

30200 - Introducción a los computadores

Información del Plan Docente

Año académico	2017/18
Centro académico	110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura 326 - Escuela Universitaria Politécnica de Teruel
Titulación	439 - Graduado en Ingeniería Informática 443 - Graduado en Ingeniería Informática
Créditos	6.0
Curso	1
Periodo de impartición	Primer Semestre
Clase de asignatura	Formación básica
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Introducción

Breve presentación de la asignatura

El graduado en informática debe conocer la forma de trabajar de un computador. Sólo así conseguirá utilizarlo de forma provechosa.

Esta asignatura plantea la construcción de un computador sencillo a través de un diseño modular ascendente.

Utilizando el álgebra booleana y sus propiedades como herramientas básicas, se comienza representando información y transformándola (a través de variables y funciones booleanas respectivamente).

Se continúa trabajando en el análisis y diseño de circuitos combinacionales, haciendo hincapié en los métodos de minimización y en la construcción modular.

Posteriormente se analizan y diseñan circuitos secuenciales, incluyendo el diseño de los elementos básicos de memoria. Finalmente, se plantea el diseño de una máquina programable de propósito general, i.e. un computador sencillo.

1.2. Recomendaciones para cursar la asignatura

- Estudio de los conceptos teóricos.
- Resolución de los ejercicios planteados en las clases de problemas.
- Realización de las prácticas de laboratorio de forma cuidadosa y durante las fechas recomendadas.
- Los conceptos y habilidades que se adquieren en esta asignatura son la base del resto de asignaturas de las materias de Arquitectura de Computadores. Cada concepto nuevo de esta asignatura se apoya en todos los anteriores, por lo que resulta importante afianzarlos antes de seguir adelante.

1.3. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura pertenece a la materia básica de Computadores en el Grado de Ingeniería Informática.

1.4. Actividades y fechas clave de la asignatura

Las actividades de realización de ejercicios y prácticas de laboratorio se realizarán durante el semestre correspondiente. Al final se realizará una prueba individual de evaluación.

2. Resultados de aprendizaje

30200 - Introducción a los computadores

2.1. Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

Entiende y maneja los conceptos de representación, codificación y manipulación de números naturales, enteros y reales en un soporte de precisión finita.

Conoce el fundamento matemático del diseño lógico digital y sabe aplicarlo para especificar sistemas síncronos.

Sabe diseñar un sistema digital síncrono sencillo con partes de control, transformación y almacenamiento.

Conoce las limitaciones temporales de los circuitos digitales y sabe calcular su frecuencia máxima de operación.

Entiende el funcionamiento básico de un procesador y los conceptos de traducción e interpretación.

Sabe escribir programas sencillos en ensamblador.

2.2. Importancia de los resultados de aprendizaje

Los microprocesadores han revolucionado nuestro mundo durante las últimas tres décadas. Podemos decir que la Sociedad actual de la Información ha sido posible gracias a los avances en los microprocesadores. El computador es el sistema digital más importante de nuestros días.

La importancia de los resultados de aprendizaje de esta asignatura radica en que el estudiante aprenderá cómo diseñar un computador sencillo. En el proceso de aprendizaje se adquirirán las habilidades que le prepararán para diseñar muchos otros sistemas digitales. Los graduados en ingeniería informática desarrollarán la capacidad de abordar sistemas complejos, lo cual es fundamental para el ejercicio de su profesión.

3. Objetivos y competencias

3.1. Objetivos

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

Planteamientos

Presentar los fundamentos del diseño lógico digital.

Desarrollar el análisis y diseño de circuitos combinatoriales y secuenciales.

Presentar un amplio número de bloques combinatoriales y secuenciales elementales.

Desarrollar a nivel básico el diseño de un computador sencillo.

Objetivos

Que el estudiante conozca los fundamentos indicados.

Que el estudiante sea capaz de describir y diseñar sistemas lógicos digitales sencillos.

Que el estudiante sea capaz de diseñar un computador sencillo a nivel básico.

Que el estudiante se ejercite en el desarrollo de actividades de forma individual y en equipo.

3.2. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

Resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico.

Aplicar las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Ingeniería.

30200 - Introducción a los computadores

Conocer de forma básica el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

Conocer 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.

4.Evaluación

4.1.Tipo de pruebas, criterios de evaluación y niveles de exigencia

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

La prueba de evaluación de la asignatura en las convocatorias de Junio y Septiembre consta de:

- Examen escrito en el que se deberán resolver problemas y, en su caso, responder preguntas conceptuales (máximo 8 puntos).
- Trabajo práctico (máximo 2 puntos).

5.Metodología, actividades, programa y recursos

5.1.Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

En la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de Zaragoza:

Actividades presenciales

Actividad de tipo 1 (clases magistrales) 30 horas
Actividad de tipo 2 (clases de problemas) 15 horas
Actividad de tipo 3 (clases de prácticas) 15 horas

Actividades no presenciales

Actividad de tipo 6 (trabajos prácticos) 08 horas
Actividad de tipo 7 (estudio personal) 72 horas
Actividad de tipo 8 (pruebas tipo test de prácticas) 06 horas

Actividad de evaluación final

Actividad de tipo 8 (prueba escrita) 04 horas

En la Escuela Universitaria Politécnica de Teruel:

Actividades presenciales

Actividad de tipo 1 (clases magistrales) 30 horas
Actividad de tipo 2 (clases de problemas) 15 horas
Actividad de tipo 3 (clases de prácticas) 10 horas
Actividad de tipo 6 (trabajos prácticos) 25 horas de atención personalizada repartida entre los alumnos por grupos.

