



Guía Docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Concorrenza e Paralelismo		Código	614G01018
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalegoInglés			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	ComputaciónEnxeñaría de Computadores			
Coordinación	Paris Fernandez, Javier	Correo electrónico	javier.paris@udc.es	
Profesorado	Barreira Rodriguez, Noelia	Correo electrónico	noelia.barreira@udc.es	
	Fraguela Rodriguez, Basilio Bernardo		basilio.fraguela@udc.es	
	González Domínguez, Jorge		jorge.gonzalezd@udc.es	
	Paris Fernandez, Javier		javier.paris@udc.es	
	Perez Otero, Ramon		ramon.otero@udc.es	
	Quintela Carreira, Juan Jose		juan.quintela.carreira@udc.es	
	Ramos Garea, Sabela		sabela.ramos.garea@udc.es	
	Rey Expósito, Roberto		roberto.rey.exposito@udc.es	
	Rodríguez Álvarez, Gabriel		gabriel.rodriguez@udc.es	
	Sanchez Penas, Juan Jose		juan.jose.sanchez.penas@udc.es	
	Touriño Dominguez, Juan		juan.tourino@udc.es	
Web	moodle.udc.es			
Descrición xeral				

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A12	Coñecemento e aplicación dos procedementos algorítmicos básicos das tecnoloxías informáticas para deseñar solucións a problemas, analizando a idoneidade e a complexidade dos algoritmos propostos.
A20	Coñecemento e aplicación dos principios fundamentais e técnicas básicas da programación paralela, concorrente, distribuída e de tempo real.
B3	Capacidade de análise e síntese
C4	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.
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			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
Coñecemento e aplicación dos procedementos algorítmicos básicos das tecnoloxías informáticas para deseñar solucións a problemas, analizando a idoneidade e a complexidade dos algoritmos propostos dende o punto de vista da concorrenza e o paralelismo.	A12	B3	C4
	A20		C6 C8

Contidos	
Temas	Subtemas



T1. Principios de programación concurrente	1.1 Conceptos. 1.1.1 Arquitecturas hardware 1.1.2 Sistemas operativos 1.1.3 Procesos e Threads 1.2 Programación Multiproceso (fork/join) 1.3 Programación Multithread 1.4 Sección crítica. 1.5 Exclusión mutua 1.6 Instruccións atómicas 1.7 Sincronización mediante condicións 1.8 Semáforos 1.8.1 Mutex 1.8.2 Semáforos 1.9 Interbloqueo. Prevención, evitación, recuperación. 1.10 Inanición. 1.11 Comunicación e sincronización 1.12 Escalabilidade
T2. Algoritmos concurrentes	2.1 Productores/consumidores. 2.2 Lectores/escritores 2.3 Filósofos ceando 2.4 Compartición nula
T3. Principios de programación paralela	3.1 Conceptos 3.1.1 Niveis de paralelismo 3.1.2 Dependencias de datos 3.2 Modelo de paso de mensaxes 3.2.1 Conceptos básicos 3.2.2 Comunicación punto a punto 3.2.3 Operacións colectivas 3.3 Análise de algoritmos paralelos 3.3.1 Medidas de prestacións de algoritmos paralelos 3.4 Metodoloxía da programación paralela 3.4.1 Descomposición en tarefas 3.4.2 Asignación de tarefas 3.4.3 Técnicas de optimización 3.5 Esquemas algorítmicos paralelos 3.5.1 Single Process Multiple Data 3.5.2 Paradigma Master/slave
T4. Deseño de algoritmos e aplicacións paralelas	4.1 Bibliotecas de paso de mensaxes 4.2 Casos de estudo 4.3 Evaluación de rendemento 4.4 Aplicación de técnicas de optimización

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A12 A20 C4 C6 C8	25	40	65
Proba mixta	A12 A20 B3 C4 C6	3	0	3
Prácticas de laboratorio	A12 A20 B3 C8	16	24	40
Solución de problemas	B3 C6	10	20	30



