad 4 del curso Informática: Compatibilidad de hardware y seguridad para el ensamblaje básico de PC. Está diseñada para estudiantes de 15 a 16 años y se centra en criterios básicos para seleccionar componentes compatibles y seguros en un proyecto de ensamblaje de PC. Se abordan consideraciones de compatibilidad entre sockets, chipsets, memoria, fuente de poder y formato, así como prácticas de seguridad durante el montaje. El objetivo principal es que los alumnos apliquen criterios básicos de compatibilidad de hardware y de seguridad para seleccionar componentes compatibles en un proyecto básico de ensamblaje de PC.

- Identificar requisitos de compatibilidad entre CPU y placa base (socket y chipset), memoria y ranuras.
- Determinar la adecuación de la fuente de poder, conectores y tamaño del gabinete para el conjunto propuesto.
- Incorporar buenas prácticas de seguridad y manejo durante el ensamblaje (ESD, organización de cables, actualizaciones de firmware).

## Competencias

### COMPETENCIAS

- Analizar criterios de compatibilidad entre componentes de hardware (CPU, placa base, memoria, fuente de poder y gabinete) y aplicar normas de seguridad durante el montaje.
- Planificar y ejecutar un proyecto básico de ensamblaje de PC respetando límites de compatibilidad, espacio y consumo de energía.
- Detectar posibles incompatibilidades y proponer soluciones prácticas y justificadas.
- Aplicar buenas prácticas de manejo seguro (ESD), organización de cables y verificación de actualizaciones de firmware/BIOS.
- Trabajar de forma colaborativa, documentando el proceso de selección y montaje con claridad técnica y lenguaje apropiado para situaciones reales.

## Requerimientos

### REQUERIMIENTOS

- Conocimientos previos en fundamentos de hardware y seguridad básica (curso equivalente).
- Espacio de laboratorio adecuado con mesa de trabajo, iluminación y normas de seguridad.

- Kit de componentes para ensamblaje básico o acceso a un conjunto de muestra: placa base, CPU, memoria RAM, fuente de poder, gabinete y herramientas básicas.
- Herramientas necesarias: destornillador de cabeza Phillips, pinzas, pulsera antiestática (ESD) y separadores de cables.
- Guías y manuales de componentes, así como protocolo de seguridad para prácticas de montaje y actualizaciones de firmware.

## Unidades del Curso

### Unidad 1: Unidad 1: Componentes principales de una computadora y el flujo de información

#### Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir la función de la CPU, la memoria (RAM y almacenamiento) y los dispositivos de entrada/salida.
- Explicar el flujo de información desde la entrada hasta la salida, destacando el papel de cada componente.
- Distinguir entre componentes de procesamiento, memoria y dispositivos de soporte, con ejemplos cotidianos.

#### Contenidos Temáticos

1. Composición básica de la computadora: CPU, memoria, almacenamiento y E/S
2. Flujo de información en un sistema informático
3. Dispositivos de entrada y salida y su interacción con la CPU

#### Actividades

- **Actividad 1: Mapeo de componentes** - En parejas, crean un diagrama simple que represente la función de cada componente en el flujo de información y explican a la clase los roles de CPU, memoria, almacenamiento y E/S. Aprendizajes: identificar funciones clave y comunicarlas de forma gráfica.
- **Actividad 2: Juego de roles de datos** - Cada estudiante asume un rol (CPU, RAM, disco) y simula movimientos de datos entre ellos para entender el flujo de información. Aprendizajes: comprender el procesamiento y la temporización de señales.
- **Actividad 3: Exploración de componentes** - Observación guiada de componentes reales o maquetas, ubicando cada pieza y explicando su función básica. Aprendizajes: reconocimiento visual y terminología.

#### Evaluación

Evaluación dirigida a los objetivos de la unidad: se utilizarán un cuestionario corto de 6-8 preguntas sobre componentes y flujo de información, y una actividad de construcción de un diagrama de bloques (rúbrica: claridad, precisión, uso de términos técnicos). Además, participación en las actividades de clase.

## Unidad 2: Unidad 2: Jerarquía de memoria y su impacto en el rendimiento

### Objetivos de Aprendizaje

- Describir la función de los registros, la caché (L1, L2, L3), la RAM y el almacenamiento permanente.
- Comparar latencia y ancho de banda entre niveles de memoria y entender su efecto en la ejecución de código.
- Relacionar patrones de acceso a memoria con mejoras o reducciones de rendimiento en programas simples.

