

Arquitectura de Computadoras: Fundamentos y Diseño

Ingeniería | Ingeniería de sistemas | para estudiantes universitarios | 16 semanas

Descripción del Curso

Este curso ofrece una introducción integral a la arquitectura de computadoras, enfocándose en el diseño, funcionamiento y organización interna de los sistemas computacionales. Se abordan desde conceptos básicos hasta aspectos avanzados que permiten comprender cómo se construyen y operan los procesadores, memorias y dispositivos de entrada/salida. El propósito es formar a estudiantes de ingeniería en sistemas con las competencias necesarias para analizar y diseñar sistemas computacionales eficientes y optimizados.

Dirigido a estudiantes universitarios de ingeniería que cursan asignaturas relacionadas con sistemas computacionales, este curso combina teoría con ejercicios prácticos y análisis de casos reales para facilitar el aprendizaje. La metodología incluye clases magistrales, actividades colaborativas, simulaciones y evaluaciones continuas que promueven la comprensión profunda y la aplicación práctica de los conceptos.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de identificar y explicar los componentes fundamentales de una computadora, entender la interacción entre hardware y software, diseñar estructuras básicas de procesadores y memorias, y evaluar el desempeño de arquitecturas computacionales para diferentes aplicaciones.

Objetivos Generales

- Comprender y explicar los principios fundamentales de la arquitectura y organización de computadoras.
- Analizar y describir el funcionamiento de procesadores, memorias y sistemas de entrada/salida.
- Diseñar soluciones básicas de arquitectura para mejorar el rendimiento computacional.
- Evaluar diferentes arquitecturas y su impacto en aplicaciones específicas.
- Integrar conocimiento teórico y práctico para la resolución de problemas en sistemas computacionales.

Competencias

- Analizar la estructura y funcionamiento de los componentes principales de una computadora.
- Diseñar y simular arquitecturas básicas de procesadores y sistemas de memoria.
- Evaluar el impacto del diseño arquitectónico en el rendimiento y eficiencia del sistema.
- Aplicar principios de organización de computadoras para resolver problemas de ingeniería.
- Interpretar esquemas y diagramas de bloques de sistemas computacionales.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de programación y lógica digital.

- Fundamentos de electrónica y sistemas digitales.
- Acceso a software de simulación de arquitectura computacional (opcional pero recomendado).
- Material bibliográfico básico sobre arquitectura y organización de computadoras.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción a la Arquitectura de Computadoras

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir los conceptos básicos y la evolución histórica de las computadoras, utilizando ejemplos representativos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diferenciar entre arquitectura y organización de computadoras, explicando sus características y funciones específicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia de la arquitectura de computadoras en el diseño y rendimiento de los sistemas computacionales, relacionando estos conceptos con aplicaciones prácticas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar y comparar distintos hitos en la evolución de las arquitecturas de computadoras, evaluando su impacto en la tecnología actual.

Contenidos Temáticos

1. Conceptos Básicos de Arquitectura de Computadoras

- Definición de arquitectura de computadoras: análisis del término y su importancia en ingeniería.
- Elementos fundamentales: hardware, software, firmware y su interrelación.
- Componentes principales de una computadora: unidad central de procesamiento (CPU), memoria, dispositivos de entrada/salida.
- Introducción a sistemas digitales y su representación.

2. Historia y Evolución de las Computadoras

- Brief histórico: desde máquinas mecánicas hasta computadoras electrónicas.
- Generaciones de computadoras: características y avances tecnológicos de cada generación (primera a quinta generación).
- Ejemplos representativos: ENIAC, UNIVAC, IBM System/360, microprocesadores y computadoras modernas.
- Impacto de la evolución tecnológica en la sociedad y la industria.

3. Diferencia entre Arquitectura y Organización de Computadoras

- Definición de arquitectura: aspectos visibles del sistema para el programador.
- Definición de organización: implementación física y detalles operativos internos.

- Comparación detallada: ejemplos de cómo un mismo diseño arquitectónico puede tener diferentes organizaciones.
- Importancia de la distinción para el diseño y optimización del hardware y software.

4. Importancia de la Arquitectura en el Diseño y Rendimiento de Sistemas Computacionales

- Relación entre arquitectura y rendimiento: velocidad, eficiencia y escalabilidad.
- Factores arquitectónicos que afectan el rendimiento: conjunto de instrucciones, tamaño y jerarquía de memoria, paralelismo.
- Aplicaciones prácticas: ejemplos de arquitecturas optimizadas para diferentes usos (servidores, dispositivos móviles, sistemas embebidos).
- Impacto de la arquitectura en el desarrollo de tecnologías emergentes.

5. Análisis y Comparación de Hitos en la Evolución de las Arquitecturas de Computadoras

- Hitos clave: arquitectura de Von Neumann, arquitectura Harvard, RISC vs CISC.
- Comparación de características, ventajas y limitaciones de cada arquitectura.
- Evaluación del impacto tecnológico y tendencias actuales (multicore, arquitecturas paralelas, computación en la nube).
- Discusión sobre el futuro de la arquitectura de computadoras y posibles innovaciones.

Actividades

Actividad 1: Línea de Tiempo de la Evolución de las Computadoras

Objetivo: Identificar y describir la evolución histórica de las computadoras (objetivo 1).

Descripción:

- Cada estudiante o grupo investigará diferentes generaciones de computadoras y máquinas representativas.
- Crearán una línea de tiempo visual que incluya fechas, características principales y ejemplos.
- Presentarán breves exposiciones explicando cada periodo y su relevancia.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes.

Producto esperado: Línea de tiempo gráfica y presentación oral.

Duración estimada: 2 sesiones de clase (2 horas cada una).

Actividad 2: Debate sobre Arquitectura vs Organización

Objetivo: Diferenciar entre arquitectura y organización de computadoras (objetivo 2).

Descripción:

- Se dividirán los estudiantes en dos grupos: uno defenderá la importancia de la arquitectura, el otro de la organización.
- Prepararán argumentos basados en características y funciones específicas.
- Se realizará un debate moderado donde cada grupo exponga y defienda sus puntos.

- Posteriormente, se realizará una reflexión conjunta para sintetizar conceptos.

Organización: Grupos de 4-5 estudiantes.

Producto esperado: Argumentos escritos y síntesis final grupal.

Duración estimada: 1 sesión de clase (2 horas).

Actividad 3: Análisis de Casos de Arquitectura y Rendimiento

Objetivo: Explicar la importancia de la arquitectura en el diseño y rendimiento, relacionándolo con aplicaciones prácticas (objetivo 3).

Descripción:

- Se proporcionarán casos de estudio con diferentes arquitecturas y configuraciones de computadoras.
- Los estudiantes analizarán cómo las decisiones arquitectónicas afectan el rendimiento en cada caso.
- Elaborarán un informe que relacione los aspectos teóricos con aplicaciones prácticas.

Organización: Individual o parejas.

Producto esperado: Informe analítico.

Duración estimada: 1 sesión (2 horas) y trabajo fuera de clase.

Actividad 4: Comparación de Arquitecturas Clásicas y Modernas

Objetivo: Analizar y comparar distintos hitos en la evolución de las arquitecturas evaluando su impacto (objetivo 4).

Descripción:

- Se asignarán distintas arquitecturas (Von Neumann, Harvard, RISC, CISC, multicore).
- Los estudiantes prepararán cuadros comparativos que incluyan ventajas, desventajas y aplicaciones actuales.
- Presentarán sus conclusiones en clase y participarán en una discusión grupal sobre tendencias futuras.

Organización: Grupos pequeños (3 estudiantes).