Seminario	A12 A20 B3 C4 C6 C8	5	6	11
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 complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución de algunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.
Proba mixta	Exame da materia que combinará preguntas sobre a teoría con problemas a resolver.
Prácticas de laboratorio	Metodoloxía que permite que os estudantes aprendan efectivamente a través da realización de actividades de carácter práctico, tales como desenvolvemento de exercicios de programación.
Solución de problemas	Resolución de problemáticas concretas xurdidas nas prácticas de laboratorio a teor dos coñecementos que se traballaron, os cales poden plantexar múltiples solucións.
Seminario	Presentación en grupo dun tema para o seu estudo intensivo, buscándose a discusión, e a participación dos asistentes ao seminario.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Seminario Solución de problemas	Nas prácticas de laboratorio, seminarios e na resolución de problemas os estudantes poderán presentar cuestións, dúbidas, etc. O profesor/a, atendendo a estas solicitudes, repasará conceptos, resolverá novos problemas ou utilizará calquera actividade que considere axeitada para resolver as cuestións plantexadas.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A12 A20 B3 C8	Realización de varios exercicios prácticos de concorrencia (bloque de prácticas de concorrencia) e unha serie de exercicios prácticos de paralelismo (bloque de prácticas de paralelismo). Cada bloque de prácticas representa a metade da nota máxima de prácticas de laboratorio. Inda que a realización das prácticas pode ser por parellas a súa avaliación é individual. É condición necesaria (pero non suficiente) para aprobar a asignatura obter como mínimo o 50% da puntuación máxima de cada un dos dous bloques de prácticas de laboratorio. En caso de NON SUPERAR calquera bloque de prácticas non será posible superar a materia en xuño. En caso de que o alumno se presente ao exame de maio a súa calificación en actas será SUSPENSO. Se non se presenta a súa calificación será NON PRESENTADO.	30
Proba mixta	A12 A20 B3 C4 C6	Proba sobre os contidos presentados na docencia expositiva e desenvolvidos nas sesións de laboratorio e nas titorías grupais. Estará dividida en dous bloques: concorrencia (temas 1 e 2) e paralelismo (temas 3 e 4), sendo cada bloque a metade da nota máxima da proba mixta. É condición necesaria (pero non suficiente) para aprobar obter como mínimo o 40% da puntuación máxima da proba mixta.	70



Observacións avaliación

É condición necesaria (pero non suficiente) para aprobar obter unha cualificación global, aplicando as ponderacións da proba obxectiva e das prácticas de laboratorio, igual ou superior ao 50%. En caso de obter unha cualificación global igual ou superior ao 50% pero non cumprir con algunha das condicións necesarias a cualificación final será un Suspenso (4.5).

O mecanismo de recuperación que se habilita é exclusivamente a repetición da proba mixta (70% da cualificación global da asignatura), requeriéndose de novo obter como mínimo o 40% da puntuación máxima da proba mixta.

A cualificación de prácticas de laboratorio (30% da cualificación global da asignatura) obtida na convocatoria ordinaria consérvase para a recuperación. Non é posible recuperar/mellorar para xullo a nota de prácticas de laboratorio xa que é unha nota obtida en avaliación continua. A avaliación das prácticas de laboratorio farase obrigatoriamente no grupo asignado a cada alumno.

Non se fará ningunha consideración especial cara aos alumnos con matrícula a tempo parcial.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Doug Lea (2000). Concurrent programming in Java design, principles and patterns . Reading, Massachusetts: Addison Wesley - Joe Armstrong (2007). Programming Erlang: Software for a Concurrent World. United States: Pragmatic Programmers - Francisco Almeida [et al.] (2008). Introducción a la Programación Paralela. Madrid: Paraninfo Cengage Learning - Peter S. Pacheco (1997). Parallel Programming with MPI. San Francisco, California : Morgan Kaufman
Bibliografía complementaria	- Wilkinson, B. y Allen, M.. (1999). Parallel Programming. Techniques and Applications Using Networked Workstations and Parallel Computers. . Upper Saddle River, New Jersey : Prentice Hall,

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Programación II/614G01006
 Algoritmos/614G01011
 Estrutura de Computadores/614G01012
 Paradigmas de Programación/614G01014
 Deseño Software/614G01015

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Sistemas Operativos/614G01016
 Redes/614G01017
 Proceso Software/614G01019

Materias que continúan o temario

Internet e sistemas distribuidos/614G01023

Observacións

(*)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