



GUÍA DOCENTE 2016-2017
Diseño e Implementación de Sistemas Digitales

1. Denominación de la asignatura:

Diseño e Implementación de Sistemas Digitales

Titulación

Grado en Ingeniería Informática

Código

6375

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Ingeniería de Computadores

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ingeniería Electromecánica

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

César Represa Pérez, Miguel Ángel Lozano Pérez, Pedro Sánchez Ortega

4.b Coordinador de la asignatura

Miguel Ángel Lozano Pérez

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Cuarto curso – Séptimo semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

Conforme a la Memoria de la Titulación

Competencias Generales de Grado:

1. Demostrar poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de educación secundaria general.
2. Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional.
3. Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes.
4. Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias Específicas de la Titulación:

IC1, IC2

Competencias Académicas Generales:

CG1, CG4, CG6, CG8, CG9, CG11

Competencias Transversales:

Competencias Instrumentales:

CT1, CT2, CT3, CT5, CT7, CT8

Competencias Personales:

CT9

Competencias Sistemáticas:

CT14, CT16, CT17, CT18, CT21, CT22, CT23, CT24, CT25, CT26, CT27



9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
Se adquirirán conocimientos para profundizar en el estudio de la estructura de los computadores y su programación. Los alumnos conocerán las técnicas básicas de análisis y de diseño de los circuitos electrónicos digitales. Dichas técnicas les permitirán analizar y comprender el funcionamiento de los circuitos digitales que se utilizan en el campo de la Informática. Se tendrán las bases de electrónica digital y sistemas combinacionales y secuenciales, específicos como base del estudio de la arquitectura de los computadores. Aprenderán a diseñar circuitos integrados, desde un pequeño sistema digital a un pequeño microprocesador o circuito de control.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
LENGUAJES DE DESCRIPCIÓN DE HARDWARE Programación en VHDL Sintaxis del lenguaje. Tipos de datos. Entidad. Arquitectura del lenguaje Subprogramas: procedimientos y funciones Librerías, paquetes. Síntesis en VHDL Realización de diseños e implementación en dispositivos lógicos programables. Simulación Simulación de sistemas en VHDL SISTEMAS COMBINACIONALES Elementos básicos Multiplexores. Decodificadores... SISTEMAS SECUENCIALES Biestable Elemento básico de memoria Registros y contadores Elementos fundamentales de cualquier diseño. Analogías en Vhdl con instrucciones for e if.



PROGRAMACIÓN PRÁCTICA EN VHDL

Prácticas: Arquitectura de flujo de datos

Estudio, análisis y programación de una arquitectura de flujo de datos.

Concepto y programación de Block

Prácticas: Arquitectura algorítmica

Estudio, análisis y programación de una arquitectura serie o algorítmica

Prácticas: Procedimientos y funciones

Estudio, análisis y programación de procedimientos y funciones. Aplicación a la programación estructurada.

Práctica: Síntesis

Aplicación de un programa en VHDL a un circuito FPGA o CPLD.

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

J. García Zubía, , , (2002) MANUAL DE VHDL: SÍNTESIS LÓGICA PARA LOS PLDs, Ed. Universidad de Deusto ,

T. L. Floyd, , (2009) Fundamentos de sistemas digitales, , Ed. Prentice Hall ,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

J. García Zubía, , (2003) PROBLEMAS RESUELTOS DE ELECTRÓNICA DIGITAL, , Thomson .,

S. Acha, M. A. Lozano, , (2006) ELECTRÓNICA DIGITAL. LÓGICA DIGITAL INTEGRADA: TEORÍA, PROBLEMAS Y SIMULACIÓN, , Ra-Ma, .,

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	IC1, IC2, CG1, CG4, CG6, CG8, CG11, CT14, CT22,CT26	24	36	60
Clases prácticas (pequeño grupo)	IC1, IC2, CG8, CG9, CT1, CT2, CT3, CT5, CT8, CT9, C T16, CT17, CT18, CT21, CT22, CT24	20	30	50
Seminarios, Debates Tutorías,...	CT3, CT23, CT25	4	0	4
Realización de trabajos, Informes, Memorias, Pruebas de	IC1, IC2, CG9, CT1, CT2, CT3, CT14, CT17, CT18	6	30	36



Evaluación,...			
Total	54	96	150

11. Sistemas de evaluación:

En primera convocatoria se tendrá en cuenta la media ponderada de las notas obtenidas en los diferentes procedimientos.

La asistencia a prácticas es obligatoria, debiendo cumplirse un mínimo del 80% de asistencia y se corresponde con la evaluación continua de prácticas para poder ser ésta evaluada.

Salvo en el trabajo de la asignatura que se realiza por grupos, en segunda convocatoria, aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura en primera convocatoria, o que deseen aumentar su calificación, podrán realizar una prueba final de de los dos o cualquiera de los procedimientos de evaluación, teórico o práctico; manteniéndose la nota adquirida en el resto de procedimientos.

Procedimiento	Peso
Evaluación continua de prácticas de laboratorio	20 %
Evaluación continua de problemas	20 %
Trabajo orientado a proyecto: Planteamiento y desarrollo	20 %
Trabajo orientado a proyecto: Entrega y presentación	40 %
	0 %
Total	100 %

Evaluación excepcional:

La evaluación excepcional consistirá en la realización de un examen con las siguientes partes.

Parte práctica. (30%)

Parte teórica. (40%)

Realización de un trabajo individual práctico y su exposición.(30%)

En el caso de los alumnos que participen en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que les sean asignadas en el marco del programa.



12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Pizarra y Proyectors
Bibliografía disponible en la Biblioteca
Aplicaciones interactivas en la Plataforma UBUvirtual
Tutorías individualizadas o en grupo a demanda de los alumnos

13. Calendarios y horarios:

El calendario aprobado por la Junta de Escuela de la Escuela Politécnica Superior y los horarios publicados en los tabloneros oficiales de la E.P.S.

14. Idioma en que se imparte:

Español