



GUÍA DOCENTE

PROGRAMACIÓN DE BAJO NIVEL

DOBLE GRADO EN MATEMÁTICA COMPUTACIONAL E INGENIERÍA DEL SOFTWARE

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Programación de bajo nivel
Titulación:	Doble Grado en Matemática Computacional e Ingeniería del Software
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Optatividad
Curso:	4
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OP
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Marcos Novalbos Mendiguchía / marcos.novalbos@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Esta materia recoge algunos contenidos avanzados y/o especializados que pudiera requerir un ingeniero del software generalista

Descripción de la asignatura

Esta asignatura es relevante para adquirir conocimientos de programación orientada a hardware específico, resaltando la importancia de la eficiencia de código, el acceso directo a memoria y la gestión de recursos

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG1: Entender, planificar y resolver problemas a través del desarrollo de soluciones informáticas.

CG2: Desarrollar soluciones informáticas que sean respetuosas con el medio ambiente, los deberes sociales y recursos naturales, además de cumplir con la legislación y ética.

CG3: Aplicar los fundamentos científicos para la resolución de problemas informáticos

CG4: Entender la complejidad, simplificar y optimizar los sistemas informáticos

CG6: Trabajar en entornos de trabajo multidisciplinares demostrando capacidad de trabajo en equipo, versatilidad, flexibilidad, creatividad y respeto por el trabajo de los compañeros de otras áreas.

CG7: Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos de desarrollo software para entornos digitales.

CG9: Aprender, modificar y producir nuevas tecnologías informáticas

CG10: Aplicar las técnicas creativas para la realización de proyectos informáticos

CG11: Buscar, analizar y gestionar la información para poder extraer conocimiento de la misma.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE10: Generar documentación de una aplicación de forma automática así como entender y manejar adecuadamente un gestor de versiones de código las que utilizan principios de ingeniería inversa.

CE15: Desarrollar aplicaciones distribuidas teniendo en cuenta la tolerancia de los fallos, la adaptabilidad, el balance de carga y la predictividad del sistema.

CE17: Desarrollar aplicaciones que utilicen las características de paralelización de tarjetas gráficas y arquitecturas de altas prestaciones.

CE20: Testar en profundidad el funcionamiento y funcionalidad de una aplicación informática, elaborando planes de pruebas y empleando técnicas de diseño y programación orientado a las pruebas.

CE21: Evaluar la calidad de una aplicación informática desde el punto de vista de su diseño e implementación, aplicando métricas, procedimientos y estándares de medición de calidad del software.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1: Conocer la definición y el alcance, así como poner en práctica los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico.

CT2: Conocer los principales agentes del sector y el ciclo de vida completo de un proyecto en desarrollo y comercialización de contenidos digitales

CT4: Actualizar el conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas.

CT5: Poseer las habilidades necesarias para el emprendimiento digital.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Entender el ciclo de aseguramiento de la calidad del software
- Diseñar un plan de prueba de software
- Conocer los entornos de prueba más habituales de la industria
- Desarrollar una aplicación intensiva en el uso de GPU
- Ser capaz de medir rendimiento en aplicaciones distribuidas.

CONTENIDO

Programación concurrente sobre la Unidad de Procesamiento Gráfico

Profiling de sistemas distribuidos

TEMARIO

Tema 1: Introducción a lenguajes de bajo nivel

- Repaso C/C++
- Repaso a arquitecturas HW

Tema 2A: Uso de ficheros "binarios"

- Implementación de librería de lectura para un formato dado

Tema 2B: Juegos de instrucciones vectorial

- Uso de juegos de instrucciones vectorial para X86_64: AVX/SSE

Tema 3: Coprocesadores

- Introducción a paralelismo
- Uso de GPUs como coprocesador: NVidia CUDA

Tema 4: Llamadas a sistema y gestión de memoria

- Implementación de un gestor de memoria tipo malloc

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	16	16
<i>Clases Prácticas</i>	11	11
<i>Tutorías</i>	2	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	25	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	3	3

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Aprendizaje de casos

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS PERÍODO TEMPORAL

Tema 1: Introducción a lenguajes de bajo nivel

1 semanas

Tema 2A: Uso de ficheros "binarios"

2 semanas

Tema 2B: Juegos de instrucciones vectorial

2 semanas

Tema 3: Coprocesadores

3 semanas

Tema 4: Llamadas a sistema y gestión de memoria

2 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	30

<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	60
<i>Evaluación de las Prácticas Externas</i>	100	100

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30
<i>Evaluación de las Prácticas Externas</i>	100	100

