



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

2016B

ACADEMIA DE LENGUAJES INFORMATICOS						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Lenguaje Ensamblador				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso - Taller	CLAVE	IF117		
II	CARRERA	Ing. Telemática, Ing. Comunicación Multimedia, Técnico Superior Universitario en Telemática, Técnico Superior Universitario en Diseño Gráfico				
	AREA DE FORMACIÓN	Ingenierías				
III	PRERREQUISITOS	Ninguno				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 Hrs.	TEORÍA	48 Hrs.	PRÁCTICA	32 Hrs.
V	VALOR EN CRÉDITOS	8 Créditos				
	FECHA DE CREACIÓN		FECHA DE MODIFICACIÓN	Agosto 2014	FECHA DE EVALUACIÓN	JULIO 2016

VI. OBJETIVO GENERAL

El estudiante comprenderá hechos y principios de un lenguaje de bajo nivel, y que estos le permitan aplicar y emplear elementos básicos de los microprocesadores.

OBJETIVOS PARTICULARES:

1. El estudiante conocerá los elementos arquitectónicos del procesador a utilizar así como las diferentes formas de acceso a los datos dentro de la computadora.
2. El estudiante desarrollará las habilidades para diseñar, integrar y producir programas que enlacen a lenguajes de alto nivel con ensamblador y sean útiles en el desarrollo de sistemas computacionales.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad 1. Introducción a la programación del ensamblador

Objetivo:

El estudiante conocerá los componentes y aplicaciones del lenguaje, características esenciales del mismo e instrucciones para declaración de datos.

Contenido Temático:

- 1.1 Importancia del lenguaje ensamblador
- 1.2 Registros generales
- 1.3 Generación de un archivo ejecutable
- 1.4 Partes de un programa ensamblador





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

1.5 Direccionamiento de los datos

1.5.1 Directo

1.5.2. Indirecto

1.6 Interrupciones para I/O

1.7 Instrucciones para definir variables y constantes.

Unidad 2: Programación Básica

Objetivo: "El estudiante usará las instrucciones para manipulación de datos y memoria"

Contenido temático:

2.2 Directivas de ensamblador

2.3 Directivas de macros

2.4 Instrucciones para transferencia de datos (MOV, LEA, LDS, LES, XCHG) (2 horas de laboratorio)

2.5 Instrucciones aritméticas (2 horas de laboratorio)

2.6 Instrucciones de comparación y prueba (CMP, TEST) (2 horas de laboratorio)

2.7 Instrucciones de saltos (2 horas de laboratorio)

2.7.1 Condicional (JZ, JNZ, JS, JNS, JO, JNO, JP, JNP, JC, JG, JGE, ETC)

2.7.2 Incondicionales dentro y fuera del segmento (JMP)

2.8 Instrucciones de ciclos (LOOP, LOOPZ, LWPNZ, JCXZ) (2 horas de laboratorio)

2.9 Instrucciones lógicas (AND, OR, XOR, NOT) (2 horas de laboratorio)

2.10 Instrucciones de rotación y desplazamiento (SAL, SHL, SAR, SHR, ROR, ROL, RCL, RCR) (2 horas de laboratorio)

2.11 Instrucciones para la pila (PUSH, POP, PUSHF, POPF) (2 horas de laboratorio)

Unidad 3. Programación modular

Objetivo: "El estudiante del curso usará las funciones internas y externas al lenguaje"

Contenido temático:

3.1 Definición de procedimientos

3.2 Pase de parámetros

3.3 Instrucción pare llamada (CALL) (2 horas de laboratorio)

3.4 Procedimientos internos (2 horas de laboratorio)

3.5 Procedimientos externos (2 horas de laboratorio)

UNIDAD DE APRENDIZAJE 4: La multimedia y su evolución

Objetivo: El estudiante se capacitará en el empleo del ensamblador en conjunto con otros lenguajes de programación"

Contenido temático:

4.1 C y ensamblador

4.2 Basic y ensamblador

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
FORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280
Puerto Vallarta, Jalisco. México. Tels. [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230

www.cuc.udg.mx



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Este programa se ofrece en la modalidad presencial y es apoyada en medios y tecnologías de aprendizaje. La convivencia y uso de tecnologías permite al estudiante adecuar el ritmo y profundizar los estudios a sus necesidades. Se ha diseñado en el marco del programa una metodología heterogénea para la explotación de la formación, que permite estructurar e impartir de manera personalizada y eficaz contenidos muy diversos, la estructura del curso es un taller de trabajo.

