



Guía docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Fundamentos de los Computadores	Código	614G01007	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Primero	Formación Básica	6
Idioma	CastellanoGallegoInglés			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría de Computadores			
Coordinador/a	Sanjurjo Amado, Jose Rodrigo	Correo electrónico	jose.sanjurjo@udc.es	
Profesorado	Andión Fernández, José Manuel Losada López-Valcárcel, Nuria Martin Santamaria, María Jose Padron Gonzalez, Emilio Jose Pardo Martínez, Xoán Carlos Pérez Diéguez, Adrián Porta Trinidad, Juan Ramos Garea, Sabela Rodríguez Osorio, Roberto Sanjurjo Amado, Jose Rodrigo Vazquez Regueiro, Carlos Veiga Fachal, Jorge	Correo electrónico	jose.manuel.andion@udc.es nuria.losada@udc.es maria.martin.santamaria@udc.es emilio.padron@udc.es xoan.pardo@udc.es adrian.perez.dieguez@udc.es juan.porta@udc.es sabela.ramos.garea@udc.es roberto.osorio@udc.es jose.sanjurjo@udc.es carlos.vazquez.regueiro@udc.es jorge.veiga@udc.es	
Web	moodle.udc.es			
Descripción general	Esta asignatura incluye conceptos básicos sobre los elementos componentes, la estructura y el funcionamiento de los computadores.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A5	Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
A15	Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.
A31	Capacidad de diseñar y construir sistemas digitales, incluyendo computadores, sistemas basados en microprocesador y sistemas de comunicaciones.
B1	Capacidad de resolución de problemas
B3	Capacidad de análisis y síntesis
B7	Preocupación por la calidad
B9	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
C2	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C4	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título



Conocer el funcionamiento básico de los bloques funcionales de un computador (procesador, memoria, E/S, etc.)	A5 A15	B3 B7	C2 C4 C6
Saber realizar diseños básicos de componentes de un computador utilizando sistemas digitales	A15 A31	B1 B3 B7 B9	C2 C4 C6
Aprender a programar a bajo nivel un procesador mediante un lenguaje ensamblador	A5	B1 B9	C2 C4 C6

Contenidos	
Tema	Subtema
I. Sistemas Digitales	- Sistemas Combinacionales - Sistemas Secuenciales
II. Estructura, Organización y Funcionamiento de Bloques Funcionales Básicos	- Unidad de Procesamiento - Unidad de Control - Sistema de Entrada/Salida

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Solución de problemas	A5 A15 A31 B1 B3 B7 B9 C2 C4 C6	10	17	27
Prácticas de laboratorio	A5 A15 A31 B1 B3	20	28	48
Sesión magistral	A5 A15 A31 B7 C2	30	30	60
Prueba objetiva	A5 A15 A31 B1 B3 B7 B9 C2 C4 C6	3	6	9
Atención personalizada		6	0	6

(\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Solución de problemas	Se propondrán a los alumnos problemas para resolver como trabajo personal. Se debatirán las soluciones en las clases de problemas. Se harán controles escritos a lo largo del curso para evaluar el progreso. Esta metodología permite ejercitar y evaluar particularmente las competencias B1, B3, B7 y B9 en relación a las competencias A5, A15 y A31. También se tendrá en cuenta en estas sesiones la adquisición de las competencias transversales C4 y C6. La oferta de un grupo con docencia en inglés contribuye a la adquisición de la competencia C2.
Prácticas de laboratorio	Actividad que permite a los estudiantes aprender y afianzar los conocimientos ya adquiridos mediante la realización de sesiones prácticas en el laboratorio. Esta metodología permite ejercitar y evaluar particularmente las competencias B1 y B3 en relación a las competencias A5, A15 y A31. La existencia de un grupo con docencia en inglés facilita la adquisición de la competencia C2.
Sesión magistral	Se realizarán sesiones magistrales sobre los contenidos del temario, normalmente como punto de partida para el resto de actividades previstas. Estos contenidos, centrados en las competencias A5, A15 y A31, están apoyados por bibliografía en castellano y también en inglés para contribuir a la consecución da competencia C2. Las sesiones se enfocarán de forma que se promueva la adquisición de las competencias transversales y nucleares de la asignatura. La existencia de un grupo con docencia en inglés refuerza la consecución de la competencia C2 de los alumnos que lo escojan.