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- La evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura se realizará a partir de la asistencia y la participación activa en clase y en el resto de las actividades desarrolladas durante el curso. Eso incluirá la entrega de trabajos obligatorios a tiempo. Este aspecto representará el 10% de la calificación final de la asignatura en la convocatoria ordinaria.
- A lo largo del curso se plantearán actividades, ejercicios y problemas que deberán ser entregadas antes de la fecha indicada a través de la plataforma virtual. Este trabajo se evaluará a través de la propia plataforma virtual y supondrá un 60% de la calificación final de la asignatura en la convocatoria ordinaria. No se admitirán trabajos fuera de forma y fecha sin causa justificada. En caso de que la nota de un ejercicio no alcance el aprobado, se admitirá una nueva entrega que si tiene la suficiente calidad tendrá una calificación de 5.0.
- Para aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria, es imprescindible que la nota final sea al menos 5.0 (sobre 10). Además de ese requisito, es necesario que la media de los trabajos planteados sea al menos 5.0 (sobre 10), y que la nota del examen final sea al menos de 5.0 (sobre 10). En caso de no cumplirse alguno de estos requisitos, la asignatura se considerará automáticamente suspensa independientemente del resto de calificaciones.
- En caso de no conseguir el aprobado en la convocatoria ordinaria, el alumno podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria. Se realizará un examen final que representará el 30% de su calificación en dicha convocatoria, y en el que formará parte de la materia exigible al alumno todo el contenido de la asignatura

visto en clase. El otro 60% se calculará a partir de los ejercicios prácticos entregables pedidos a lo largo de la asignatura. Por último se mantendrá el 10% de la participación obtenida durante la primera convocatoria. Para aprobar la asignatura en la convocatoria extraordinaria, es imprescindible que la nota final sea al menos 5.0 (sobre 10). Además de ese requisito, es necesario que la media de los trabajos planteados sea al menos 5.0 (sobre 10), y que la nota del examen final sea al menos de 5.0 (sobre 10).

- En convocatoria extraordinaria se guardará la nota de todo lo entregado hasta el momento.
- En caso de haber suspendido o no haber entregado prácticas en las fechas pedidas, se pedirá una nueva entrega de las mismas solucionando errores. Estas entregas tendrán como mínimo una penalización del 10% de la nota máxima, la cual no afectará al mínimo exigible para el aprobado (5). Eso quiere decir que tendrán una nota máxima de 9 sobre 10.
- En los exámenes no se permite el uso de apuntes ni de calculadoras científicas programables, para lo que el alumno debe remitirse a las instrucciones específicas del profesor sobre este tema.
- Todo el código y trabajos entregados por los alumnos deberán ser ORIGINALES. Quiere decir que deberán haber sido desarrollados por los alumnos a lo largo de la asignatura, sin ayuda externa. En caso de usar código/librerías externas a lo suministrado por el profesor, deberá estar debidamente documentado y justificado. Se permite consultar documentación externa a la asignatura, pero el código entregado por el alumno deberá respetar las leyes de copyright y licencias software vigentes. En todo caso, el alumno deberá ser capaz de explicar el código usado y entregado durante el curso.
- Copias entre trabajos: Se entenderá como copia de trabajo aquellos proyectos que contengan partes iguales o muy similares, que no cumplan las reglas establecidas en los párrafos anteriores. Las copias de trabajos conllevarán la completa suspensión de la asignatura, sin posibilidad de recuperación en la convocatoria actual. Será el profesor el que decida la gravedad de la copia, y la decisión final podrá ser consultada y revocada por el resto del equipo docente en caso de necesitar una segunda opinión.
- No se conservarán calificaciones de ningún tipo entre distintos cursos académicos, únicamente entre convocatorias ordinaria y extraordinaria del mismo curso.
- No está permitido el uso de teléfonos móviles en el aula durante el período de evaluación continua, excepto indicación expresa en sentido contrario del profesor. Los ordenadores portátiles podrán utilizarse únicamente para actividades relacionadas con la asignatura. El profesor podrá retirar el derecho al uso del ordenador a aquellos alumnos que lo utilicen para actividades que no estén relacionadas con la asignatura (consulta de correos, noticias o redes sociales, consulta o elaboración de actividades de otras asignaturas, etc.).
- No está permitido consumir bebidas ni comidas en el aula. Tampoco está permitida la presencia de cualquier tipo de bebida en las mesas, incluso en envases cerrados.
- Se demandará del alumno una participación activa, necesaria para el desarrollo de las clases.
- Se exigirá al alumno un buen comportamiento en todo momento durante el desarrollo de las clases. El mal comportamiento que impida el normal desarrollo de la clase puede conllevar la expulsión del aula por un tiempo a determinar por el profesor.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía Básica:

- ADDISON WESLEY Ed 1(2010); CUDA by Example

Bibliografía Recomendada:

- PRENTICE HALL Ed. 0006 (2010) Assembly Language for X86

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula teórica

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenadores con sistema operativo Linux y tarjetas gráficas NVidia serie GTX400 o superior.

No valen Máquinas virtuales, es necesario un Linux “nativo” para poder realizar todas las prácticas

Software:

Sistema Operativo Linux