



## Guía Docente

Datos Identificativos					2014/15
Asignatura (*)	Codiseño Hardware/software		Código	614G01031	
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6	
Idioma	CastelánGalegoInglés				
Prerrequisitos					
Departamento	Electrónica e Sistemas				
Coordinación	Rodríguez Osorio, Roberto	Correo electrónico	roberto.osorio@udc.es		
Profesorado	Rodríguez Osorio, Roberto	Correo electrónico	roberto.osorio@udc.es		
Web					
Descrición xeral	A meirande parte dos sistemas informáticos actuais son sistemas embarcados nos que o deseño do hardware e do software son inseparables. Nestes sistemas, o conxunto é maior que a suma das partes e, do mesmo xeito, o proceso de deseño e comprobación non está restrinxido aos seus compoñentes hardware e software, senón que tamén inclúen a interface entre os dous. Esta materia aborda o mundo do codeseño centrándose en aspectos tales como: computación reconfigurable; modelado de sistemas; e procesadores de aplicación específica.				

## Competencias da titulación

Código	Competencias da titulación

## Resultados da aprendizaxe

Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulación		
	A31	B1	C1
	A32	B3	C3
	A15		
			C7

## Contidos

Temas	Subtemas
Fundamentos e Plataformas para codeseño hardware/software	Definición de codeseño Hardware de aplicación específica e reconfigurable
Codeseño hardware/software	Modelado transaccionáis e de fluxo de datos Modelado con precisión temporal
Modelos de fluxo de datos e de control	Modelado e implementación do fluxo de datos Análise dos fluxos de control e de datos
Procesadores programables de aplicación específica	Aceleradores e coprocesadores Sistemas nun chip (SoC)

## Planificación

Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Prácticas de laboratorio	14	33.6	47.6
Traballos tutelados	7	25.4	32.4
Proba obxectiva	3	0	3
Sesión maxistral	21	42	63
Atención personalizada	4	0	4



\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Plantexarase ao alumno unha serie de prácticas a realizar seguindo un guión. O obxectivo é que o alumno realice os procedementos básicos da materia e reflexione sobre eles. O contido das prácticas estará vinculado cos traballos tutelados.
Traballos tutelados	Asignaranse proxectos de codeseño hardware/software que os alumnos terán que realizar en pequenos grupos i entregar en prazo. Durante as titorías de grupos reducidos, faranse sesións de coordinación de proxecto nas que se discutirá o progreso de cada traballo, aínda que a meirande parte do traballo deberán realizalo os alumnos de xeito autónomo.
Proba obxectiva	No remate do cuadrimestre haberá un exame con una duración total de 3 horas.
Sesión maxistral	Realizaranse sesións maxistras sobre os contidos do temario, marcando a temporización para a realización de prácticas e titorías de grupos reducidos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	A atención personalizada é imprescindible para dirixir aos alumnos na realización dos problemas propostos, as prácticas de laboratorio e os traballos tutelados. Ademais, esta atención vai servir para validar e avaliar o traballo que se os alumnos vaian realizando.

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	Valorarase a asistencia e a consecución dos obxectivos propostos no guión. Cumpre salientar que realizar as prácticas é fundamental para realizar con éxito os traballos tutelados.	40
Traballos tutelados	A calidade dos resultados acadados será o principal elemento de xuízo para valorar os traballos. Asemade, a participación nas discusións sobre os proxectos será moi tida en conta.	20
Proba obxectiva	No remate do cuadrimestre haberá un exame escrito sobre os contidos da materia.	40

Observacións avaliación

Fontes de información	
<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Patrick R. Schaumont (2010). A Practical Introduction to Hardware/Software Codesign. Springer</li><li>- David C. Black e Jack Donovan (2004). SystemC: From the ground up . Kluwer Academic Publishers</li><li>- Peter J. Ashenden e Jim Lewis (2008). The Designer's Guide to VHDL, Third Edition (Systems on Silicon). Morgan Kaufmann</li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jayaram Bhasker (1999). A VHDL Primer . Prentice Hall</li><li>- Wayne Wolf (). Computers as Components, 2nd edition. Principles of Embedded Computing System Design. Morgan Kaufmann</li></ul>

Recomendacións
<b>Materias que se recomenda ter cursado previamente</b>
Sistemas Empotrados/614G01060
<b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>
<b>Materias que continúan o temario</b>
Fundamentos dos Computadores/614G01007
<b>Observacións</b>



(\*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