

**(Adenda) Guía docente de la asignatura Computación Paralela**

Asignatura	COMPUTACION PARALELA		
Materia	COMPUTACION		
Módulo	TECNOLOGIAS ESPECIFICAS		
Titulación	GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA		
Plan	545	Código	46929
Periodo de impartición	2do CUATRIMESTRE	Tipo/Carácter	OPTATIVA (Mención IS, Mención TI, Mención CO)
Nivel/Ciclo	GRADO	Curso	3º
Créditos ECTS	6 ECTS		
Lengua en que se imparte	CASTELLANO		
Profesor/es responsable/s	ARTURO GONZALEZ ESCRIBANO		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	TELÉFONO: 983 423000 ext. 5613 E-MAIL: arturo@infor.uva.es		
Horario de tutorías	Véase www.inf.uva.es → Alumno → Apoyo → Tutorías		
Departamento	INFORMÁTICA (ATC, LSI, CCIA)		

Adenda

Este documento refleja los cambios necesarios en la guía docente de la asignatura para adaptar el desarrollo de la misma a la situación extraordinaria producida por el impacto de la pandemia de COVID-19 y el estado de alarma asociado.

[...]

4. Bloques temáticos

Bloque 1: Sistemas de computación paralela.

Carga de trabajo en créditos ECTS:

[...]

c. Contenidos

Temas afectados: 3. MPI y 4. CUDA

Atendiendo al objetivo y carácter eminentemente práctico de la asignatura se reduce el esfuerzo y tiempo de trabajo del alumno en un 35% eliminando la evaluación teórica y por tanto la necesidad de memorizar los conceptos de cada tema y los detalles sobre el uso de las herramientas descritas. Se utilizarán exclusivamente en el desarrollo de las prácticas. El alumno podrá utilizar en todas las actividades todo el material disponible tanto en el Campus Virtual como en Internet. Se cubrirán únicamente los conceptos necesarios para la realización de las dos actividades prácticas, una por cada tema.

d. Métodos docentes

- Clase magistral participativa
Las clases magistrales participativas pasan a ser en modalidad on-line en el mismo horario, utilizando la herramienta de foro colaborativa que ya se utiliza en la asignatura para permitir la participación activa de los alumnos.
- Estudio de casos ~~en aula y en laboratorio~~
- Resolución de problemas
Los estudios de casos y resolución de problemas se realizan de forma autónoma por los estudiantes, utilizando el foro colaborativo de la asignatura para resolver dudas on-line, y con la posibilidad de tutorías personales o grupales on-line.
- Desarrollo de proyectos
- Metodologías de gamificación competitiva y colaborativa

f. Evaluación

- Evaluación continua basada en ~~exámenes de preguntas cortas o tipo test~~, y desarrollo de supuestos prácticos.
Se eliminan los exámenes de preguntas cortas o tipo test. Se mantienen las dos actividades competitivas pendientes (concursos de programación) ampliando en el calendario su duración en al menos un 30% para dar los alumnos más tiempo para su realización. Se modifican los entregables asociados a estas dos actividades para realizar la evaluación telemáticamente.



i. Recursos necesarios

- ~~Laboratorio de la Escuela de Informática asignado al programa GPU Education Center.~~
 Los alumnos tienen acceso a los recursos hardware y software necesarios a través de la herramienta *tablón*, utilizada durante todo el desarrollo de la asignatura, que permite ejecutar pruebas y realizar las actividades de concurso en remoto.
- Acceso remoto a las instalaciones y servidores de cómputo paralelo del Departamento y Escuela de Informática.
- Acceso al aula virtual

6. Métodos docentes y principios metodológicos

Actividad	Metodología
Clase de teoría	<ul style="list-style-type: none"> • Clase magistral participativa • Estudio de casos en aula • Resolución de problemas
Clase práctica	<ul style="list-style-type: none"> • Clase magistral participativa • Realización de proyectos guiado por el profesor, que encargará y guiará el trabajo que se realizará en grupos (2/3 alumnos), siguiendo un enfoque colaborativo. Técnicas de gamificación y participación en concursos de programación.
Seminarios	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres de aprendizaje
Tutoría	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de los contenidos teóricos y de los proyectos Apoyo y seguimiento on-line del desarrollo de las prácticas.

8. Sistema y características de la evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Práctica: Evaluación del desarrollo e informes de prácticas.	65 85	Prácticas a desarrollar en semanas concretas con concursos de programación (ver nuevo cronograma de actividades).
Teoría: Evaluaciones intermedias de carácter teórico.	35 5	Cuatro breves evaluaciones de teoría en semanas concretas al final de cada tema (ver cronograma de actividades) Se mantiene la nota del primer examen teórico ya realizado, con un peso reducido proporcional. Se eliminan el resto de pruebas teóricas.
Bonificaciones relacionadas con gamificación.	10 20	Participación en foros, tareas de apoyo técnico a compañeros, hitos en los concursos de programación. Actividad asíncrona continua que se realiza durante todo el desarrollo de la asignatura: Se incrementa el peso del uso de los foros y herramientas on-line colaborativas.

Notas importantes:

- ~~1. La nota de teoría se obtendrá como la media aritmética simple de las calificaciones obtenidas en cuatro breves cuestionarios de teoría basados en preguntas cortas o de tipo test.~~
- La nota de prácticas se obtendrá como una media ponderada de las calificaciones obtenidas en tres prácticas, **junto con la nota obtenida en el primer examen teórico y la parte correspondiente a las bonificaciones por gamificación participación y colaborativa on-line.** Si la nota total supera el 10, se cortará en ese valor.
- Para aprobar la asignatura a través del mecanismo de evaluación continua, hay que obtener:
 - ~~• Al menos un 4 sobre 10 en cada práctica.~~
 - ~~• Al menos un 3 sobre 10 de media en los exámenes teóricos.~~
 - Un 5 de nota media en la asignatura.
- Los alumnos que no hayan obtenido un 5 de nota media ponderada durante el curso (siguiendo los criterios anteriores) ~~deberán presentarse al examen final de la asignatura, tanto en su convocatoria ordinaria como extraordinaria~~ **no superarán la asignatura en la convocatoria ordinaria.**

Los alumnos que tengan pendiente o suspensa la nota de la parte práctica del tema 2. OpenMP, realizado antes del cambio a la docencia on-line, podrán realizar en el mes de Junio un examen de programación con tiempo limitado utilizando OpenMP.

En la convocatoria extraordinaria se realizará un examen final práctico de programación con tiempo limitado por cada práctica no superada (temas 2. OpenMP, 3. MPI o 4. CUDA). La nota final será el resultado de aplicar la misma media ponderada substituyendo las notas obtenidas en este examen por las notas de cada parte anteriormente suspensa en la evaluación continua.

- ~~5. La calificación obtenida en los exámenes finales constituirá el 100% de la nota del alumno, no computándose en este caso los porcentajes anteriores.~~
- Se considerarán como "no presentados" a los alumnos que no se presenten a ninguna evaluación de teoría o de prácticas.