UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Concurrencia y Paralelismo			Código	614G01018
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Segundo		Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallegoInglés				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónEnxeñaría de Computadores				
Coordinador/a	Paris Fernandez, Javier		Correo electrónico	javier.paris@udc.es	
Profesorado	Darriba López, Diego		Correo electrónico	diego.darriba@udc.es	
	Enes Álvarez, Jonatan			jonatan.enes@udc.es	
	Fraguela Rodriguez, Basilio Bernardo			basilio.fraguela@udc.es	
	González Domínguez, Jorge			jorge.gonzalezd@udc.es	
	Otero Freijeiro, David			david.otero.freijeiro@udc.es	
	Paris Fernandez, Javier			javier.paris@udc.es	
	Quintela Carreira, Juan Jose			juan.quintela.carreira@udc.es	
	Sanchez Penas, Juan Jose			juan.jose.sanchez.penas@udc.es	
	Touriño Dominguez, Juan			juan.tourino@udc.es	
Web	campusvirtual.udc.es				
Descripción general					

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A12	Conocimiento y aplicación de los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.
A20	Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de la programación paralela, concurrente, distribuida y de tiempo real.
B3	Capacidad de análisis y síntesis
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.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del 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 concorrencia e o paralelismo.	A12	B3	C4
Coñecemento e aplicación dos principios fundamentais e técnicas básicas da programación paralela, concorrente, distribuída e de tempo real.	A20		C6 C8

Contenidos	
Tema	Subtema

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 concorrentes	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 3.4.1Descomposición 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				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas trabajo autónomo**	**Horas totales**
Sesión magistral	A12 A20 C4 C6 C8	30	45	75
Prueba 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	19	29

Prueba práctica	A12 A20 B3	2	0	2
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Sesión magistral	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.
Prueba 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.
Prueba práctica	Probas de evaluación continua que trata dos contidos vistos nas prácticas e problemas ao longo do curso.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Prácticas de laboratorio Solución de problemas	Nas práticas 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.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Prueba práctica	A12 A20 B3	Probas de evaluación continua realizadas ao longo do curso sobre os temas traballados nas sesión de laboratorio e na docencia expositiva.	5
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). Inda que a realización das prácticas pode ser por parellas a súa avaliación é individual.	35
Prueba 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.	60

Observaciones evaluación
Para aprobar á asignatura é necesario obter unha cualificación global igual ou superior ao 50% aplicando as ponderacións da proba obxectiva, das prácticas de laboratorio e das probas prácticas. O mecanismo de recuperación que se habilita é exclusivamente a repetición da proba mixta (60% da cualificación global da asignatura). A cualificación de prácticas de laboratorio (35% da cualificación global da asignatura) e das probas prácticas obtida na convocatoria ordinaria consérvanse para a recuperación. Non é posible recuperar/mellorar para xullo a nota de prácticas de laboratorio ou das probas prácticas. A avaliación das prácticas de laboratorio farase obligatoriamente no grupo asignado a cada alumno. Non se fará ningunha consideración especial cara aos alumnos con matrícula a tempo parcial.

Fuentes de información

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 Kauffman
Complementária	- Wilkinson, B. y Allen, M.. (1999). Parallel Programming. Techniques and Applications Using Networked Workstations and Parallel Computers. . Upper Saddle River, New Jersey : Prentice Hall,

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Programación II/614G01006 Algoritmos/614G01011 Estructura de Computadores/614G01012 Paradigmas de Programación/614G01014 Diseño Software/614G01015
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Sistemas Operativos/614G01016 Redes/614G01017 Proceso Software/614G01019
Asignaturas que continúan el temario
Internet y Sistemas Distribuidos/614G01023
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