

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura: Electrónica Digital I
Carrera: Ingeniería Electrónica
Clave de la asignatura: ECC-0416
Horas teoría-horas práctica-créditos 4-2-10

2.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
Instituto Tecnológico de Orizaba, del 25 al 29 de agosto del 2003.	Representante de las academias de ingeniería electrónica de los Institutos Tecnológicos.	Reunión Nacional de Evaluación Curricular de la Carrera de Ingeniería Electrónica.
Institutos Tecnológicos de Durango, Saltillo Mérida y Mexicali, de septiembre a noviembre del 2003	Academias de Ingeniería Electrónica.	Análisis y enriquecimiento de las propuestas de los programas diseñados en la reunión nacional de evaluación
Instituto Tecnológico de Mexicali, del 23 al 27 de febrero 2004	Comité de consolidación de la carrera de Ingeniería Electrónica.	Definición de los programas de estudio de la carrera de Ingeniería Electrónica.

3.- UBICACIÓN DE LA ASIGNATURA

a). Relación con otras asignaturas del plan de estudio

Anteriores		Posteriores	
Asignaturas	Temas	Asignaturas	Tema
		Electrónica Digital II	- Lógica secuencial síncrona - Memorias - Unidad aritmética y lógica - Puertos de Entrada y Salida - Unidad de Control

b). Aportación de la asignatura al perfil del egresado

Le permite analizar, diseñar y construir sistemas digitales combinacionales y secuenciales asíncronos.

4. OBJETIVO (S) GENERAL (ES) DEL CURSO.

El alumno analizará y diseñará sistemas digitales combinacionales y secuenciales asíncronos, así como el uso de dispositivos lógicos programables.

5. TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	Fundamentos de sistemas digitales y numéricos	<ul style="list-style-type: none">1.1 Fundamentos de los sistemas digitales<ul style="list-style-type: none">1.1.1 Señales análogas y digitales1.1.2 Relación entre los sistemas análogos y los sistemas digitales1.2 Sistemas numéricos y códigos<ul style="list-style-type: none">1.2.1 Sistemas numéricos<ul style="list-style-type: none">1.2.1.1 Bases numéricas1.2.1.2 Conversión entre bases1.2.1.3 Operaciones con las diferentes bases1.2.2 Códigos<ul style="list-style-type: none">1.2.2.1 Numéricos1.2.2.2 Alfanuméricos1.2.2.3 Detección y corrección de error
2	Álgebra booleana, compuertas y familias lógicas	<ul style="list-style-type: none">2.1 Compuertas lógicas<ul style="list-style-type: none">2.1.1 Tablas de verdad2.1.2 Compuertas simples2.1.3 Compuertas compuestas2.2 Álgebra booleana y teoremas de DeMorgan<ul style="list-style-type: none">2.2.1 Teoremas2.2.2 Leyes2.2.3 Postulados2.2.4 Minimización de funciones de circuitos2.3 Familias lógicas<ul style="list-style-type: none">2.3.1 TTL2.3.2 CMOS

5. TEMARIO (Continuación)

Unidad	Temas	Subtemas
3	Lógica combinacional	<ul style="list-style-type: none">3.1 Minitérminos y maxitérminos3.2 Universalidad de las compuertas3.3 Minimización de funciones<ul style="list-style-type: none">3.3.1 Karnaugh3.3.2 Quine-Mccluskey (apoyo computacional)3.4 Implementación de circuitos combinacionales con SSI<ul style="list-style-type: none">3.4.1 sumador, restador, comparador, complemento a dos, multiplicador3.5 Implementación de circuitos combinacionales con MSI<ul style="list-style-type: none">3.5.1 Circuitos aritméticos3.5.2 Multiplexores<ul style="list-style-type: none">3.5.2.1 Directo3.5.2.2 Una variable residual3.5.2.3 Dos variable residual3.5.3 Demultiplexores3.5.4 Decodificadores3.5.5 Codificadores3.5.6 Display's
4	Dispositivos lógicos programables	<ul style="list-style-type: none">4.1 Tipos<ul style="list-style-type: none">4.1.1 Características4.1.2 Funcionamiento4.2 Programación HDL (utilizar el software específico para el programador universal)<ul style="list-style-type: none">4.2.1 Lenguaje de descripción de hardware (HDL)4.2.2 Fundamentos de lenguaje HDL4.2.3 Elementos del lenguaje4.2.4 Declaraciones básicas4.3 Implementación de circuitos combinacionales con PLD's

5.- TEMARIO (Continuación)

Unidad	Temas	Subtemas
5	Lógica secuencial asíncrona	5.1 Fundamentos de elementos secuenciales 5.1.1 tipos, características y funcionamiento 5.1.2 Flip-Flop 5.1.2.1 R-S 5.1.2.2 T 5.1.2.3 D 5.1.2.4 J-K 5.1.3 tipos de pulsos de reloj 5.1.4 conversiones entre flip-flops 5.1.5 contadores

6.- APRENDIZAJES REQUERIDOS

- Habilidad de lectura y comprensión de textos en inglés
- Destreza en el manejo de equipo de medición
- Habilidad en un lenguaje de programación
- Habilidad en metodologías de investigación documental
- Destreza en uso de técnicas de comunicación humana (trabajo en equipo)

7.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- Estimular al alumno al desarrollo de su pensamiento lógico y creativo
- Propiciar la investigación mediante la búsqueda y selección de los temas del curso
- Diseñar practicas para que el alumno las desarrolle en el laboratorio y solicitar el informe correspondiente
- Estimular la participación en clase
- Fomentar el uso de software en el diseño de sistemas digitales
- Promover la solución de problemas referentes a temas vistos en clase
- Estimular la formación de comunidades de aprendizaje (trabajo en equipo)
- Fomentar en la academia la generación de proyectos integrales de las materias de Electrónica digital I, II y microprocesadores y microcontroladores, finalizando en esta ultima.
- Coordinar la búsqueda y selección documental de temas para la elaboración de anteproyecto

