



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Sistemas Dixitais I	Código	770G01026	
Titulación	Grao en Enxeñaría Electrónica Industrial e Automática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Industrial			
Coordinación	Meizoso López, Maria del Carmen	Correo electrónico	carmen.meizoso@udc.es	
Profesorado	Meizoso López, Maria del Carmen Rodríguez Gómez, Benigno Antonio	Correo electrónico	carmen.meizoso@udc.es benigno.rodriguez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo desta materia é que o alumno coñeza as memorias e os dispositivos lóxicos programables, así como os métodos e ferramentas de deseño de circuitos sobre dispositivos lóxicos programables.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A3	Capacidade para realizar medicións, cálculos, valoracións, taxacións, peritaxes, estudos e informes.
A4	Capacidade de xestión da información, manexo e aplicación das especificacións técnicas e da lexislación necesarias no exercicio da profesión.
A5	Capacidade para analizar e valorar o impacto social e medioambiental das solucións técnicas actuando con ética, responsabilidade profesional e compromiso social, e buscando sempre a calidade e mellora continua.
A25	Coñecer os fundamentos e aplicacións da electrónica analóxica.
A26	Coñecer os fundamentos e aplicacións da electrónica dixital e microprocesadores.
A29	Capacidade para deseñar sistemas electrónicos analóxicos, dixitais e de potencia.
A30	Coñecer e ser capaz de modelar e simular sistemas.
A33	Coñecemento aplicado de informática industrial e comunicacións.
B1	Capacidade de resolver problemas con iniciativa, toma de decisións, creatividade e razoamento crítico.
B2	Capacidade de comunicar e transmitir coñecementos, habilidades e destrezas no campo da enxeñaría industrial.
B3	Capacidade de traballar nun contorno multilingüe e multidisciplinar.
B4	Capacidade de traballar e aprender de forma autónoma e con iniciativa.
B5	Capacidade para empregar as técnicas, habilidades e ferramentas da enxeñaría necesarias para a práctica desta.
B6	Capacidade de usar adecuadamente os recursos de información e aplicar as tecnoloxías da información e as comunicacións na enxeñaría.
B7	Capacidade para traballar de forma colaborativa e de motivar un grupo de traballo.
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.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias do título
Adquirir a habilidade para o manexo de ferramentas de simulación de circuitos electrónicos.			A3 A30 A33
Ser capaz de interpretar as follas de características do fabricante dos compoñentes electrónicos.			A4



Coñecer o mercado de fabricantes de dispositivos dixitais e ser capaz de acceder ás fontes de información que proporcionan		B6	C2 C6
Aprender o vocabulario técnico en Inglés propio da materia estudada.			C2
Ser capaz de tomar decisións ante un problema específico de deseño electrónico	A5	B1 B2 B4 B5 B7	
Coñecer distintos dispositivos lóxicos programables existentes no mercado e as súas capacidades e funcións.	A25 A26 A29		
Ser capaz de programar os distintos tipos de PLD	A30	B1 B5	
Coñecer as técnicas de conexión de periféricos básicos e do deseño dos seus circuitos.	A26 A30	B2 B4 B7	

Contidos	
Temas	Subtemas
Tema 1. Memorias	Introdución. Tipos de memorias. Organización dunha memoria. Memorias de só lectura (ROM): Estrutura interna. Tipos. Entradas de control e temporización. Aplicacións. Memorias de acceso aleatorio (RAM):SRAM, DRAM. Estrutura interna. Temporización. Ampliación do tamaño de memoria.
Tema 2. Introducción á lóxica programable.	Características dos circuitos programables. Fases do deseño. Vantaxes. Aplicacións.
Tema 3. Arquitectura do CPLD CoolRunner II	Bloques Función. Macrocelas. Bloques de Entrada/Salida. Modelo de tempos.
Tema 4. Deseño de sistemas dixitais con CPLDs	Fases da implementación: Síntesis Exemplos de codificación de macros. Informe de síntesis. Opcións. Translate. Fit. Informe de tempos. Deseño de sistemas secuenciais: Sinais de reloxo. Deseño de circuitos secuenciais síncronos: contadores, circuitos de control, tratamento de entradas asíncronas, metaestabilidade. Acoplamiento entre sistemas secuenciais e outros circuitos.  Deseño de sistemas dixitais complexos: Método sistemático de deseño. Aplicación práctica do método.
Tema 5. Arquitectura das FPGAs da familia Spartan 3E de Xilinx	Introducción.CLBs.Slices. LUTs.Multiplexores. Memorias. Multiplicadores &quot;hardware&quot;. Circuitos de reloxo. Bloques de E/S. Tecnoloxías de E/S. Utilización de recursos específicos.
Tema 6. Deseño síncrono con FPGAs	Normas de deseño de sistemas secuenciais síncronos. Transitorios en saídas.
Tema 7:Tratamento de ficheiros en VHDL	Declarar ficheiro. Ler e escribir ficheiro. Abrir explicitamente un ficheiro. Cerrar Ficheiro. Paquete std_logic_textio.Exemplos
Tema 8. Deseño de un controlador VGA	Convertor DA para VGA na Nexys 2. Estándard VGA. Deseño do controlador.
Tema 9. Deseño de sistemas aritméticos con lóxica programable	Introducción. Paquetes matemáticos. Sumadores. Multiplicadores. Divisores
Tema 10. Técnicas de mellora de prestacións en sistemas síncronos.	Técnica de segmentación. Técnica de duplicación de estados

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A26	21	30	51



Prácticas de laboratorio	A29	19	32	51
Traballos tutelados	A3 A4 A5 A25 A30 A33 B1 B2 B3 B7 C6 C2	7	21	28
Solución de problemas	B4 B5 B6 C3	4	0	4
Proba obxectiva	A26 A29 B1	5	10	15
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición oral e mediante o uso de medios audiovisuais.
Prácticas de laboratorio	Desenrolo de prácticas de aplicación dos coñecementos teóricos adquiridos. Manexo do software de simulación e deseño de circuitos dixitais.
Traballos tutelados	Traballos de realización individual ou en grupo para o deseño dun circuito de complexidade media.
Solución de problemas	Sesions de realización de exercicios por parte dos alumnos e o profesor.
Proba obxectiva	Probas de avaliación que poderán incluír preguntas sobre dos contidos teóricos da asignatura, así como exercicios ou problemas relacionados cos seus contidos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Solución de problemas Sesión maxistral Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	Os profesores atenderán persoalmente as dúbidas sobre calquera das actividades desenvolvidas ao longo do curso. O horario de tutorías será publicado ao comezo do cuadrimestre na páxina web do centro.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A3 A4 A5 A25 A30 A33 B1 B2 B3 B7 C6 C2	Traballo de deseño dun sistema dixital de complexidade media. Avaliarase a correcta aplicación dos conceptos teóricos ao traballo realizado. Será necesario entregar unha memoria explicativa deste.	50
Proba obxectiva	A26 A29 B1	Os coñecementos teóricos avaliaranse mediante probas obxectivas. Haberá 2 probas escritas a realizar individualmente por cada alumno.  A primeira realizarase unha vez explicados os 5 primeiros temas. Supoñerá un 50% da nota final de teoría.  A segunda proba realizarase coincidindo co exame final. Esta proba supoñerá un 50% da nota final de teoría.	50
Outros			

Observacións avaliación



## A avaliación da materia

consistirá nunha avaliación teórica (50%) e outra práctica (50%). As cualificacións das tarefas avaliábeis serán válidas só para o curso académico no que se realicen.

### Avaliación teórica

A avaliación teórica consistirá en 2 probas parciais:

-A primeira realizarase unha vez explicados os 5 primeiros temas e terá un peso do 50% da nota final de teoría.

-A segunda realizarase coincidindo co exame final, e terá un peso do 50% da nota final de teoría.

Cada proba parcial constará dunha parte de preguntas de resposta curta e/ou tipo test e dunha parte de resolución problemas en papel ou co software ISE.

### Avaliación práctica

Propoñerase

a realización dun sistema dixital de complexidade media, no que se avaliará a correcta aplicación dos conceptos teóricos. Ao final do cuadrimestre, será preciso expoñer os resultados e entregar unha memoria explicativa. Para alcanzar a máxima nota os circuítos deseñados deben funcionar perfectamente en todos os seus aspectos (simulación funcional e temporal). Suporá un 50% da nota final.

### Nota final

A nota final calcularase como media aritmética da parte teórica e práctica.

Nota Final =(Nota final de teoría + Nota traballo)/2

Será necesario alcanzar en ambas as dúas partes un mínimo do 40% da cualificación máxima.

No caso de non alcanzar a nota mínima nalgunha das partes a Nota final será:

Nota Final= mínimo (4.5, (Nota de teoría+Nota prácticas)/2)

### Segunda oportunidade

Na

segunda oportunidade, realizaranse dúas probas: unha teórica e outra práctica. Para realizar a parte práctica é preciso apuntarse, falando previamente co profesor.

A teórica consistirá nunha proba

obxectiva con cuestións teórico-prácticas sobre todo o temario, con exercicios escritos ou de programación.

Supoñerá un 50% da nota final.

A proba práctica será un exercicio de programación no Laboratorio, a puntuación desta parte será do 50% da nota final.

Para aprobar é preciso obter polo menos un 4 sobre 10 en ambas as dúas partes.

No caso de non alcanzar a nota mínima nalgunha das partes a Nota final será:

Nota Final= mínimo (4.5, (Nota de teoría+Nota prácticas)/2)

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	- Jacobo Álvarez Ruiz de Ojeda (2004). Diseño Digital con Lógica Programable. Santiago de Compostela. Tórculo - Jacobo Álvarez Ruiz de Ojeda (2012). Diseño digital con FPGAs. Madrid : Vision Ebooks
<b>Bibliografía complementaria</b>	- Roy W. Goody (2001). OrCAD PSpice for Windows. Prentice Hall - Tocci. Ronald J. (1996). Sistemas Digitales. Prentice Hall

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos de Electricidade/770G01013  
Fundamentos de Electrónica/770G01018  
Electrónica Analóxica/770G01022  
Electrónica Dixital/770G01023



Materias que se recomenda cursar simultaneamente
--

Materias que continúan o temario
----------------------------------

Sistemas Dixitais II/770G01034
--------------------------------

Observacións
--------------

Nesta asignatura dase por suposto que o alumno sabe programar en linguaxe VHDL, e manexa o entorno de deseño ISE Web Pack de Xilinx, polo que para matricularse con posibilidades de éxito é preciso haber cursado con aproveitamento Electrónica Dixital, ou ben haber adquirido esos coñecementos previamente.
--

(*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
--