Producto esperado: Cuadro comparativo y presentación.

Duración estimada: 2 sesiones (4 horas en total).

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre conceptos básicos y evolución histórica de computadoras.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve con preguntas de opción múltiple y de respuesta corta.

Instrumento sugerido: Prueba escrita inicial o cuestionario en línea al inicio de la unidad.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión de conceptos, capacidad de análisis y argumentación.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de productos parciales (línea de tiempo, informes, cuadros comparativos), participación en debates y discusiones.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para desempeño en actividades y rúbricas para productos escritos y presentaciones.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de los objetivos de la unidad: identificación, diferenciación, explicación y análisis de conceptos y evolución de la arquitectura de computadoras.

Cómo se evalúa: Examen escrito que incluya preguntas de desarrollo, análisis de casos y comparación de arquitecturas.

Instrumento sugerido: Examen final, con rúbrica para evaluación de respuestas abiertas y análisis crítico.

Unidad 2: Representación de Datos y Sistemas Numéricos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y comparar los diferentes sistemas numéricos (binario, octal, decimal y hexadecimal) aplicados en sistemas digitales, utilizando ejemplos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de convertir números entre sistemas numéricos diferentes con precisión, empleando métodos manuales y herramientas digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar y explicar los métodos de codificación de datos (como código ASCII, BCD y código Gray) y su impacto en la representación de información en computadoras.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar distintos tipos de representación de datos (complemento a dos, punto fijo y punto flotante) y justificar su uso en contextos específicos de arquitectura computacional.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de representación de datos para diseñar soluciones básicas que optimicen el manejo de información en sistemas digitales, considerando criterios de eficiencia y precisión.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los Sistemas Numéricos en Arquitectura de Computadoras

- Definición y relevancia de los sistemas numéricos en sistemas digitales.
- Historia y evolución de la representación de datos.
- Relación entre sistemas numéricos y componentes de hardware.

2. Sistemas Numéricos Fundamentales

- **Sistema Binario**
 - Base 2: definición y propiedades.

- Representación de números enteros y fraccionarios.
- Ejemplos prácticos en arquitectura digital.

- **Sistema Octal**

- Base 8: características y uso histórico.
- Conversión entre binario y octal.
- Aplicaciones prácticas.

- **Sistema Decimal**

- Base 10: sistema numérico estándar.
- Importancia en la interacción humano-computadora.
- Limitaciones en sistemas digitales.

- **Sistema Hexadecimal**

- Base 16: definición y ventajas.
- Conversión entre binario y hexadecimal.
- Uso en direccionamiento y codificación.

3. Conversión entre Sistemas Numéricos

- Métodos manuales para convertir números entre binario, octal, decimal y hexadecimal.
- Uso de algoritmos para conversión de enteros y fracciones.
- Herramientas digitales para conversión y verificación.
- Ejercicios prácticos de conversión bidireccional.

4. Métodos de Codificación de Datos

- **Código ASCII**

- Definición y estructura del código ASCII.
- Representación de caracteres y símbolos.
- Impacto en el almacenamiento y transmisión de datos.

- **Código BCD (Binary-Coded Decimal)**

- Principios del código BCD.
- Ventajas y limitaciones en comparación con otros códigos.
- Aplicaciones en sistemas digitales.

- **Código Gray**

- Concepto y generación del código Gray.
- Usos en sistemas de control y minimización de errores.
- Comparación con códigos binarios tradicionales.

- Impacto de la codificación en la representación y gestión de datos.

5. Tipos de Representación de Datos en Arquitectura Computacional

• Representación en Complemento a Dos

- Principios y ventajas para números enteros con signo.
- Cálculo y ejemplos de complemento a dos.
- Uso en operaciones aritméticas y lógica.

• Representación en Punto Fijo

- Definición y estructura.
- Ventajas y limitaciones en precisión y rango.
- Aplicaciones en sistemas embebidos y control.

• Representación en Punto Flotante

- Estándares IEEE 754 para punto flotante.
- Componentes: signo, exponente y mantisa.
- Ventajas en cálculos científicos y gráficos.
- Problemas comunes: precisión y redondeo.

6. Aplicación de Técnicas de Representación para Optimización de Sistemas Digitales

- Evaluación de criterios de eficiencia y precisión en la representación de datos.
- Diseño de soluciones básicas que optimicen el manejo de información.
- Análisis de casos prácticos y ejemplos de aplicación en arquitectura computacional.
- Consideraciones para selección de métodos según contexto y requerimientos.

Actividades

Actividad 1: Comparación y Análisis de Sistemas Numéricos

Objetivo: Identificar y comparar los diferentes sistemas numéricos aplicados en sistemas digitales.

Descripción:

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños.
- Asignar a cada grupo uno de los sistemas numéricos (binario, octal, decimal, hexadecimal).
- Cada grupo investigará características, ventajas, desventajas y aplicaciones de su sistema asignado.
- Presentarán ejemplos prácticos y realizarán una breve comparación con los otros sistemas.
- Discusión general para consolidar aprendizajes y resolver dudas.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes.

Producto esperado: Presentación breve (puede ser oral o en diapositivas) y resumen comparativo.

Duración estimada: 90 minutos.

Actividad 2: Taller de Conversión Manual y Uso de Herramientas Digitales

Objetivo: Convertir números entre sistemas numéricos diferentes con precisión.

Descripción:

- Se entregarán una serie de números en diferentes sistemas para convertir manualmente entre binario, octal, decimal y hexadecimal.
- Posteriormente, los estudiantes usarán herramientas digitales (calculadoras en línea o software) para verificar sus resultados.
- Discusión sobre las técnicas utilizadas, dificultades encontradas y ventajas del uso de herramientas digitales.

Organización: Individual.

Producto esperado: Documento con conversiones manuales y resultados verificados digitalmente.

Duración estimada: 60 minutos.

Actividad 3: Análisis y Explicación de Métodos de Codificación

Objetivo: Analizar y explicar métodos de codificación de datos y su impacto en la representación de información.

Descripción:

- Asignar a cada estudiante o pareja un método de codificación (ASCII, BCD, Gray).
- Investigar el método, su formato, usos y ventajas/desventajas.
- Crear ejemplos prácticos de codificación y decodificación.
- Presentar un informe que incluya el impacto del método en sistemas digitales.
- Debate en clase sobre la importancia y aplicaciones de cada código.

Organización: Individual o parejas.

Producto esperado: Informe escrito y presentación breve.

Duración estimada: 90 minutos.

Actividad 4: Diseño de Soluciones con Técnicas de Representación de Datos

Objetivo: Aplicar técnicas de representación de datos para diseñar soluciones básicas que optimicen el manejo de información.

Descripción:

- Plantear un problema real o simulado relacionado con el manejo de datos en un sistema digital (por ejemplo, almacenamiento eficiente de números con signo, o representación de datos con precisión limitada).
- Los estudiantes diseñarán una solución que utilice un tipo de representación adecuado (complemento a dos, punto fijo, punto flotante).
- Justificarán su elección y analizarán la eficiencia y precisión de su solución.
- Presentarán su diseño y recibirán retroalimentación de sus pares y docente.

Organización: Grupos de 3 estudiantes.

Producto esperado: Documento de diseño con justificación y presentación oral.

Duración estimada: 120 minutos.

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre sistemas numéricos básicos y representación de datos.

Cómo se evalúa: Cuestionario escrito con preguntas de opción múltiple y ejercicios simples de conversión y codificación.

Instrumento sugerido: Test en línea o en papel con 10 preguntas.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión y aplicación de sistemas numéricos, codificación y representación de datos.

Cómo se evalúa: Revisión continua de actividades prácticas (talleres de conversión, análisis de códigos, diseño de soluciones) con retroalimentación inmediata.

Instrumento sugerido: Rúbricas para actividades prácticas y observación directa del desempeño en clase.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de los sistemas numéricos, métodos de codificación, tipos de representación y capacidad para diseñar soluciones.

Cómo se evalúa: Examen escrito que incluya problemas de conversión, análisis de códigos, preguntas teóricas y un caso práctico de diseño de representación de datos.

Instrumento sugerido: Examen estructurado con preguntas de desarrollo y problemas aplicados.

Unidad 3: Estructura y Funcionamiento del Procesador

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir la estructura y función de los principales componentes de la unidad central de procesamiento (ALU, registros, unidad de control) mediante diagramas y explicaciones detalladas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar el ciclo de instrucción, identificando cada etapa y su propósito, y explicar cómo afecta el desempeño del procesador en diferentes arquitecturas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar diferentes métodos de ejecución de instrucciones (secuencial, pipeline) y evaluar sus ventajas y desventajas en términos de rendimiento.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar conceptos fundamentales para diseñar esquemas simples de control para un procesador, describiendo el flujo de datos y señales de control.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de interpretar y explicar el impacto de la organización interna del procesador en la eficiencia del sistema, relacionando con casos prácticos y ejemplos reales.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Unidad Central de Procesamiento (CPU)

- Definición y rol de la CPU en un sistema computacional.
- Visión general de los componentes principales: ALU, registros, unidad de control.
- Importancia de la organización interna en el desempeño del procesador.

2. Componentes Principales de la CPU

• 2.1 Unidad Aritmético Lógica (ALU)

- Funciones básicas: operaciones aritméticas y lógicas.
- Diseño interno y bloques funcionales.
- Ejemplos de operaciones y su implementación.

• 2.2 Registros

- Tipos de registros: registros generales, registros de propósito especial.
- Función de los registros en el almacenamiento temporal de datos y direcciones.
- Ejemplos de registros comunes: contador de programa (PC), registro de instrucción (IR), acumulador.

• 2.3 Unidad de Control

- Funciones y responsabilidades: interpretación de instrucciones y generación de señales de control.
- Tipos de unidades de control: control cableado vs control microprogramado.
- Representación mediante diagramas de bloques.

3. El Ciclo de Instrucción

- Definición y fases del ciclo de instrucción.
- Etapas detalladas: búsqueda (fetch), decodificación (decode), ejecución (execute), acceso a memoria (memory access), y escritura de resultados (write-back).
- Ejemplo de ciclo de instrucción paso a paso con diagramas y señales implicadas.
- Impacto del diseño del ciclo de instrucción en el rendimiento de diferentes arquitecturas.

4. Métodos de Ejecución de Instrucciones

- Ejecución secuencial: características, ventajas y limitaciones.
- Pipeline (segmentación) en procesadores:
 - Concepto de pipeline y su analogía con líneas de ensamblaje.
 - Etapas del pipeline y su superposición en tiempo.

- Ventajas: aumento de throughput y eficiencia.
- Problemas comunes: hazards (estructurales, de datos, de control) y técnicas para resolverlos.
- Comparación de rendimiento entre ejecución secuencial y pipeline.

5. Diseño de Esquemas Simples de Control para Procesadores

- Conceptos básicos de diseño de control: flujo de datos y señales de control.
- Diagramas de flujo y diagramas de bloques para representar el control.
- Ejemplo práctico: diseño de un esquema de control para un procesador simple.
- Implementación de señales de control para operaciones básicas.

6. Impacto de la Organización Interna del Procesador en la Eficiencia del Sistema

- Relación entre organización interna y rendimiento global del sistema.
- Estudio de casos reales: arquitecturas de procesadores populares y su estructura.
- Factores que afectan la eficiencia: paralelismo, ancho de banda interno, latencias.
- Ejemplos prácticos y análisis comparativo de diferentes organizaciones internas.

Actividades

Actividad 1: Elaboración de Diagramas de Componentes de la CPU

Objetivo: Describir la estructura y función de los principales componentes de la CPU mediante diagramas y explicaciones detalladas.

Descripción:

- Individualmente, el estudiante debe investigar y preparar un diagrama a mano o digital que represente la CPU, destacando la ALU, registros y unidad de control.
- Para cada componente, añadir una breve explicación de su función.
- Presentar el diagrama en clase y explicar oralmente el funcionamiento de cada componente.

Organización: Individual

Producto esperado: Diagrama completo con explicaciones escritas y presentación oral.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 2: Análisis y Simulación del Ciclo de Instrucción

Objetivo: Analizar el ciclo de instrucción, identificando sus etapas y su propósito, y explicar su impacto en el desempeño.

Descripción:

- En grupos de 3-4, los estudiantes recibirán un conjunto de instrucciones simples.
- Deberán identificar y describir las etapas del ciclo de instrucción para cada instrucción.

- Simularán el ciclo utilizando diagramas de tiempo y señales de control.
- Finalmente, discutirán cómo las etapas influyen en el rendimiento y posibles mejoras.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Informe grupal con diagramas y análisis del ciclo de instrucción.

Duración estimada: 3 horas

Actividad 3: Comparación Práctica entre Ejecución Secuencial y Pipeline

Objetivo: Comparar métodos de ejecución de instrucciones y evaluar sus ventajas y desventajas en términos de rendimiento.

Descripción:

- En parejas, los estudiantes crearán tablas comparativas entre ejecución secuencial y pipeline.
- Utilizando ejemplos concretos, calcularán tiempos de ejecución y posibles cuellos de botella.
- Discutirán en clase los resultados y presentarán conclusiones sobre cuándo conviene usar cada método.

Organización: Parejas

Producto esperado: Tabla comparativa y presentación breve de conclusiones.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 4: Diseño de un Esquema de Control Simple

Objetivo: Aplicar conceptos para diseñar esquemas simples de control describiendo el flujo de datos y señales de control.

Descripción:

- Individualmente, diseñar un esquema básico de control para un procesador hipotético que pueda realizar operaciones aritméticas simples.
- Crear diagramas de flujo y señales de control necesarias para ejecutar una instrucción.
- Explicar el funcionamiento del esquema en un breve informe.

Organización: Individual

Producto esperado: Diseño gráfico del esquema de control y reporte explicativo.

Duración estimada: 3 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre componentes básicos de la CPU y conceptos generales de arquitectura.

Cómo se evalúa: Cuestionario corto de opción múltiple y preguntas abiertas sobre la función de la ALU, registros y unidad de control.

Instrumento sugerido: Prueba escrita digital o impresa al inicio de la unidad.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Comprensión progresiva de la estructura y funcionamiento del procesador, análisis del ciclo de instrucción, comparación de métodos y diseño de control.

Cómo se evalúa:

- Revisión continua de productos parciales (diagramas, informes, tablas comparativas).
- Participación en discusiones y exposiciones orales.
- Retroalimentación detallada sobre los diseños y análisis realizados en actividades.

Instrumento sugerido: Rúbrica para cada actividad, listas de cotejo y observación directa.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para integrar y aplicar conocimientos para describir componentes, analizar ciclos, comparar métodos y diseñar control, además de interpretar impactos en eficiencia.

Cómo se evalúa:

- Examen escrito con preguntas teóricas y ejercicios prácticos.
- Proyecto final individual que incluya un diseño completo y explicación detallada de un procesador simple.

Instrumento sugerido: Examen parcial y rúbrica de evaluación para proyecto.

Unidad 4: Conjunto de Instrucciones y Lenguaje Máquina

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir los diferentes formatos de conjuntos de instrucciones utilizados en arquitecturas de computadoras, aplicando terminología técnica adecuada.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar la estructura y función de instrucciones en lenguaje máquina, interpretando códigos binarios y ensambladores para comprender su ejecución en el procesador.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de programar y depurar rutinas simples en lenguaje máquina bajo condiciones controladas, evaluando el correcto funcionamiento mediante pruebas prácticas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar y contrastar diferentes tipos de conjuntos de instrucciones (RISC vs CISC), argumentando sus ventajas y desventajas en contextos específicos de diseño computacional.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar cómo el conjunto de instrucciones impacta en el rendimiento y diseño del procesador, integrando conocimientos teóricos para plantear mejoras básicas en arquitectura computacional.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al Conjunto de Instrucciones

- Definición y función del conjunto de instrucciones en la arquitectura de computadoras
- Importancia del conjunto de instrucciones para el diseño y funcionamiento del procesador
- Terminología técnica básica: opcode, operandos, registros, modos de direccionamiento

2. Formatos de Instrucción

- Estructura general de una instrucción: campos y su función
- Formatos comunes:
 - Formato de longitud fija
 - Formato de longitud variable
 - Formato de instrucciones de 1, 2 y 3 direcciones
- Modos de direccionamiento:
 - Inmediato
 - Directo
 - Indirecto
 - Indexado
 - Registro
- Ejemplos prácticos de decodificación de formatos de instrucciones

3. Lenguaje Máquina y su Representación

- Definición de lenguaje máquina y su relación con el hardware
- Codificación binaria de instrucciones
- Interpretación y análisis de instrucciones en binario y hexadecimal
- Conexión entre lenguaje máquina y lenguaje ensamblador
- Ejemplos de instrucciones en lenguaje máquina y su equivalente en ensamblador

4. Programación en Lenguaje Máquina

- Estructura básica de un programa en lenguaje máquina
- Escritura de rutinas simples: operaciones aritméticas, transferencia de datos y control de flujo
- Depuración y pruebas prácticas:
 - Identificación de errores comunes
 - Uso de simuladores o ensambladores para verificar funcionamiento
- Ejercicios prácticos de programación y depuración

5. Tipos de Conjuntos de Instrucciones: RISC vs CISC

- Definición y características principales de RISC (Reduced Instruction Set Computer)
- Definición y características principales de CISC (Complex Instruction Set Computer)

- Comparación detallada:
 - Complejidad y tamaño del conjunto de instrucciones
 - Formato y longitud de instrucciones
 - Ejecución y ciclos de reloj
 - Impacto en el diseño del hardware
 - Ventajas y desventajas en diferentes aplicaciones
- Ejemplos de arquitecturas representativas y su conjunto de instrucciones

6. Impacto del Conjunto de Instrucciones en el Rendimiento y Diseño del Procesador

- Relación entre conjunto de instrucciones y rendimiento del procesador
- Influencia en la complejidad del pipeline y la ejecución paralela
- Consumo energético y eficiencia del conjunto de instrucciones
- Estrategias para mejorar el diseño basadas en el conjunto de instrucciones
- Casos prácticos y análisis comparativo de mejoras arquitectónicas

Actividades

Actividad 1: Análisis y Descripción de Formatos de Instrucción

Objetivo: Identificar y describir diferentes formatos de instrucciones aplicando terminología técnica.

Descripción:

- Se entregarán ejemplos de códigos binarios y hexadecimales correspondientes a instrucciones de distintos formatos.
- Los estudiantes deberán analizar cada código, identificar sus campos (opcode, operandos, modos de direccionamiento) y describir el formato utilizado.
- Presentarán un reporte detallado explicando cada campo y cómo se interpreta la instrucción.

Organización: Parejas

Producto esperado: Informe escrito y explicación oral breve.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 2: Interpretación y Decodificación de Instrucciones en Lenguaje Máquina

Objetivo: Analizar la estructura y función de instrucciones en lenguaje máquina, interpretando códigos binarios y ensambladores.

Descripción:

- Se proporcionará un conjunto de instrucciones en código binario y su equivalente en lenguaje ensamblador.
- Los estudiantes deberán decodificar las instrucciones, identificar la operación que realizan y explicar el proceso de ejecución en el procesador.

- Se discutirá en clase la interpretación y posibles variaciones.

Organización: Individual

Producto esperado: Documento con análisis detallado y explicación en clase.

Duración estimada: 60 minutos

Actividad 3: Programación y Depuración de Rutinas en Lenguaje Máquina

Objetivo: Programar y depurar rutinas simples en lenguaje máquina y evaluar su correcto funcionamiento.

Descripción:

- Se asignará una serie de problemas simples (por ejemplo, suma de dos números, copia de datos, bucles básicos).
- Los estudiantes escribirán el código en lenguaje máquina o ensamblador para estas tareas, utilizando un simulador o ensamblador real.
- Realizarán pruebas y depurarán errores detectados, documentando el proceso.
- Presentarán un informe con el código, resultados de pruebas y conclusiones.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Código funcional, reporte de prueba y depuración.

Duración estimada: 3 horas (puede desarrollarse en varias sesiones)

Actividad 4: Debate y Análisis Comparativo RISC vs CISC

Objetivo: Comparar y contrastar conjuntos de instrucciones RISC y CISC, argumentando ventajas y desventajas.

Descripción:

- Dividir la clase en dos grupos, uno que defenderá RISC y otro CISC.
- Cada grupo preparará argumentos basados en características técnicas, aplicaciones prácticas y casos de estudio.
- Se realizará un debate formal, seguido de una reflexión conjunta para consolidar conclusiones.

Organización: Grupos grandes

Producto esperado: Presentación de argumentos y resumen escrito con conclusiones.

Duración estimada: 2 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre conjuntos de instrucciones y lenguaje máquina.

Cómo se evalúa: Cuestionario corto con preguntas de opción múltiple y preguntas abiertas sobre conceptos básicos.

Instrumento sugerido: Test en línea o en papel al inicio de la unidad.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en comprensión y aplicación de formatos de instrucciones, decodificación, programación y análisis comparativo.

Cómo se evalúa: Revisión continua de actividades prácticas (análisis de instrucciones, programación, debates), retroalimentación individual y grupal.

Instrumento sugerido: Rubricas para informes escritos, observación directa y participación en debate.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de los objetivos de la unidad.

Cómo se evalúa: Examen escrito con preguntas teóricas y prácticas que incluyan:

- Identificación y descripción de formatos de instrucciones
- Decodificación y análisis de instrucciones en lenguaje máquina
- Programación básica y depuración de rutinas
- Análisis comparativo de RISC y CISC
- Explicación del impacto en diseño y rendimiento del procesador

Instrumento sugerido: Examen escrito y/o proyecto final con presentación oral.

Unidad 5: Diseño y Organización de la Unidad Aritmético-Lógica (ALU)

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar las funciones y operaciones básicas de la Unidad Aritmético-Lógica (ALU) en el contexto de la arquitectura de computadoras.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar circuitos lógicos que implementen operaciones aritméticas y lógicas fundamentales en una ALU, utilizando diagramas y esquemas de hardware.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar diferentes estructuras de ALU para determinar su eficiencia y rendimiento en sistemas computacionales específicos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar el proceso de integración de la ALU dentro del procesador y su interacción con otros componentes del sistema.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar principios teóricos para resolver problemas prácticos de diseño y organización de la ALU mediante simulaciones o implementaciones básicas.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Unidad Aritmético-Lógica (ALU)

- Definición y función de la ALU en la arquitectura de computadoras: explicación del papel central de la ALU en el procesamiento de datos.
- Evolución histórica y relevancia actual de la ALU: contexto histórico y tendencias en diseño.
- Relación de la ALU con otros componentes del procesador: conexión con la Unidad de Control, registros y buses.

2. Operaciones básicas de la ALU

- Operaciones aritméticas fundamentales: suma, resta, multiplicación y división.
- Operaciones lógicas básicas: AND, OR, NOT, XOR.
- Operaciones de desplazamiento y rotación: shift left, shift right, rotaciones circulares.
- Códigos de estado y flags: cero, acarreo, desbordamiento y signo.

3. Diseño de circuitos lógicos para la ALU

- Fundamentos de diseño digital: lógica combinacional y secuencial aplicada a la ALU.
- Diseño de sumadores y restadores: sumador completo, sumador en paralelo, restador con complemento a dos.
- Implementación de operaciones lógicas con puertas básicas: AND, OR, NOT, XOR.
- Multiplexores y decodificadores en la selección de operaciones.
- Diagramas y esquemas de hardware: representación gráfica y simbólica del diseño de la ALU.

4. Estructuras y arquitecturas de ALU

- Tipos de ALU: combinacional, secuencial, pipeline.
- Comparación de estructuras: ventajas y desventajas en términos de velocidad, complejidad y área.
- Paralelismo y optimización en el diseño de ALU.
- Estudio de casos prácticos: ALU en procesadores modernos y microcontroladores.

5. Integración de la ALU en el procesador

- Interacción con la Unidad de Control: señales de control y sincronización.
- Conexión con registros y buses de datos: transferencia y almacenamiento de operandos y resultados.
- Flujo de datos y control durante la ejecución de instrucciones aritmético-lógicas.
- Impacto de la ALU en el rendimiento global del procesador.

6. Aplicación práctica: diseño y simulación de ALU

- Herramientas de simulación digital: introducción a software como Logisim, Quartus o Vivado.
- Implementación básica de una ALU: diseño, simulación y testeo de operaciones.
- Resolución de problemas prácticos: detección y corrección de errores en el diseño.
- Evaluación de rendimiento y eficiencia mediante simulaciones.

Actividades

Actividad 1: Análisis de funciones y operaciones básicas de la ALU

Objetivo: Analizar las funciones y operaciones básicas de la ALU en la arquitectura de computadoras.

Descripción:

- El docente presenta un conjunto de operaciones aritméticas y lógicas básicas.

- Los estudiantes, en parejas, analizan ejemplos prácticos de instrucciones que utilizan la ALU.
- Discuten cómo la ALU procesa cada operación y cuál es su resultado esperado.
- Presentan una breve explicación al grupo sobre un caso de operación asignado.

Organización: Parejas

Producto esperado: Presentación oral breve y un reporte escrito con el análisis de funciones.

Duración estimada: 1.5 horas

Actividad 2: Diseño de circuitos lógicos para operaciones fundamentales

Objetivo: Diseñar circuitos lógicos para implementar operaciones aritméticas y lógicas fundamentales en una ALU.

Descripción:

- Introducción práctica al uso de herramientas de diseño digital (p.ej., Logisim).
- Cada estudiante diseña un sumador completo y un circuito lógico para la operación AND.
- Simulan el funcionamiento y verifican resultados para diferentes entradas.
- Documentan el diseño con diagramas y esquemas.

Organización: Individual

Producto esperado: Diagramas de circuito, simulaciones y reporte de funcionamiento.

Duración estimada: 3 horas

Actividad 3: Evaluación comparativa de estructuras de ALU

Objetivo: Evaluar diferentes estructuras de ALU en términos de eficiencia y rendimiento.

Descripción:

- Los estudiantes forman grupos de 3-4 personas.
- Cada grupo recibe diferentes diseños de ALU (combinacional, pipeline, secuencial).
- Analizan ventajas y limitaciones de cada diseño, considerando velocidad, área y complejidad.
- Preparan una tabla comparativa y una presentación para el resto de la clase.

Organización: Grupos

Producto esperado: Tabla comparativa y presentación grupal.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 4: Simulación e integración de una ALU básica en un procesador simple

Objetivo: Aplicar principios teóricos para diseñar, simular e integrar una ALU básica en un procesador simple.

Descripción:

- Utilizando una herramienta de simulación, los estudiantes diseñan una ALU que soporte suma, resta y operaciones lógicas.
- Integran la ALU con un módulo básico de control y registros dentro de la simulación.

- Ejecutan instrucciones simples y verifican el correcto flujo de datos y control.
- Entregan un informe con los diagramas, resultados de simulación y análisis de funcionamiento.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Proyecto de simulación funcional y reporte técnico.

Duración estimada: 4 horas

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimiento previo sobre funciones básicas de la ALU y circuitos digitales.

Cómo se evalúa: Cuestionario de opción múltiple y preguntas abiertas sobre conceptos fundamentales.

Instrumento sugerido: Prueba escrita de diagnóstico al inicio de la unidad.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en el diseño, análisis y simulación de la ALU durante las actividades.

Cómo se evalúa: Revisión de los productos parciales (diagramas, simulaciones, reportes) y participación en presentaciones.

Instrumento sugerido: Rúbricas de evaluación para actividades prácticas y participación en clase.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Competencia integral para analizar, diseñar, evaluar e integrar la ALU en un sistema computacional.

Cómo se evalúa: Examen teórico-práctico que incluye diseño de circuitos, análisis de estructuras y simulación básica.

Instrumento sugerido: Examen escrito con problemas y ejercicios de diseño, y entrega de proyecto final de simulación.

Unidad 6: Registro y Unidad de Control

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar la estructura y función de los registros en un procesador, identificando sus tipos y roles específicos en la ejecución de instrucciones.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar el funcionamiento de la unidad de control y su papel en la gestión de las operaciones internas del procesador, describiendo sus componentes y mecanismos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar esquemas básicos de la unidad de control que coordinen el flujo de datos y señales de control entre registros y otros componentes del procesador.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto de diferentes diseños de registros y unidades de control en el rendimiento y eficiencia del procesador, fundamentando sus conclusiones con ejemplos prácticos.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conceptos teóricos y prácticos para resolver problemas relacionados con la gestión de registros y la unidad de control en sistemas computacionales.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los Registros en Arquitectura de Computadoras

- Definición y propósito de los registros en el procesador: almacenamiento temporal y velocidad.
- Comparación entre registros y memoria principal: velocidad, capacidad y función.
- Clasificación general de registros: registros de propósito general, registros de propósito específico, registros de estado.

2. Tipos y Estructura de los Registros

- Registros de propósito general (GPR): uso en operaciones aritméticas y lógicas.
- Registros de propósito específico: acumuladores, registros de índice, punteros.
- Registros de estado y control: registro de bandera (flag), registro de estado del programa (PSR).
- Formato y tamaño de registros: arquitectura de 8, 16, 32 y 64 bits.
- Interconexión y organización interna de los registros en el procesador.

3. Función y Rol de los Registros en la Ejecución de Instrucciones

- Flujo de datos y uso de registros durante la ejecución de instrucciones.
- Registros en la etapa de fetch, decode y execute.
- Ejemplos prácticos del uso de registros en instrucciones básicas (mov, add, sub, jump).
- Impacto de los registros en la optimización del rendimiento del procesador.

4. Unidad de Control: Conceptos Fundamentales

- Definición y propósito de la unidad de control en el procesador.
- Relación entre la unidad de control y el conjunto de registros.
- Componentes principales: decodificador de instrucciones, generador de señales de control, contador de programa.
- Mecanismos de control: señales de sincronización, control de flujo y gestión de interrupciones.

5. Funcionamiento Interno de la Unidad de Control

- Modos de diseño: control cableado vs control microprogramado.
- Decodificación de instrucciones y generación de señales de control.
- Secuenciación de microoperaciones para la ejecución de instrucciones.
- Ejemplos de diagramas de estado y tablas de control.

6. Diseño de Esquemas Básicos de la Unidad de Control

- Elementos básicos para el diseño: registros, multiplexores, decodificadores, lógica combinacional y secuencial.
- Diseño de diagramas de flujo de datos y señales de control.
- Ejercicios prácticos para diseñar unidades de control simples que coordinen registros y otros componentes.
- Simulación y análisis funcional del diseño propuesto.

7. Evaluación del Impacto de Diseños de Registros y Unidad de Control en el Rendimiento

- Factores que afectan el rendimiento: tamaño y número de registros, complejidad de la unidad de control.
- Comparación entre diferentes arquitecturas y sus diseños de registros y unidades de control.
- Estudio de casos: procesadores clásicos y modernos.
- Medición y análisis de eficiencia y velocidad de ejecución.

8. Integración de Conceptos y Resolución de Problemas

- Aplicación práctica de conocimientos en problemas reales y simulados.
- Análisis de problemas de gestión de registros y coordinación con la unidad de control.
- Diseño y propuesta de soluciones integradas para mejorar la gestión interna del procesador.
- Uso de software de simulación para validar soluciones.

Actividades

Actividad 1: Análisis y clasificación de registros en un procesador dado

Objetivo: Analizar la estructura y función de los registros en un procesador, identificando sus tipos y roles específicos.

Descripción:

- Se proporciona a los estudiantes la descripción de un conjunto de registros de un procesador específico (por ejemplo, MIPS o ARM).
- Los estudiantes deben identificar y clasificar cada registro según su tipo y función.
- Discusión en grupo para comparar resultados y justificar la clasificación.

Organización: Parejas o grupos pequeños.

Producto esperado: Informe o presentación con la clasificación y explicación de cada registro.

Duración estimada: 1.5 horas.

Actividad 2: Diseño básico de una unidad de control para un conjunto reducido de instrucciones

Objetivo: Diseñar esquemas básicos de la unidad de control que coordinen el flujo de datos y señales de control.

Descripción:

- Se entrega una lista reducida de instrucciones con sus microoperaciones correspondientes.
- Los estudiantes deben diseñar diagramas de control (diagrama de estados y tabla de control) para implementar la unidad de control.

- Simulación o revisión en clase para validar el diseño.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes.

Producto esperado: Esquemas gráficos y tablas de control para la unidad diseñada.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 3: Evaluación comparativa de diferentes diseños de registros y unidades de control

Objetivo: Evaluar el impacto de distintos diseños en el rendimiento y eficiencia del procesador.

Descripción:

- Se presentan dos o más diseños de arquitecturas con variaciones en registros y unidad de control.
- Los estudiantes analizan ventajas y desventajas en términos de rendimiento, complejidad y eficiencia.
- Se discuten implicaciones prácticas y se fundamentan con ejemplos.

Organización: Individual o parejas.

Producto esperado: Ensayo escrito o presentación oral con análisis comparativo.

Duración estimada: 1.5 horas.

Actividad 4: Resolución de problemas prácticos integrando registros y unidad de control

Objetivo: Integrar conceptos teóricos y prácticos para resolver problemas relacionados con la gestión de registros y unidad de control.

Descripción:

- Se entregan problemas específicos donde el estudiante debe identificar fallas o mejorar la coordinación entre registros y unidad de control.
- Proponen soluciones basadas en los conceptos aprendidos y justifican su propuesta.
- Presentan soluciones y se realiza retroalimentación grupal.

Organización: Individual.

Producto esperado: Reporte de solución y justificación técnica.

Duración estimada: 2 horas.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre registros y unidad de control, familiaridad con funciones básicas del procesador.

Cómo se evalúa: Cuestionario de opción múltiple y preguntas abiertas.

Instrumento sugerido: Test en línea o papel con 10-15 preguntas.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Desarrollo de habilidades analíticas y de diseño durante las actividades prácticas, comprensión conceptual y aplicación en problemas.

Cómo se evalúa: Revisión continua de productos de actividades (informes, diagramas, ensayos), participación en discusiones y retroalimentación.

Instrumento sugerido: Rúbricas para cada actividad, observación directa y autoevaluación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de la unidad: análisis de registros, explicación del funcionamiento de la unidad de control, diseño básico, evaluación crítica y solución de problemas.

Cómo se evalúa: Examen escrito y/o proyecto final que integre diseño y análisis.

Instrumento sugerido: Examen con preguntas teóricas y prácticas, entrega y presentación de proyecto con rúbrica de evaluación.

Unidad 7: Memoria Principal y Jerarquías de Memoria

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir los diferentes tipos de memoria principal y sus características bajo condiciones de estudio teórico y análisis comparativo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la organización y funcionamiento de la jerarquía de memoria, incluyendo caché, memoria principal y almacenamiento secundario, mediante ejemplos prácticos y diagramas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar y evaluar técnicas de optimización del acceso a datos en sistemas de memoria, aplicando conceptos para mejorar el rendimiento computacional en escenarios dados.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar esquemas básicos de jerarquía de memoria que optimicen el tiempo de acceso y el costo, justificando sus decisiones con base en criterios de eficiencia y aplicación.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Memoria Principal

- Definición y función de la memoria principal en la arquitectura de computadoras.
- Importancia de la memoria principal en el rendimiento del sistema.
- Comparación general con otros tipos de almacenamiento.

2. Tipos de Memoria Principal

- **Memoria RAM (Random Access Memory)**
 - Memoria Volátil: características y funcionamiento.
 - Tipos de RAM: SRAM y DRAM.

- Comparativa entre SRAM y DRAM: velocidad, costo y uso.

- **Memoria ROM (Read Only Memory)**

- Características y tipos de ROM: PROM, EPROM, EEPROM.
- Aplicaciones típicas de ROM.

- **Memorias Flash y Memorias No Volátiles Modernas**

- Funcionamiento básico y características.
- Comparación con ROM y RAM.

- **Criterios para evaluar tipos de memoria**

- Velocidad de acceso.
- Volatilidad.
- Costo por bit.
- Capacidad y escalabilidad.

3. Jerarquía de Memoria

- Concepto y propósito de la jerarquía de memoria.
- Niveles de la jerarquía: registros, caché, memoria principal, almacenamiento secundario y terciario.
- Características de cada nivel: velocidad, capacidad y costo.
- Ejemplos de jerarquías en sistemas reales.

4. Memoria Caché

- Definición y función dentro de la jerarquía de memoria.
- Organización de la caché: líneas de caché, bloques, tamaños.
- Mapeo de caché: directo, asociativo y asociativo por conjuntos.
- Políticas de reemplazo: FIFO, LRU, aleatorio.
- Escritura en caché: write-through y write-back.
- Impacto de la caché en el rendimiento del sistema.

5. Técnicas de Optimización del Acceso a Datos

- Localidad temporal y espacial: conceptos y ejemplos.
- Prefetching (precarga) y su implementación.
- Pipeline de memoria y paralelismo.
- Buffers y técnicas de amortiguación.
- Impacto de la organización de memoria en la optimización.

6. Diseño de Esquemas de Jerarquía de Memoria

- Análisis de trade-offs entre costo, capacidad y velocidad.

- Criterios para seleccionar niveles y tipos de memoria.
- Ejemplos de diseño de jerarquías para diferentes aplicaciones (servidores, dispositivos móviles, sistemas embebidos).
- Justificación de decisiones de diseño con base en eficiencia y aplicación.
- Elaboración de diagramas y esquemas básicos de jerarquía de memoria.

Actividades

Actividad 1: Análisis Comparativo de Tipos de Memoria

Objetivo: Identificar y describir los diferentes tipos de memoria principal y sus características.

Descripción:

- Dividir a los estudiantes en parejas.
- Asignar a cada pareja un tipo de memoria (SRAM, DRAM, ROM, Flash).
- Investigar características técnicas, ventajas, desventajas y aplicaciones.
- Presentar un cuadro comparativo con velocidad, costo, volatilidad y capacidad.
- Compartir hallazgos con el grupo para discusión y retroalimentación.

Organización: Parejas

Producto esperado: Cuadro comparativo y presentación oral breve.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 2: Diagramación y Explicación de la Jerarquía de Memoria

Objetivo: Explicar la organización y funcionamiento de la jerarquía de memoria mediante diagramas y ejemplos.

Descripción:

- En grupos de 3-4 estudiantes, elaborar un diagrama detallado de la jerarquía de memoria incluyendo caché, memoria principal y almacenamiento secundario.
- Incluir características de cada nivel y ejemplos de dispositivos o tecnologías.
- Explicar el diagrama en clase utilizando casos prácticos para ilustrar el flujo de datos.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Diagrama y explicación oral con ejemplos prácticos.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 3: Simulación y Evaluación de Técnicas de Optimización

Objetivo: Analizar y evaluar técnicas de optimización del acceso a datos en sistemas de memoria.

Descripción:

- Utilizar un simulador de jerarquía de memoria (software recomendado: DineroIV, Cachegrind o simuladores en línea).

- Simular diferentes configuraciones de caché y políticas de reemplazo.
- Registrar métricas como tasa de aciertos/fallos y tiempo de acceso.
- Discutir resultados y proponer configuraciones optimizadas para escenarios dados.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Informe con análisis de resultados y recomendaciones.

Duración estimada: 3 horas

Actividad 4: Diseño de una Jerarquía de Memoria Optimizada

Objetivo: Diseñar esquemas básicos de jerarquía de memoria que optimicen el tiempo de acceso y el costo, justificando las decisiones.

Descripción:

- Proponer un escenario de aplicación (por ejemplo, servidor web, dispositivo móvil, sistema embebido).
- Diseñar una jerarquía de memoria adecuada considerando velocidad, costo y capacidad.
- Elaborar un esquema gráfico de la jerarquía propuesta.
- Presentar una justificación escrita y oral de las decisiones de diseño basadas en criterios de eficiencia y aplicación.

Organización: Grupos de 3 estudiantes

Producto esperado: Diseño esquemático y presentación con justificación técnica.

Duración estimada: 4 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre tipos de memoria y jerarquía básica.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve con preguntas de opción múltiple y respuesta corta.

Instrumento sugerido: Test en línea o impreso al inicio de la unidad.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Comprensión y aplicación de conceptos durante las actividades.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de productos (cuadros comparativos, diagramas, informes) y retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Rúbricas para presentaciones y productos escritos, listas de cotejo para participación en discusiones.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar, explicar, analizar y diseñar jerarquías de memoria.

Cómo se evalúa: Examen escrito con preguntas teóricas y prácticas, y entrega de un proyecto de diseño de jerarquía de memoria con justificación técnica.

Instrumento sugerido: Examen parcial o final y rúbrica de evaluación para proyecto final.

Unidad 8: Memoria Virtual y Gestión de Memoria

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar los conceptos fundamentales de la memoria virtual y su importancia en la arquitectura de computadoras mediante ejemplos y diagramas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar el funcionamiento de la paginación y segmentación, identificando sus ventajas y desventajas en diferentes escenarios de gestión de memoria.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar esquemas básicos de gestión de memoria que optimicen el uso de recursos y mejoren el rendimiento del sistema, aplicando técnicas de reemplazo de páginas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar mecanismos de gestión de memoria en sistemas reales, comparando su eficiencia y aplicabilidad en distintas arquitecturas computacionales.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Memoria Virtual

- Concepto y definición de memoria virtual: explicación de la abstracción que permite a los programas usar más memoria de la físicamente disponible.
- Importancia en la arquitectura de computadoras: cómo la memoria virtual facilita la multitarea, aislamiento de procesos y uso eficiente de recursos.
- Componentes básicos: espacio de direcciones virtuales, espacio de direcciones físicas, y traducción de direcciones.
- Ejemplos y diagramas explicativos: representación gráfica de la memoria virtual y su interacción con la memoria física.

2. Técnicas de Gestión de Memoria: Paginación y Segmentación

- Concepto de paginación:
 - Definición y objetivos.
 - Tamaño de página y marco de página.
 - Tabla de páginas: estructura y función.
 - Traducción de direcciones virtuales a físicas con paginación.
- Concepto de segmentación:
 - Definición y objetivos.
 - Segmentos y su representación.
 - Tabla de segmentos y su uso en la traducción de direcciones.
- Ventajas y desventajas de paginación y segmentación:

- Fragmentación interna y externa.
- Eficiencia en la gestión de memoria.
- Aplicabilidad según tipo de sistema y carga de trabajo.

3. Técnicas de Optimización en la Gestión de Memoria

- Mecanismos de reemplazo de páginas:
 - Políticas de reemplazo comunes: FIFO, LRU, NRU, Clock.
 - Impacto en el rendimiento del sistema.
 - Ejemplos prácticos y simulaciones de algoritmos.
- Diseño de esquemas básicos de gestión de memoria:
 - Combinación de paginación y segmentación.
 - Asignación dinámica y estática de memoria.
 - Optimización para minimizar fallos de página y uso de memoria.

4. Evaluación y Comparación de Mecanismos de Gestión de Memoria en Sistemas Reales

- Análisis de mecanismos en sistemas operativos populares (Windows, Linux, macOS):
 - Implementación de memoria virtual y paginación.
 - Herramientas para monitorear y analizar la gestión de memoria.
- Comparación de eficiencia y aplicabilidad:
 - Diferencias en arquitecturas de hardware (x86, ARM).
 - Impacto en rendimiento y estabilidad.
- Estudio de casos y revisión de investigaciones relevantes.

Actividades

1. Análisis y explicación de diagramas de memoria virtual

Objetivo: Explicar los conceptos fundamentales de la memoria virtual y su importancia mediante ejemplos y diagramas.

Descripción:

- El docente presenta varios diagramas que ilustran la memoria virtual y la traducción de direcciones.
- Los estudiantes, en parejas, analizan y describen en sus propias palabras cada diagrama.
- Discusión grupal para aclarar dudas y complementar explicaciones.

Organización: Parejas

Producto esperado: Informe breve con la explicación de cada diagrama.

Duración estimada: 1 hora

2. Simulación de paginación y segmentación con casos prácticos

Objetivo: Analizar el funcionamiento de la paginación y segmentación, identificando ventajas y desventajas.

Descripción:

- Se entrega a cada grupo un conjunto de direcciones virtuales y estructuras de tablas (páginas y segmentos).
- Los estudiantes realizan la traducción manual y determinan el acceso a memoria física.
- Identifican posibles problemas como fragmentación y discuten ventajas y desventajas de cada técnica.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Resolución escrita con análisis y conclusiones.

