



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Estructura de Computadores	Código	614G01202	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría de Computadores			
Coordinador/a		Correo electrónico		
Profesorado		Correo electrónico		
Web				
Descripción general	Esta materia se rige por el contenido y normativa de la materia: 614G01012 Estructura de Computadores			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A15	Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.
B1	Capacidad de resolución de problemas
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias / Resultados del título
Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y la arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.	A15	B1	C6 C7

Contenidos	
Tema	Subtema
1. Evaluación de prestaciones	1. Introducción 2. Definición de métricas de rendimiento 3. Evaluación y comparación de rendimiento 4. Técnicas de medida y bechmarks
2. Introducción al paralelismo a nivel de instrucción	1. Introducción 2. Dependencias y paralelismo a nivel de instrucción 3. Riesgos en la ejecución 4. Cauce segmentado en el MIPS
3. Procesamiento de saltos	1. Técnicas estáticas 2. Técnicas dinámicas 3. Salto retardado
4. Sistemas de Memorias	1. Introducción 2. Memoria principal 3. Jerarquía de memoria



5. Cachés	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción 2. Operación de un sistema caché 3. Métrica del rendimiento de una caché 4. Técnicas de optimización
6. Memoria virtual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción 2. Sistemas paginados 3. Sistemas segmentados 4. Sistemgas segmentados con paginación
7. Sistemas de almacenamiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceptos básicos 2. Tipos de dispositivos de almacenamiento 3. RAID de discos
8. Buses: conexión E/S con CPU/Memoria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción 2. Buses e interconexión 3. Ejemplos de buses estándar

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A15	29	37.7	66.7
Solución de problemas	A15 B1	10	20	30
Prácticas de laboratorio	A15 C6	20	30	50
Prueba objetiva	C7	3	0	3
Atención personalizada		0.3	0	0.3

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	<p>Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de fases de debate con los estudiantes. Todo ello con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.</p> <p>Se harán sesiones magistrales sobre gran parte de los contenidos del temario, normalmente como punto de partida para el resto de actividades previstas para cada punto.</p> <p>En este tipo de sesiones se fomentará la adquisición de los conocimientos asociados a la competencia A15.</p>
Solución de problemas	<p>Clases en las que el profesor resolverá un número dado de problemas que permitirá afianzar los conceptos planteados en las clases magistrales.</p> <p>En este tipo de sesiones se fomentará la adquisición de las competencias A15, B1 ya que se encaminan a mejorar la capacidad del alumno de resolver problemas relacionados con la arquitectura de computadores.</p>
Prácticas de laboratorio	<p>Actividad que permite a los estudiantes aprender y afianzar los conocimientos ya adquiridos mediante la realización de sesiones prácticas en ordenadores.</p> <p>Permitirán a los alumnos familiarizarse con los aspectos prácticos de la asignatura. Las sesiones se completan con una serie de cuestionarios en la herramienta Moodle que permiten a los alumnos comprobar el nivel de conocimiento adquirido en las sesiones de prácticas.</p> <p>En este tipo de sesiones se fomentará la adquisición de la competencia A15, ya que la realización de las prácticas requiere la capacidad del alumno de resolver problemas de arquitectura de computadores. Como tienen que utilizar su conocimiento para resolver los problemas que se les plantea, también se ejercita la competencia C6.</p>



Prueba objetiva	<p>Actividad realizada para la evaluación del conocimiento y las capacidades adquiridas por los alumnos con esta materia.</p> <p>Consiste en una prueba escrita con preguntas para la evaluación individual objetiva de cada alumno.</p> <p>En esta prueba se comprobará la adquisición de la competencia A15.</p> <p>En general todas las actividades de evaluación fomenta la adquisición de la competencia C7, ya que se pone en valor la importancia del aprendizaje.</p>
-----------------	---

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Solución de problemas Prácticas de laboratorio	<p>La atención personalizada en la realización de las prácticas de laboratorio y resolución de problemas se antoja imprescindible para dirigir los alumnos en el desarrollo del trabajo. Además, esta atención servirá para validar y evaluar el trabajo que va siendo realizado por los alumnos en distintas fases de su desarrollo hasta llegar a su finalización.</p> <p>Por otro lado, se recomendará a los alumnos la asistencia a tutorías como método de ayuda.</p>

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prueba objetiva	C7	Se comprobará que el alumno ha adquirido los conocimientos impartidos en las sesiones magistrales y que es capaz de resolver ejercicios similares a los vistos en las clases dedicadas a la solución de problemas.	70
Solución de problemas	A15 B1	A lo largo del curso se completarán una serie de pruebas que permitan evaluar la capacidad de los alumnos para resolver problemas con iniciativa, autonomía y creatividad.	10
Prácticas de laboratorio	A15 C6	A lo largo del curso se completarán una serie de pruebas que permitan evaluar la capacidad de los alumnos para resolver problemas de carácter práctico con las herramientas introducidas en las prácticas de laboratorio.	20
Otros			

Observaciones evaluación

El 70% de la calificación corresponde a la prueba objetiva final, el 20% a pruebas relacionadas con las prácticas de laboratorio y el 10% restante a pruebas relacionadas con la solución de problemas. El alumno deberá obtener al menos el 40% de la calificación asociada a la prueba objetiva para superar la asignatura. Del mismo modo, el alumno deberá obtener al menos el 50% de la calificación total para superar la asignatura.

Si un alumno no asistiese a las pruebas asociadas a la solución de problemas o a las prácticas de laboratorio no podrá recuperarlas en la primera oportunidad. En la segunda oportunidad se permitirá recuperar el 100% de la calificación, incluyendo las pruebas anteriormente mencionadas. Se considerará como "no presentados" a los alumnos que no realicen la prueba objetiva. Los alumnos que cursen la asignatura a tiempo parcial realizarán las mismas pruebas de evaluación que los alumnos que las cursen a tiempo completo. Se asegurará que sus horarios de clase y los horarios de las pruebas a realizar sean compatibles con el horario que tengan estipulado que deben asistir al centro.

Fuentes de información



Básica	<ul style="list-style-type: none">- Hennessy, J. L. y Patterson, D. A. (2011). Computer architecture. A quantitative approach. Morgan Kaufmann- Patterson, D. A. y Hennessy, J. L. (2011). Estructura y Diseño de Computadores. La interfaz hardware/software. Reverté
Complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Patterson, D. A. y Hennessy, J. L. (2005). Computer organization and design: The hardware/software interface. Morgan Kaufmann- Hamacher, C., Vranesic, Z., Zaky, S. y Manjikian, N. (2011). Computer Organization and Embedded systems. McGraw-Hill- Stallings, W. (2009). Computer Organization and Architecture: Designing for Performance. Prentice Hall- Kernighan, R. (1991). El lenguaje de programación C. Prentice Hall- F. García, J. Carretero, J. D. García y D. Expósito (2009). Problemas Resueltos de Estructura de Computadores. Paraninfo

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

(*) 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