La composición de las sesiones de formación se basa en el uso selectivo de los recursos para la información y la formación, apoyándose en la administración teniendo como elementos importantes los siguientes:

- Estudio profundo de cada unidad de aprendizaje
- Trabajo individual, Participación en las sesiones presenciales, así como su asistencia a ellas.
- Evaluación parcial y final reflejada en cada unidad de aprendizaje
- Metodología de proyectos, uso de materiales en diversos formatos y medios

Método de enseñanza

Explicativo-ilustrativo: Permite explorar e investigar los factores, ideas, hechos y procesos que intervienen en el desarrollo del curso. Así mismo se incluyen aspectos relativos al método tutorial que promueve la formación completa de los estudiantes abordando las oportunidades y posibilidades individuales para lograr aprendizajes efectivos.

Las técnicas de aprendizaje a utilizar en el curso son las siguientes:

- Exposición de temas y sintaxis de las instrucciones de programación.
- Demostración de soluciones en la codificación de programas computacionales.
- Resolución de ejercicios en cada unidad de aprendizaje.

El curso contendrá cuatro unidades de aprendizaje, de las cuales cada una de ellas contendrá una actividad preliminar, actividades de aprendizaje relacionada con los contenidos temáticos que se manejarán y una evaluación parcial. Otro tipo de actividades desarrolladas en las sesiones son la lectura previa y discusión de contenidos, trabajos de investigación y la exposición del profesor.

Recursos Didácticos:

- Computadoras o laboratorio de computadoras con capacidad para 40 estudiantes.
- Pintarrón y plumones.



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- c) Laptop o cañón.
- d) Software especializado como Editor de Textos, TASM, TLINK.
- e) Ejercicios prácticos.

El curso de Lenguaje Ensamblador exige la participación de sus estudiantes en la resolución de ejercicios y diseño de soluciones optimizadas de desarrollo de software que puedan ser codificadas y probadas en equipo computacional.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Duntemann, J (2000). Assembly language step-by-step : Programming with DOS and Linux (3ra ed.). New York , USA: JohnWiley & Son. ISBN: 005.265 DUN.
2. Abel, P.(1996)..Lenguaje Ensamblador y programación para IBM PC y compatibles (5ta Ed.). México : Pearson. ISBN: 005.136 ABE.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. Álvarez, B(2009), Estructura de computadores : programación del procesador MIPS y su ensamblador (1era Ed). México, MX: JohnWiley & Son. ISBN: 004.7 ALV 2009
2. Irvine, K (1999). Assembly language for Intel-Based computers. Upper Saddle River, USA : Prentice-Hall.
3. García C. (2000). Estructura de computadoras : problemas y soluciones. México : Alfaomega.

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Conocimiento:

El curso de Lenguaje Ensamblador tiene como finalidad introducir al estudiante en el ámbito de la programación y bibliotecas de herramientas en lenguajes a nivel microprocesador, útiles para crear soluciones optimizadas, veloces y con baja demanda de recursos para el sistema operativo, útiles en ambientes de desarrollo competitivos.

Aptitud:

Habilidad y capacidad en la resolución de problemas reales e implementación de las herramientas informáticas que existe para lograr el objetivo y disponibilidad para ejercer ciertas tareas minimizando tiempo y esfuerzo, logrando con esto las condiciones idóneas para realizar actividades dependiendo el área laboral.

UNIVERSIDAD DE GUADAJALAJARA
Centro Universitario de la Costa



Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280
Puerto Vallarta, Jalisco. México. Tels. [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230

www.cuc.udg.mx



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Valores:

Se intenta desarrollar valores como puntualidad, responsabilidad, pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su delación con el exterior.

Capacidades:

El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.

Habilidades:

El alumno tendrá la disposición para realizar tareas relacionadas con el área de la programación a bajo nivel (lenguaje maquina), basándose en una adecuada percepción de los estímulos externos y una respuesta activa que redunde en una actuación eficaz, es decir, contara con el potencial para adquirir y manejar nuevos conocimientos y destrezas.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Consiste en adquirir conocimientos sólidos para la construcción de soluciones basadas en sistemas de cómputo. Con este lenguaje el alumno podrá enfrentar los cambios tecnológicos, adecuando las abstracciones, las técnicas y los sistemas.

El estudiante debe ser, en su desarrollo profesional, analítico, crítico, objetivo, reflexivo, responsable, creativo, propositivo, emprendedor, abierto a diferentes alternativas. Actuar ética y responsablemente en su desempeño profesional a partir de un conjunto de valores y la conciencia de que sus actividades y decisiones tienen consecuencias en razón de la importancia de los asuntos que le son encomendados y las repercusiones de sus acciones y omisiones

XII. EVALUACIÓN

1) ASPECTOS A EVALUAR

- a) **Participación;** en este criterio se incorporan las participaciones individuales, las asistencia a las sesiones presenciales, la puntualidad en la entrega de los actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso
- b) **Asignaciones prácticas:** a este rubro pertenecen la recepción, revisión y evaluación de los trabajos y actividades de aprendizaje que se desarrollaran



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACION Y LA COMUNICACION

Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280
Puerto Vallarta, Jalisco. México. Tels. [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230

www.cuc.udg.mx