### Contenidos Temáticos

1. Registros de la CPU: propósito y uso inmediato en operaciones
2. Caché de memoria: niveles L1/L2/L3 y su impacto en el rendimiento
3. Jerarquía de RAM y almacenamiento: volatilidad, latencia y persistencia
4. Impacto de la jerarquía de memoria en el rendimiento de programas

### Actividades

- **Actividad 1: Simulación de caché** - Con datos simples y un esquema de acceso a memoria, simulan pérdidas y aciertos en caché para estimar el rendimiento. Aprendizajes: entender qué es un hit/miss y cómo afecta la velocidad de un programa.
- **Actividad 2: Análisis de latencias** - Comparar latencias y anchos de banda entre diferentes niveles de memoria con ejemplos numéricos y calcular el impacto en ejercicios cortos de código. Aprendizajes: interpretar tablas de rendimiento y justificar elecciones de memoria.
- **Actividad 3: Patrones de acceso** - Diseñar un pequeño programa con diferentes patrones de acceso a memoria (secuencial, aleatorio) y predecir cuál se beneficia más de caché. Aprendizajes: relacionar estructuras de datos con rendimiento de memoria.

### Evaluación

La evaluación corresponde a la realización de un informe corto sobre la jerarquía de memoria, un ejercicio de simulación de caché y una pregunta de razonamiento sobre patrones de acceso. Se valorará comprensión de conceptos, precisión de explicaciones y claridad de las conclusiones, alineadas con los objetivos de la unidad.

## Unidad 3: Unidad 3: Buses de sistema y transferencia de datos

### Objetivos de Aprendizaje

- Definir qué es un bus de sistema y distinguir entre datos, direcciones y señales de control.
- Explicar cómo los buses coordinan la transferencia de información entre la CPU, la RAM y los dispositivos externos.
- Identificar ejemplos de buses modernos (p. ej., PCIe, USB) y su influencia en rendimiento y compatibilidad.

### Contenidos Temáticos

1. Definición y función de los buses de sistema
2. Capacidades de transferencia y sincronización entre CPU, memoria y periféricos
3. Ejemplos de buses modernos y su papel en la arquitectura

## Actividades

- **Actividad 1: Mapa de buses** - Crear un diagrama que muestre cómo se conectan CPU, memoria y periféricos a través de buses; explicar el flujo de datos y las señales de control. Aprendizajes: entender la comunicación entre componentes a alto nivel.
- **Actividad 2: Comparativa de buses** - Investigar y presentar diferencias entre PCIe, USB y SATA en términos de velocidad, interfaces y usos comunes. Aprendizajes: identificar cuándo usar cada bus y sus limitaciones.
- **Actividad 3: Simulación de transferencia** - Simular una transferencia de datos desde CPU a un dispositivo periférico utilizando un modelo de bus con ancho de banda limitado. Aprendizajes: apreciar el efecto del ancho de banda y la latencia en la transferencia.

## Evaluación

Se evaluará la comprensión de la función de los buses mediante un cuestionario, una breve actividad de simulación y una presentación breve en la que se explique una transferencia de datos entre componentes, conectando conceptos de datos, direcciones y control.

## Unidad 4: Unidad 4: Compatibilidad de hardware y seguridad para el ensamblaje básico de PC

### Objetivos de Aprendizaje

- Identificar requisitos de compatibilidad entre CPU y placa base (socket y chipset), memoria y ranuras.
- Determinar la adecuación de la fuente de poder, conectores y tamaño del gabinete para el conjunto propuesto.
- Incorporar buenas prácticas de seguridad y manejo durante el ensamblaje (ESD, organización de cables, actualizaciones de firmware).

### Contenidos Temáticos

1. Compatibilidad de sockets, chipsets y memoria (DDR4/DDR5)
2. Fuentes de poder, conectores y compatibilidad de energía
3. Formato de gabinete, refrigeración y seguridad en el montaje
4. Seguridad y buenas prácticas en el ensamblaje: ESD, manejo de componentes y actualizaciones

## Actividades

- **Actividad 1: Selección de componentes** - En grupos, evaluarán una lista de CPU, placa base y RAM para verificar compatibilidad (socket, tipo de memoria, voltajes). Aprendizajes: aplicar criterios de compatibilidad para un proyecto concreto.
- **Actividad 2: Plan de montaje seguro** - Crear una guía paso a paso de montaje con checklist de seguridad, manejo de ESD y cableado ordenado. Aprendizajes: prácticas seguras y organización.
- **Actividad 3: Ensamblaje básico simulado** - Simulación de armado de un PC con un presupuesto limitado, evaluando requisitos de energía, refrigeración y compatibilidad de formatos. Aprendizajes: capacidad de toma de decisiones técnicas y de optimizar recursos.

## Evaluación

Evaluación orientada a la capacidad de aplicar criterios de compatibilidad y seguridad: proyecto corto de selección de componentes, revisión de una configuración propuesta y una breve prueba teórica sobre estándares de hardware y seguridad.