



Guía Docente				
Datos Identificativos				2013/14
Asignatura (*)	Estrutura de Computadores II		Código	614111306
Titulación	Enxeñeiro en Informática			
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
1º e 2º Ciclo	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	7
Idioma	CastelánGalego			
Prerrequisitos				
Departamento	Electrónica e Sistemas			
Coordinación	Fraguela Rodriguez, Basilio Bernardo		Correo electrónico	basilio.fraguela@udc.es
Profesorado	Fraguela Rodriguez, Basilio Bernardo		Correo electrónico	basilio.fraguela@udc.es
Web	campusvirtual.udc.es/moodle/			
Descrición xeral	O obxectivo desta asignatura é o estudo da arquitectura, organización, función e deseño dos subsistemas de memoria, buses e E/S dun computador.			

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación
A1	Aprender de maneira autónoma novos coñecementos e técnicas avanzadas axeitadas para a investigación, o deseño e o desenvolvemento de sistemas e servizos informáticos.
A4	Coñecer e aplicar diferentes protocolos de comunicación e sistemas de xestión de rede.
A10	Saber especificar, deseñar e implementar unha política de seguridade no sistema.
B2	Resolver problemas de forma efectiva.
B3	Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo.
B11	Razoamento crítico.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral coma escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)		Competencias da titulación	
Coñecer e comprender o funcionamento da xerarquía de memoria e do sistema de E/S dos computadores	A1	B2	C1
	A4	B3	C2
		B11	C6
			C8
Avaliar a adecuación dun sistema de computación a uns requirimentos	A1	B2	C6
	A4	B3	
		B11	
Optimizar un código de xeito que faga o mellor aproveitamento das características do hardware dun sistema de computación, incluíndo os elementos de E/S	A10	B2	C3
		B3	C6

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción ós Sistemas de Memoria	1. Conceptos básicos 2. A Xerarquía de Memoria



2. A Memoria Caché	1. Introducción ás Cachés 2. Operación dun Sistema Caché 3. Rendemento da Caché 4. Técnicas de Optimización das Cachés 5. Coherencia Caché
3. A Memoria Principal	1. Tipos de Memorias RAM e ROM 2. Organización das Memorias 3. Memorias Entrelazadas
4. A Memoria Virtual	1. Introducción á Memoria Virtual 2. Memoria Virtual Paxinada 3. Memoria Virtual Segmentada 4. Memoria Virtual Segmentada con Paxinación
5. Organización de Entrada/Saída	1. Medidas de Rendimiento 2. Módulos de E/S 3. E/S programada 4. E/S mediante interrupcións 5. Acceso directo a memoria 6. Canales y procesadores de E/S
6. Interconexión con buses	1. Introducción. Estructura e uso básico 2. Elementos de deseño dun bus 3. Arbitraje do bus 4. Exemplos de buses estándar
7. Periféricos	1. Introducción 2. Dispositivos de almacenamento 3. Hardware gráfico

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	34	51	85
Prácticas de laboratorio	26	26	52
Solución de problemas	7	14	21
Proba obxectiva	4	0	4
Seminario	4	4	8
Atención personalizada	5	0	5
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado			

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	As clases teóricas, nas que se expón o contido de cada tema. O alumno disporá de copias das transparencias con anterioridade e o profesor promoverá unha actitude activa, realizando preguntas que permitan aclarar aspectos concretos e deixando cuestións abertas para a reflexión do alumno.
Prácticas de laboratorio	Realizaránse en grupos de dúas persoas polo que fomentan o traballo cooperativo. Permitirán aos alumnos familiarizarse cos aspectos prácticos da asignatura. A maiores as sesións completaránse cunha serie de cuestionarios en moodle que permiten ao alumno comprobar o nivel de coñecemento acadado nestas sesións prácticas.
Solución de problemas	Clases nas que o profesor resolverá un número reducido e significativo de problemas que permitirán fixar os conceptos tratados nas clases maxistras e comprobar como estos se aplican de forma práctica.
Proba obxectiva	Proba dos coñecementos adquiridos nas clases teóricas, as prácticas e os seminarios.
Seminario	Introduccións a aspectos prácticos da asignatura e as ferramentas a empregar no laboratorio.



Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Prácticas de laboratorio	Nas prácticas de laboratorio, tutorías e preguntas en clases maxistrais, de problemas, e seminarios. Sesión maxistral: Recoméndase a asistencia a tutorías como método de axuda á autoevaluación do progreso do estudante nos coñecementos adquiridos e que son a base de posteriores sesións maxistrais. Ó final de cada clase maxistral o profesor abrirá un turno de preguntas nas que o alumno poderá formular as súas dúbidas sobre o explicado na sesión. Prácticas de laboratorio: Considerase interesante o seguimento personalizado durante a realización destas probas, de xeito que o profesor poida orientar ó estudante nos pasos que va tomando, máxime cando coa nova metodoloxía docente imprantada nas prácticas o estudante vese estimulado a analizar os aspectos prácticos da materia á luz dos cuestionarios que se lle plantexan en moodle en cada sesión práctica.

Avaliación

Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	Exame escrito	100
Outros		

Observacións avaliación

Os exames consistirán na realización de probas obxectivas nas que, en total, o 20% da calificación corresponderá a coñecementos impartidos/acadados nas prácticas de laboratorio e o 80% corresponderá a coñecementos impartidos/acadados nas sesións maxistrais.

Fontes de información

Bibliografía básica	- H.L. Hennessy y D. A. Patterson (2003). Computer Architecture. A Quantitative Approach.. Morgan Kaufmann Publishers - D. A. Patterson y J. L. Hennessy (2005). Computer Organization and Design. Morgan Kaufmann Publishers - W. Stallings (2006). Organizacion y Arquitectura de Computadores. Prentice Hall
Bibliografía complementaria	- C. Hamacher, Z. Vranesic y S. Zaky (2003). Organización de computadores. Mc Graw Hill - F. García, J. Carretero, J.D. García y D. Expósito (2009). Problemas Resueltos de Estructura de Computadores. Paraninfo - T. Möller, E. Haines, N. Hoffman (2008). Real-time Rendering . Wellesley, Mass. : A K Peters

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Arquitectura e Enxeñaría de Computadores/614111401

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Sistemas Operativos II/614111302

Materias que continúan o temario

Tecnoloxía de Computadores/614111104

Programación/614111109

Sistemas Operativos I/614111203

Estrutura de Computadores I/614111208

Observacións

Nótese que debido á extinción da docencia desta asignatura, todas as referencias a clases ou actividades de tipo presencial nesta guía deixan de ser de aplicación, habendo únicamente probas obxectivas que permiten superar a asignatura.



(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías