

**FICHA IDENTIFICATIVA****DATOS DE LA ASIGNATURA****Código:** 34853**Nombre:** Fundamentos de computadores**Ciclo:** Grado**Créditos ECTS:** 6**Curso académico:** 2026-27**TITULACIONES**

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	1	Segundo cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Informática	FORMACIÓN BÁSICA

COORDINACIÓN

RUIZ GONZALBO AURELIO

RESUMEN

La asignatura "Fundamentos de los Computadores" es una asignatura obligatoria de primer curso del Grado en Ingeniería Multimedia. Tiene asignada una dedicación de 6 ECTS que se imparten en el segundo cuatrimestre del primer curso.

El objetivo de la asignatura es que el alumnado conozcan los Fundamentos de los Computadores, atendiendo principalmente a su arquitectura y programación. Se introduce el modelo clásico del computador Von Neumann y el lenguaje máquina utilizando ensamblador.

En el primer bloque se introduce el lenguaje de los computadores, el lenguaje máquina, y el alumnado acaba dominando los tipos de instrucciones y modos de direccionamiento, para continuar con los formatos de instrucciones y el repertorio o conjunto de instrucciones disponibles. Tras las definiciones principales de forma genérica se pasa a particularizar el estudio a un procesador concreto como es el MIPS32. Siguiendo con la parte de programación, a continuación se pretende que el alumnado conozca el VHDL como lenguaje vehicular para la descripción de hardware. Se introduce formalmente el lenguaje y se consolidan los distintos estilos de arquitectura.

Posteriormente el objetivo pasa a ser la comprensión del funcionamiento de los bloques básicos que constituyen los componentes de los computadores y su papel en el desarrollo de su arquitectura. A partir



de este punto el alumnado va a ser capaz de diseñar el camino que siguen los datos y a su vez el diseño de la unidad de control cableada o microprogramada, tanto en procesadores monociclo como en multiciclo, respectivamente. Siguiendo en la misma línea, a continuación se pretende conocer a fondo uno de los componentes principales en la estructura de un computador, como es la Unidad Aritmético-Lógica (ALU). Se aprende a diseñar pequeños circuitos que son capaces de realizar operaciones sencillas como sumas y desplazamientos, y se integran módulos más complejos capaces de operaciones como la multiplicación. Dichos módulos serán las unidades estructurales de la ALU y el objetivo principal es que el alumnado aprenda a diseñar y modificar una pequeña ALU capaz de funcionar correctamente. La parte software de la ALU enseñará al alumnado la aritmética entera y la de coma flotante.

Finalmente se profundiza en la utilización de dispositivos programables sencillos, inherente al trabajo con HDL y herramientas CAD, permitiendo la consecución del último objetivo: que el alumnado se familiarice con su uso para crear pequeños sistemas secuenciales mediante herramientas que automatizan los procesos repetitivos para un gran número de funciones.

los procesos repetitivos para un gran número de funciones.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

OTROS TIPOS DE REQUISITOS

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1405 -

B4 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

B5- 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.

G6 - 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.

I4 - Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.

MM21 - Comunicar de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las TIC y, concretamente de la Multimedia, conociendo su impacto



socioeconómico.

MM25 - Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones multimedia, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según las competencias específicas establecidas.

MM28 - 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 Multimedia.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Circuitos secuenciales

Máquinas de estados (Mealy y Moore): Funcionamiento, construcción y descripción VHDL.
Diseño de un sistema digital complejo.

2. Lenguaje de descripción Hardware (VHDL) y dispositivos programables

Elementos sintácticos.
Descripción comportamental , estructural y por flujo de datos
Descripción VHDL de máquinas de estados
Tecnologías de programación
Dispositivos lógicos programables: CPLDs, FPGAs.

3. Lenguaje Máquina

Tipos de instrucciones
Formato de instrucciones
Modos de direccionamiento
Caso particular: el MIPS32

4. Ruta de datos. Segmentación

Procesador monociclo y control
Procesador segmentado y control
Riesgos de la segmentación

Aritmética entera



5. Unidad aritmético-lógica

- Aritmética entera o Sumadores/Restadores
 - o Multiplicadores
 - o Divisores
- Aritmética en coma flotante
 - o Formato IEEE-754

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	30,00
Prácticas en aula	10,00
Laboratorio	20,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	25,00
Estudio y trabajo autónomo	10,00
Preparación de clases	30,00
Preparación de actividades de evaluación	22,00
Resolución de casos prácticos	3,00
Total horas	90,00

METODOLOGÍA DOCENTE

La metodología utilizada en la asignatura se basará en la realización de clases teóricas y de problemas que estarán complementadas con el trabajo autónomo del alumnado. La proporción establecida para cada una de estas actividades será la siguiente:

- **Actividades teóricas.**

Descripción: En las clases teóricas se desarrollarán los temas proporcionando una visión global e integradora, analizando con mayor detalle los aspectos clave y de mayor complejidad, fomentando, en todo momento, la participación del alumnado.

Carga de trabajo para el alumnado sobre el total de carga de la materia: 19%



- **Actividades prácticas.**

Descripción: Complementan las actividades teóricas con el objetivo de aplicar los conceptos básicos y ampliarlos con el conocimiento y la experiencia que vayan adquiriendo durante la realización de los trabajos propuestos. Comprenden los siguientes tipos de actividades presenciales:

- o Clases de problemas y cuestiones en aula
- o Sesiones de discusión y resolución de problemas y ejercicios previamente trabajados por el alumnado.
- o Prácticas de laboratorio
- o Tutorías programadas (individualizadas o en grupo).
- o Realización de cuestionarios individuales de evaluación.

Carga de trabajo para el alumnado sobre el total de carga de la materia: 21%

- **Trabajo personal del alumnado.**

Descripción: Realización (fuera del aula) de trabajos monográficos, búsqueda bibliográfica dirigida, cuestiones y problemas, así como la preparación de clases y exámenes (estudio). Esta tarea se realizará de manera individual e intenta potenciar el trabajo autónomo.

Carga de trabajo para el alumnado sobre el total de carga de la materia: 45%

- **Trabajo en pequeños grupos.**

Descripción: Realización, por parte de pequeños grupos de estudiantes (2-4) de trabajos, cuestiones, problemas fuera del aula. Esta tarea complementa el trabajo individual y fomenta la capacidad de integración en grupos de trabajo.

Carga de trabajo para el alumnado sobre el total de carga de la materia: 15%

Se utilizará la plataforma de e-learning (Aula Virtual) de la Universitat de València como soporte de comunicación con el alumnado. A través de ella se tendrá acceso al material didáctico utilizado en clase, así como los problemas y ejercicios a resolver.



EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se llevará a cabo en la primera convocatoria preferentemente mediante evaluación continua (C) y la evaluación de las actividades de laboratorio (L).

La nota de la evaluación continua (C), se calculará como la media de 3 pruebas de evaluación continua realizadas durante el curso (P), al finalizar cada bloque temático o grupo de temas: P1, P2 y P3. Se utilizará la siguiente expresión, que refleja el peso relativo de cada bloque temático:

$$C = 0.35 * P1 + 0.5 * P2 + 0.15 * P3$$

La nota de la evaluación continua (C) se podrá mejorar hasta 1 punto con las actividades extras (Aext) realizadas lo largo del curso siempre que C sea mayor o igual a 5, calculando la nota de la evaluación continua final (Cfin) como:

$$C_{fin} = C + A_{ext}$$

Si la nota de evaluación continua es mayor o igual a 5 el o la estudiante no deberá hacer el examen oficial de la primera convocatoria, calculándose la nota de la primera convocatoria (N1a) como:

$$N1a = 0.75 * C_{fin} + 0.25 * L$$

Donde la nota de laboratorio (L) se calculará como la media aritmética de la evaluación de las sesiones laboratorios (SL) y el examen de laboratorio (ExL):

$$L = 0.5 * SL + 0.5 * ExL$$

En el caso de que la evaluación continua sea menor que 5 se deberá realizar el examen oficial de la primera convocatoria (Ex1), calculándose la nota de la primera convocatoria de forma distinta (N1b):

$$N1b = 0.6 * Ex1 + 0.25 * L + 0.15 * C$$

En el caso de que un o una estudiante que haya superado la primera convocatoria con la evaluación continua ($C \geq 5$) desee mejorar su nota N1a, podrá presentarse al examen Ex1, calculándose la nota de la 1ª convocatoria con la fórmula N1b. Eso supondrá la renuncia a la nota calculada con la fórmula N1a.



La nota de la segunda convocatoria (N2) se calculará de una única forma, a partir de la nota del examen de la segunda convocatoria Ex2 y con la notas de laboratorio (L) y evaluación continua (C) obtenidas durante el curso.

$$N2 = 0.6 * Ex2 + 0.25 * L + 0.15 * C$$

En cualquier caso, la evaluación de la asignatura se hará de acuerdo con el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para los títulos de grado y master aprobado por Consejo de Gobierno de 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017)

La copia o plagio manifiesto de cualquier actividad que forma parte de la evaluación supondrá la imposibilidad de superar la asignatura, sometiéndose seguidamente a los procedimientos disciplinarios oportunos indicados en el PROTOCOLO DE ACTUACIÓN ANTE PRÁCTICAS FRAUDULENTAS EN LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA (ACGUV 123/2020).

BIBLIOGRAFÍA

- Patterson/Hennessy. Estructura y Diseño Computadores. Interficie circuitería/Programación. Ed. Reverté. 2007
- W. Stallings. Organización y Estructura de Computadores. Diseño para optimizar prestaciones. Ed. Prentice Hall, 2006.
- John Wakerly. Diseño digital. Principios y prácticas 3ª Edición. Editorial Prentice-Hall, 2001.
- Fernando Pardo y J. Antonio Boluda VHDL Lenguaje para síntesis y modelado de circuitos. Editorial RA-MA, 1999
- S. Brown and Z. Vranesic. Fundamentals of Digital Logic with VHDL Design. 3e. Editorial Mcgraw-Hill Series in Electrical and Computer Engineering), 2005.
- S. Barrachina, M. Castillo, J.M. Claver, J.C. Fernández. Prácticas de introducción a la arquitectura de computadores con el simulador SPIM, Ed. Pearson, 2013