Actividades no presenciales

Actividad de tipo 7 (estudio personal y trabajo) 70 horas

Actividad de evaluación final

Actividad de tipo 8 (prueba escrita) 04 horas

5.2.Actividades de aprendizaje

30200 - Introducción a los computadores

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

Actividad de tipo 1 (clases magistrales): 30 horas

Actividad de tipo 2 (clases de problemas): 15 horas

Resolver problemas relativos al contenido de las clases magistrales

En la Escuela de Ingeniería y Arquitectura del Campus Rio Ebro:

Actividad de tipo 3 (clases de prácticas): 15 horas

Introducción al manejo del simulador y circuitos combinacionales (1 sesión)

Representación de la información y encapsulado de circuitos (1 sesión)

Tiempo de propagación de las puertas lógicas (1 sesión)

Componentes combinacionales (1 sesión)

Análisis y diseño de sistemas secuenciales (1 sesión)

Máquina Sencilla (2 sesiones)

En la Escuela Universitaria Politécnica del Campus de Teruel:

Actividad de tipo 3 (clases de prácticas): 10 horas

5 sesiones de prácticas de laboratorio y de simulación.

En la Escuela de Ingeniería y Arquitectura del Campus Rio Ebro:

Actividad de tipo 6 (trabajos prácticos): 8 horas

El alumno realizará un trabajo práctico personalizado de forma individual.

En la Escuela Universitaria Politécnica del Campus de Teruel:

Actividad de tipo 6 (trabajos prácticos): 25 horas

El profesor tutelaré la realización de trabajos prácticos a los alumnos divididos en grupos, durante un total de 25 horas.

5.3.Programa

Introducción y fundamentos matemáticos

Álgebra de Boole

Puertas lógicas

Restricciones tecnológicas

Representación numérica

Representación de números naturales

Representación de números enteros

Operaciones aritméticas básicas con enteros

Representación de números reales

Sistemas combinacionales

Análisis

Diseño

Bloques combinacionales

30200 - Introducción a los computadores

Sistemas secuenciales
Análisis
Diseño
Elementos de memoria
Camino crítico y tiempo de ciclo
Bloques secuenciales
Introducción al computador digital: Máquina Sencilla
Estructura y funcionamiento
Arquitectura de lenguaje máquina
Unidad de proceso
Unidad de control

5.4. Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

En la Escuela de Ingeniería y Arquitectura del Campus Rio Ebro:

La asignatura se imparte durante 15 semanas con la siguiente distribución de actividades:

Durante las 15 semanas (3 horas /semana):

- Desarrollo de clases magistrales
- Desarrollo de clases de problemas

Así mismo, en semanas que se indicarán en función del calendario del centro:

- Tutela del trabajo práctico individual

Durante las 15 semanas (en semanas alternas, 2 horas/2 semanas)

- Desarrollo de sesiones de prácticas de laboratorio

En la Escuela Universitaria Politécnica del Campus de Teruel:

La asignatura se imparte durante 15 semanas con la siguiente distribución de actividades:

Durante las 15 semanas (3 horas /semana):

- Desarrollo de clases magistrales
- Desarrollo de clases de problemas

Así mismo, en semanas que se indicarán en función del calendario del centro:

- Tutela de trabajos prácticos

Durante 10 semanas (en semanas alternas, 2 horas/2 semanas)

- Desarrollo de sesiones de prácticas de laboratorio y de simulación

5.5. Bibliografía y recursos recomendados

Teruel:

BB

Floyd, Thomas L.. Fundamentos de sistemas digitales / Thomas L. Floyd ; traducción Vuelapluma ; revisión técnica Eduardo Barrera López de Turiso . - 9ª ed. Madrid [etc.] : Pearson Educación, D. L. 2006

30200 - Introducción a los computadores

- BB** García Zubía, Javier. Sistemas digitales y tecnología de computadores / Javier García Zubía, Ignacio Angulo Martínez, Jose M^a Angulo Usategui . - 2^a ed. Madrid : Thomson, D. L. 2007
- BB** Pollán Santamaría, Tomás. Electrónica digital. I, Sistemas combinacionales / Tomás Pollán Santamaría. - 3^a ed. Zaragoza : Prensas Universitarias de Zaragoza, 2007
- BB** Pollán Santamaría, Tomás. Electrónica digital. II, Sistemas secuenciales / Tomás Pollán Santamaría. 3^a ed. Zaragoza : Prensas Universitarias de Zaragoza, 2007
- BC** LogicWorks 5 : interactive circuit design software / Capilano Computing Systems, Ltd. Upper Sadle River, NJ : Pearson Prentice Hall, cop. 200
- BC** Wakerly, John F.. Diseño digital principios y prácticas / John F. Wakerly ; Traducción Raymundo Hugo Rangel Gutierrez ; Revisión técnica Isabel Quintas . - 1a ed. en español, trad. de 3rd english ed. México [etc] : Pearson, 2001
- BB** 1. Floyd, Thomas L.. Fundamentos de sistemas digitales / Thomas L. Floyd ; traducción Vuelapluma ; revisión técnica Eduardo Barrera López de Turiso . - 9^a ed. Madrid [etc.] : Pearson Educación, D. L. 2006
- BB** 2. García Zubía, Javier. Sistemas digitales y tecnología de computadores / Javier García Zubía, Ignacio Angulo Martínez, Jose M^a Angulo Usategui . - 2^a ed. Madrid : Thomson, D. L. 2007
- BB** 3. Wakerly, John F.. Diseño digital principios y prácticas / John F. Wakerly ; Traducción Raymundo Hugo Rangel Gutierrez ; Revisión técnica Isabel Quintas . - 1a ed. en español, trad. de 3rd english ed. México [etc] : Pearson, 2001
- BB** 5. Harris, David Money. Digital design and computer architecture / David Money Harris, Sarah L. Harris . ARM Edition San Francisco : Morgan Kaufmann, cop. 2016