Duración estimada: 2 horas

3. Diseño de un esquema básico de gestión de memoria con reemplazo de páginas

Objetivo: Diseñar esquemas básicos de gestión de memoria que optimicen recursos y mejoren rendimiento aplicando técnicas de reemplazo.

Descripción:

- En grupos, diseñar un esquema de gestión de memoria para un sistema hipotético con restricciones específicas.
- Seleccionar y justificar una política de reemplazo de páginas adecuada.
- Presentar un diagrama del esquema y explicar su funcionamiento.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Presentación con diseño, diagramas y justificación.

Duración estimada: 3 horas

4. Evaluación comparativa de mecanismos de gestión de memoria en sistemas reales

Objetivo: Evaluar mecanismos de gestión de memoria en sistemas reales comparando eficiencia y aplicabilidad.

Descripción:

- Asignar a cada estudiante un sistema operativo o arquitectura específica para investigar el mecanismo de gestión de memoria utilizado.
- Investigar y recopilar datos sobre eficiencia, herramientas de monitoreo y casos de uso.
- Preparar un informe comparativo con conclusiones y recomendaciones.

Organización: Individual

Producto esperado: Informe escrito y breve presentación oral.

Duración estimada: 4 horas

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre memoria y conceptos básicos de arquitectura de computadoras.

Cómo se evalúa: Cuestionario de opción múltiple y preguntas cortas sobre memoria física, virtual y conceptos básicos.

Instrumento sugerido: Test digital o en papel al inicio de la unidad.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Comprensión de conceptos durante la unidad, aplicación en análisis y diseño de esquemas de memoria.

Cómo se evalúa: Revisión de actividades prácticas, participación en discusiones y entrega de productos parciales.

Instrumento sugerido: Rúbrica para análisis de diagramas, simulaciones y diseño de esquemas.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de la memoria virtual, técnicas de gestión, diseño y evaluación comparativa.

Cómo se evalúa: Examen escrito con preguntas teóricas y problemas prácticos, y entrega de informe final evaluativo.

Instrumento sugerido: Examen formal y rúbrica para informe y presentación.

Unidad 9: Sistemas de Entrada y Salida

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir los principales dispositivos de entrada y salida, diferenciando sus características y funciones en sistemas computacionales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar las técnicas de comunicación entre dispositivos de entrada/salida y el procesador, incluyendo interrupciones, acceso directo a memoria (DMA) y sondeo, con ejemplos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar el funcionamiento de controladores de dispositivos, evaluando su papel en la gestión eficiente de sistemas de entrada y salida.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar esquemas básicos de comunicación y control de dispositivos de entrada/salida para optimizar el rendimiento del sistema, aplicando conceptos teóricos aprendidos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar diferentes arquitecturas de sistemas de entrada y salida y su impacto en el rendimiento general de aplicaciones específicas, justificando sus conclusiones.

Unidad 10: Arquitecturas de Computadoras: Von Neumann y Harvard

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar las arquitecturas Von Neumann y Harvard identificando sus principales características, ventajas y limitaciones.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar el impacto de la arquitectura en el rendimiento del sistema mediante la evaluación de ejemplos prácticos de ambas arquitecturas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar el funcionamiento de los componentes clave en arquitecturas Von Neumann y Harvard, describiendo su organización y flujo de datos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar un esquema básico que integre elementos de ambas arquitecturas para resolver problemas específicos de rendimiento y eficiencia.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar escenarios de aplicación y seleccionar la arquitectura más adecuada en función de criterios de rendimiento y eficiencia.

Unidad 11: Paralelismo y Procesamiento en Pipeline

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar los conceptos fundamentales de paralelismo y procesamiento en pipeline, identificando sus ventajas y limitaciones en el rendimiento de procesadores.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar diagramas de pipeline y detectar posibles riesgos de datos, control y estructurales, proponiendo estrategias para su mitigación.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar un esquema básico de pipeline para un conjunto de instrucciones dado, optimizando la segmentación para mejorar el rendimiento computacional.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto del paralelismo a nivel de instrucciones en diferentes arquitecturas de procesadores mediante la comparación de métricas de rendimiento.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar técnicas de paralelismo y segmentación en la resolución de problemas prácticos relacionados con el diseño de sistemas computacionales.

Unidad 12: Procesadores RISC y CISC

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar las características y principios de diseño de los procesadores RISC y CISC mediante análisis de sus conjuntos de instrucciones y estructuras internas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar el impacto de las arquitecturas RISC y CISC en el rendimiento y eficiencia de los sistemas computacionales, sustentando con ejemplos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar casos de estudio para evaluar la adecuación de procesadores RISC o CISC en aplicaciones específicas, justificando su elección con base en criterios de diseño y rendimiento.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar diagramas funcionales básicos que representen la organización interna de procesadores RISC y CISC para ilustrar sus diferencias estructurales.

Unidad 13: Arquitecturas Multiprocesador y Multinúcleo

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar los principios básicos de arquitecturas multiprocesador y multinúcleo, identificando sus componentes y organización.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar diferentes configuraciones de sistemas multiprocesador y multinúcleo, evaluando su impacto en el rendimiento computacional.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar y contrastar las técnicas de coherencia de caché y sincronización utilizadas en arquitecturas multiprocesador y multinúcleo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar propuestas básicas de organización para sistemas multiprocesador que optimicen la ejecución de tareas concurrentes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar casos prácticos de aplicaciones específicas para seleccionar la arquitectura multiprocesador o multinúcleo más adecuada según criterios de rendimiento y eficiencia.

Unidad 14: Evaluación de Rendimiento y Métricas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir las principales métricas de rendimiento utilizadas en arquitecturas computacionales, aplicando criterios de precisión y relevancia.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar y comparar resultados obtenidos mediante diferentes herramientas de evaluación de rendimiento bajo condiciones controladas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de interpretar datos de rendimiento para diagnosticar cuellos de botella y proponer mejoras en la arquitectura de sistemas computacionales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar y ejecutar experimentos de medición de rendimiento utilizando técnicas estándar, garantizando la validez y reproducibilidad de los resultados.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto de distintas configuraciones arquitectónicas sobre el rendimiento en aplicaciones específicas, justificando sus conclusiones con base en análisis cuantitativos.

Unidad 15: Tendencias y Tecnologías Emergentes en Arquitectura

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir las características fundamentales de la computación cuántica y sus diferencias con la arquitectura clásica, mediante análisis de casos de estudio recientes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar el funcionamiento básico de las arquitecturas neuromórficas y evaluar su aplicabilidad en sistemas de procesamiento específicos, utilizando ejemplos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar las características y desafíos de los sistemas embebidos modernos, comparándolos con arquitecturas tradicionales en términos de rendimiento y eficiencia.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar y contrastar las tecnologías emergentes en arquitectura de computadoras, evaluando su impacto potencial en el diseño y desempeño de sistemas computacionales.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conocimientos teóricos sobre tecnologías emergentes para proponer mejoras o innovaciones en arquitecturas computacionales, mediante el desarrollo de un proyecto o presentación.

Unidad 16: Proyecto Final Integrador

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar una solución arquitectónica que integre los conceptos de procesadores, memorias y sistemas de entrada/salida, aplicando principios fundamentales de arquitectura de computadoras.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar y evaluar diferentes alternativas arquitectónicas para optimizar el rendimiento y la eficiencia de su proyecto, justificando sus decisiones con base en criterios técnicos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar métodos de diseño y análisis para desarrollar un prototipo funcional que demuestre la integración de conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante el curso.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar y comunicar de manera clara y estructurada el diseño y funcionamiento de su proyecto, empleando terminología técnica adecuada y soportes visuales.