

PROGRAMA DOCENTE ASIGNATURA EdC

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Titulación:

Ingeniería Informática- Ingeniería del Software

Asignatura:

Estructura de Computadores

Código:**Curso:**

Primero

Año del plan de estudio:

2010/2011

Tipo:

OBLIGATORIA

Período de impartición:

2

Ciclo:

1

Departamento:

Tecnología Electrónica

Área:

Tecnología Electrónica

Centro:

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Horas totales (ECTS):

150

Horas presenciales (ECTS):

60

Horas no presenciales (ECTS):

90

Créditos totales (ECTS):

6

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Objetivos docentes específicos

- Relacionar las generaciones de los computadores con la evolución de la electrónica.
- Comparar los niveles de descripción de conmutación y RT para los sistemas digitales.
- Estructurar los sistemas digitales en unidad de datos y unidad de control.
- Diseñar la unidad de datos de un sistema digital a nivel RT.
- Diseñar la unidad de control a nivel de conmutación.
- Utilizar HDL como herramienta de descripción y diseño de sistemas digitales
- Establecer los elementos y funciones básicas de los computadores así como su clasificación.
- Diseñar un computador sencillo a nivel RT.
- Usar el computador sencillo a nivel ISP.
- Describir interna y externamente un microcontrolador.
- Programar el microcontrolador en lenguaje ensamblador.

- Conectar periféricos a un microcontrolador.
- Conocer aspectos generales de los computadores: organización, conexión con memoria y con E/S.
- Utilizar el analizador lógico para el test de sistemas digitales.
- Manejar, a nivel básico, una herramienta comercial de diseño con FPGAs.
- Utilizar el emulador del microcontrolador para depurar programas y comprobar su operación global, instrucción a instrucción y ciclo a ciclo de reloj.
- Programar microcontroladores para diseño de aplicaciones sencillas.

Competencias

Generales

G06: Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes

G08: Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

G09: Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.

Específicas

E05: 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.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Relación sucinta de los contenidos (bloques temáticos en su caso)

Tema 1. Introducción

Tema 2. Sistemas digitales

Tema 3. El computador simple

Tema 4 . Un ejemplo de computador real

Tema 5 . Organización de Computadores

Bloque de prácticas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Relación de actividades formativas del primer semestre

Clase teóricas *

Horas presenciales: 27

Horas no presenciales: 44

Competencias que desarrolla: E02, G06

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

- Exposición de los aspectos teóricos. Motivación.
- Aplicaciones. Relación con el mundo real.
- Realización de ejemplos y ejercicios.
- Discusión de los temas planteados.
- Resolución de preguntas.

Clase de problemas *

Horas presenciales: 15

Horas no presenciales: 30

Competencias que desarrolla: E02, G09

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

- Realización de ejercicios de aplicación de los conceptos.
- Resolución de problemas de análisis y diseño.
- Propuesta de resolución de problemas durante el tiempo de trabajo personal.
- Discusión y debate de distintas soluciones de los problemas. Planteamiento de alternativas.

Prácticas de Laboratorio *

Horas presenciales: 12

Horas no presenciales: 6

Competencias que desarrolla: E02, G010

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

- Deben servir al estudiante para enfrentarse a problemas cuya solución requiere la síntesis y la aplicación de conocimientos previamente adquiridos.
- Uso y aplicación de instrumental electrónico, de herramientas de diseño digital y de emuladores.
- Diseño, implementación y test de circuitos digitales.
- Evaluación oral del alumno.

Exámenes

Horas presenciales: 6

Horas no presenciales: 0

Tipo de examen: teoría, problemas y laboratorio

Actividades académicas dirigidas sin presencia del profesor*

Horas presenciales: 0

Horas no presenciales: 10

Competencias que desarrolla: G06,G09,G010

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

Puede contener las siguientes actividades:

- Asistencia a conferencias
- Elaboración de documentación
- Lecturas guiadas

- Participación en foros
- Prácticas de laboratorio

Tutorías

Actividad no presencial a requerimiento del alumno.

Cubre los siguientes aspectos académicos de los estudiantes:

- Mejora de su rendimiento
- Ampliación de sus expectativas
- Orientación.

*Para la realización de estas actividades el profesor puede elegir los recursos metodológicos listados en el anexo 1.

Anexo I:

- Aprendizaje basado en casos
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje cooperativo (jigsaw)
- Clase magistral y clase magistral participativa
- Portafolio
- Tutorías individuales y grupales
- Otras (a definir)

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Sistema de evaluación

El sistema de evaluación está constituido por tres tipos: Evaluación final, por curso y excepcional. La evaluación de actividades prácticas (laboratorio), y de teoría y problemas (aula) son independientes

Evaluación final

Evaluación de teoría y problemas (aula) . Se realizará mediante prueba única (tipo examen final) para todos los grupos.

Evaluación de actividades prácticas (laboratorios). Se realizará mediante la demostración de habilidades de laboratorio.

Evaluación por curso

Como mínimo el 50% de la evaluación de aula debe ser evaluado mediante pruebas escritas.

La realización de las prácticas de laboratorio es obligatoria.

Estrategias posibles:

- *Asistencia y participación en el aula*
- *Evaluación/coevaluación/autoevaluación de exposiciones orales*
- *Evaluación de actividades prácticas (laboratorios)*
- *Evaluación de los trabajos (teóricos, problemas, mapas conceptuales, informes...)*
- *Evaluación mediante test (parciales o sumativos) y guiones*
- *Exámenes escritos*
- *Otras (a definir)*

Evaluación excepcional

En casos excepcionales, el conjunto de profesores de aula de esta asignatura podrán establecer otros mecanismos de evaluación (exámenes orales, trabajos, etc.) específicos para cada caso.

Cada proyecto docente determinará la ponderación de las notas de teoría y laboratorio.