



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	CUAJIMALPA	DIVISION	CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 4
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN TECNOLOGIAS Y SISTEMAS DE INFORMACION				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
450202	HISTORIA Y CULTURA DE LA COMPUTACION		TIPO	OBL.
H. TEOR. 3.0	SERIACION		TRIM.	II al VII
H. PRAC. 0.0				

OBJETIVO(S) :

Objetivos Generales:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Conocer los conceptos básicos y hechos históricos que estructuran la historia de la computación y de sus principales líneas de desarrollo.
2. Ubicar las tendencias actuales de desarrollo científico y tecnológico en el campo de la computación, así como las principales asociaciones científicas y profesionales del área, tanto nacionales como internacionales.
3. Conocer las principales normas nacionales en el campo de las tecnologías y de los sistemas de información.

Objetivos Específicos:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Identificar en qué contextos surgieron los principales hechos, conceptos y productos de la computación, desde sus orígenes hasta nuestros días.
2. Conocer las principales fuerzas económicas y sociales que impulsaron el desarrollo de la computación electrónica desde la Segunda Guerra Mundial hasta la fecha.
3. Ubicar los principales campos de aplicación de la computación en las sociedades modernas.
4. Conocer los principales hechos de la historia de la computación en México.
5. Identificar las principales organizaciones científicas y profesionales relacionadas con la computación en el país y en el mundo.
6. Ubicar las principales normas jurídicas nacionales relacionadas con el uso de las tecnologías y los sistemas de información.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 288

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

7. Conocer el impacto que ha tenido la computación dentro de la sociedad.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Historia de la computación desde sus orígenes hasta el inicio de la Segunda Guerra Mundial.
2. Desarrollo de la computación electrónica hasta nuestros días.
3. Historia de la inteligencia artificial.
4. Historia de la ingeniería de software.
5. Historia del Web.
6. Historia de la computación en México.
7. Áreas actuales de aplicación de la computación.
8. Impactos de la computación en la sociedad.
9. Sociedades y organizaciones científicas y profesionales en el ámbito de las tecnologías y los sistemas de información.
10. Legislación nacional y normatividad en temas de tecnologías y sistemas de información.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas por parte del profesor.
- Presentación oral de trabajos en equipo de los alumnos ante el grupo.
- Discusión grupal.
- Reportes de trabajos.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Reportes escritos de los trabajos realizados.
- Tareas individuales.
- Evaluaciones periódicas.
- Presentaciones de grupo.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la UEA.
- No requiere inscripción previa a la UEA.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 288

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Campbell Kelly M., Aspray W., (2004), Computer, A History of the Information Machine, 2nd edition, Westview Press.
2. Ceruzzi P. E., (2000), History of Modern Computing (History of Computing), MIT Press.
3. Coello C., (2003), Breve Historia de la Computación, Fondo de Cultura Económica, México.
4. Goldstine H., (1972), The Computer from Pascal to von Neumann, Princeton University Press.
5. Rojas R., Hashagen U., (2000), The First Computers, History and Architectures, MIT Press.

Sitios Web:

1. A History of Computers.
<http://www.maxmon.com/history.htm>
2. Betchley Park-Colossus.
<http://www.bletchleypark.org.uk/>
3. Charles Babagge Institute.
<http://www.cbi.umn.edu/index.html>
4. Computing Machines.
<http://ei.cs.vt.edu/~history/machines.html#computers>
5. Curso de Soboran de Fernando Tejón.
<http://es.geocities.com/abacosoroban/index.html>
6. Histoire de l'Informatique.
<http://www.histoire-informatique.org/musee/>
7. History of Information Science and Technology.
<http://www.libsci.sc.edu/bob/istindex.htm>
8. IEEE History Center.
http://www.ieee.org/organizations/history_center/



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESIÓN NUM. 238

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 450202

HISTORIA Y CULTURA DE LA COMPUTACION

9. Internet Society.
<http://www.isoc.org/internet/history/>
10. Michael Buckland (Univ of California Berkeley).
<http://www.sims.berkeley.edu/%7Ebuckland/history.html>
11. Muñoz Y., Informática Jurídica de México.
<http://www.informatica-juridica.com/legislacion/mexico.asp>
12. The University of Manchester Celebrates the Birth of the Modern Computer.
<http://www.computer50.org/>
13. Une très brève histoire de l'informatique.
<http://dept-info.labri.u-bordeaux.fr/~dicky/HistInfo.html>
14. William Aspray (ed) Computing Before Computers.
<http://ed-thelen.org/comp-hist/CBC.html>



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 288

EL SECRETARIO DEL COLEGIO