8.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

- Revisar los reportes y actividades realizadas en el laboratorio de acuerdo con un formato previamente establecido¹
- Aplicar exámenes escritos considerando que no sea el factor decisivo para la acreditación del curso
- Considerar la participación en las actividades programadas en la materia:
 - Participación en clase
 - Cumplimiento de tareas y ejercicios
 - Exposición de temas
 - Asistencia
 - Paneles
 - Participación en congresos o concursos
- Propiciar la realimentación continua de los temas vistos
- Considerar el desempeño integral del alumno
- Revisar el desarrollo de la investigación documental

9.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1: Fundamentos de sistemas digitales y numéricos

Objetivo Educativo	Actividades de Aprendizaje	Fuentes de Información
El alumno conocerá las bases de las señales analógicas y digitales Aplicará las propiedades de los sistemas numéricos en operaciones numéricas básicas y códigos	1.1 Buscar y seleccionar información general de los sistemas y códigos numéricos	1
	1.2 Diferenciar entre señales analógicas y digitales	
	1.3 Realizar ejercicios de conversión entre sistemas numéricos.	3
	1.4 Realizar operaciones aritméticas básicas con sistemas numéricos.	5
	1.5 Realizar representaciones con los códigos	
	1.6 Identificar los códigos 8421, ASCII, BCD, UNICODE, GRAY, CRC, paridad.	

Unidad 2: Álgebra booleana, compuertas y familias lógicas

Objetivo Educativo	Actividades de Aprendizaje	Fuentes de Información
El alumno aplicará el álgebra booleana en la minimización de funciones lógicas y conocerá las familias lógicas.	2.1 Buscar y seleccionar información general acerca del álgebra booleana, compuertas y familias lógicas	1
	2.2 Identificar y comparar las familias lógicas	2 3
	2.3 Realizar demostraciones de teoremas de Demorgan y Boole y postulados.	4 7
	2.4 Realizar reducciones de funciones lógicas	

Unidad 3: Lógica combinacional

Objetivo Educativo	Actividades de Aprendizaje	Fuentes de Información
El alumno diseñará y construirá circuitos combinacionales, mediante dispositivos SSI y MSI	3.1 Buscar y seleccionar información general acerca de circuitos combinacionales.	3
	3.2 Realizar reducciones de funciones lógicas	2 5
	3.3 Representar funciones lógicas con miniterminos y maxiterminos	7 9
	3.4 Diseñar y construir circuitos combinacionales usando dispositivos SSI y MSI.	

Unidad 4: Dispositivos lógicos programables

Objetivo Educativo	Actividades de Aprendizaje	Fuentes de Información
El alumno aplicará dispositivos PLD's en circuitos de lógica combinacional.	4.1 Buscar y seleccionar información acerca de PLD's y lenguaje de programación	
	4.2 Aplicar las técnicas de diseño en la implementación de sistemas combinacionales utilizando PLD's.	1 4 6
	4.3 Aplicar las técnicas de programación de PLD's basado en el software disponible.	8 9
	4.4 Simular y programar los PLD's para la implementación de circuitos de lógica combinacional utilizando la paquetería de software seleccionada.	

Unidad 5: Lógica secuencial asíncrona

Objetivo Educativo	Actividades de Aprendizaje	Fuentes de Información
El alumno analizará y diseñará circuitos secuenciales asíncronos	5.1 Buscar y seleccionar información acerca de los dispositivos secuenciales asíncronos	1 2 3
	5.2 Comparar los circuitos combinacionales y secuenciales	4 7
	5.3 Analizar y diseñar circuitos secuenciales asíncronos	9

10. FUENTES DE INFORMACION

- 1 Floyd
Fundamentos de sistemas digitales
Ed. Prentice-Hall, edición mas reciente
- 2 R. J. Tocci
Sistemas digitales, Principios y aplicaciones
Ed. Prentice-May
- 3 Morris Mano
Lógica digital y diseño de computadoras
Ed. Prentice-May
- 4 Acha, Castro, Pérez y Rioseras
Electrónica digital, Introducción a la lógica digital, teoría, problemas y simulación
Ed. Alfaomega
- 5 ; William Fletcher
An Engineering aproach to digital design
Ed. Prentice–may
- 6 John F. Wakerly
Diseño digital, principios y prácticas
- 7 Manuales de datos TTL y CMOS (Texas Instruments)
- 8 Manuales de datos PLD´s
- 9 Manuales de software de aplicación (Simulación, Aplicación y Programación de PLD´s)

11. PRACTICAS

- 1 Construcción de circuitos para comprobar la tabla de verdad de las compuertas lógicas
- 2 Construcción de circuitos para comprobar las funciones lógicas utilizando las familias lógicas
- 3 Construcción de los siguientes circuitos combinacionales utilizando lógica SSI:
 - a. Sumador
 - b. Restador
 - c. Comparador
 - d. Complemento
 - e. multiplicador
- 4 Construcción de circuitos combinacionales utilizando HDL
 - circuitos aritméticos
 - multiplexores
 - Directo
 - Una variable residual
 - Dos variable residual
 - demultiplexores
 - decodificadores
 - codificadores
 - display's
- 5 Construcción de circuitos secuenciales asíncronos utilizando HDL
 - flip-flop
 - R-S
 - T
 - D
 - J-K
 - contadores