Prueba objetiva	Al final del cuatrimestre habrá un examen con una duración total de 3 horas. La prueba hará particular énfasis en las competencias A5, A15, A31, B1 y B3, pero sin descuidar la evaluación del resto de competencias, tanto generales (B7 y B9) como transversales (C2, C4 y C6).
-----------------	---

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Solución de problemas Prácticas de laboratorio	<p>La atención personalizada es imprescindible para dirigir a los alumnos en la realización de los problemas propuestos y para las prácticas de laboratorio. Además, esta atención servirá para validar y evaluar el trabajo que va siendo realizado por los alumnos. Por otro lado, se recomendará a los estudiantes la asistencia a tutorías como método de ayuda.</p> <p>Los alumnos con matrícula a tiempo parcial podrán escoger el grupo de prácticas que mejor se ajuste a sus horarios, permitiéndoles movilidad de grupo a lo largo del curso.</p>

### Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Solución de problemas	A5 A15 A31 B1 B3 B7 B9 C2 C4 C6	Se propondrán problemas para trabajo personal y se evaluará su resolución a través de controles escritos durante el curso. Con estos controles se pretende evaluar las competencias B1, B3, B7 y B9 en relación a las competencias A5, A15 y A31, sin descuidar su relación con las competencias transversales C4 y C6. Los controles escritos del grupo de docencia en inglés se harán en esta lengua, contribuyendo a evaluar la adquisición de la competencia C2.	20
Prácticas de laboratorio	A5 A15 A31 B1 B3	Se evaluarán las prácticas realizadas por los alumnos durante el desarrollo de las mismas en las sesiones de laboratorio. Con los resultados de estas prácticas se busca evaluar las competencias B1 y B3 en relación a las competencias A5, A15 y A31.	20
Prueba objetiva	A5 A15 A31 B1 B3 B7 B9 C2 C4 C6	Al final del cuatrimestre se realizará un examen escrito sobre los contenidos de la asignatura. Con este examen se evaluarán principalmente las competencias A5, A15, A31, B1 y B3. A los alumnos del grupo de docencia en inglés se les hará esta prueba objetiva en esta lengua, contribuyendo a evaluar la adquisición de la competencia C2.	60

### Observaciones evaluación

Para poder aprobar la asignatura en la primera oportunidad será necesario obtener como mínimo el 25% de la nota máxima en las prácticas de laboratorio e, igualmente, el 25% de la nota máxima final de los controles escritos, y tener una nota total (prácticas más problemas más examen) igual o superior al 50% de la nota máxima. En la segunda oportunidad solamente se podrá recuperar la nota del examen. Las notas de prácticas y de problemas serán las obtenidas durante el curso. Para los alumnos que utilicen la oportunidad adelantada de diciembre se utilizarán las notas de prácticas y problemas que obtuvieran en su último curso. En esta oportunidad solo será necesario para aprobar obtener una nota total igual o superior al 50% de la nota máxima. Los alumnos con matrícula a tiempo parcial podrán escoger el grupo de prácticas que mejor se ajuste a sus horarios, permitiéndoles movilidad de grupo a lo largo del curso.

### Fuentes de información



<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Thomas L. Floyd (2009). Digital Fundamentals (10th Edition). Pearson International Edition</li><li>- David A. Patterson, John L. Hennessy (2014). Computer organization and design : the hardware/software interface. Morgan Kaufmann Publishers</li><li>- F. García Carballeira, J. Carretero, J.D. García Sánchez y D. Expósito Singh (2015). Problemas resueltos de estructura de computadores (2ª ed.). Paraninfo</li><li>- Javier García Zubía (2003). Problemas resueltos de electrónica digital . Thomson</li><li>- David M. Harris &amp; Sarah L. Harris (2013). Digital Design and Computer Architecture. Morgan Kaufmann Publishers</li></ul>
<b>Complementaria</b>	

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Informática Básica/614G01002

Matemática Discreta/614G01004

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Tecnología Electrónica/614G01005

### Asignaturas que continúan el temario

Estructura de Computadores/614G01012

### Otros comentarios

Se recomienda utilizar las horas de tutorías de los profesores que correspondan a los grupos de problemas para consultas o resolución de dudas sobre los ejercicios de la asignatura.

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías