



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: FUNDAMENTOS COMPUTADORES.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 1º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Martín Etxauri Sainz de Murieta.

Presentación de la asignatura

Asignatura teórico-práctica sobre los fundamentos de las computadoras, microprocesadores y microcontroladores, y todos los elementos con los que interactúan y sobre los que se desarrollan. Desde la electrónica básica y los sensores/actuadores de los que derivan los usos en la robótica e interactividad, hasta la cultura Maker y las herramientas como microprocesadores y microcontroladores de fácil acceso o las impresoras 3D. Una mirada crítica y práctica a todas estas materias que establecerán una base para el conocimiento de las herramientas tecnológicas alrededor del videojuego, principalmente de hardware.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	RA1	Aplicar la programación estructurada básica y sus datos.
	RA4	Trabajar con la multidisciplinariedad de la Multimedia.
	RA6	Utilizar los computadores y hardware necesario para este ámbito.
Habilidades (COM)	CG2	Realizar mediciones, cálculos, valoraciones, estudios, informes y otros trabajos análogos relacionados con el ámbito del estudio.
	CG4	Trabajar en equipo, participando activamente en las tareas y siendo capaz de comunicarse adecuadamente en todos los ámbitos.
	CG6	Ser hábil en la comunicación, tanto por escrito como



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

		verbalmente, en el idioma propio y en otras lenguas extranjeras.
	CE4	Integrar la estructura y arquitectura de los computadores, el Álgebra de "Boole", los sistemas combinacionales y la arquitectura hardware a las metodologías de ámbito "Maker" presentes en la Multimedia.
	CE6	Dar respuesta a problemáticas sociales y de comunicación humana desde la disciplina Multimedia.
Destrezas (H)		

Contenido de la Asignatura*

1. Funcionamiento de un ordenador.

1. Estructura, organización, arquitectura y función de un ordenador.
2. Diseño de microprocesadores y su evolución.
 - Arquitecturas RISC.
 - Arquitecturas SISC.
 - 32 a 64 bits.
3. Instrucciones y segmentación.
4. Rutas de datos y función e interconexión de alto nivel.
5. Jerarquía de memoria: caché, principal y virtual.
6. Buses y dispositivos de entrada, salida y almacenamiento.
7. Generalidades del sistema operativo.
8. Simulación de sistemas.
9. Lenguaje ensamblador.

2. Fundamentos de robótica.

1. Tipos de robots y de procesadores.
2. Fundamentos de electrónica.
3. Fundamentos de electrónica de potencia.
4. Características y ensamblaje de componentes.
5. Sensores y transductores.
6. Actuadores.

3. Diseño y programación de microcontroladores.

1. Introducción a los microcontroladores.
2. Diferencias entre microprocesadores y microcontroladores.
3. Introducción a la plataforma Arduino.
4. Programación y librerías para Arduino.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

5. Intercomunicación entre ordenadores y microcontroladores.

4. Mundo “Maker”.

1. Cultura “Maker”.
2. Características e introducción a la impresión 3D.
3. Los “Fab Lab”.
4. Programación de “Raspberry Pi”.
5. Robótica en el contexto “Maker”.
6. Proyectos de ámbito “Maker”.

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudio de casos.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	22	100
AF2: Clase prácticas.	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	0



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

	Total	150	
--	--------------	------------	--

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante.	0	10
SE2 Evaluación de trabajos.	0	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	50	100

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Araujo Barón, Patxi. 2014. Sensor Searching for Sense: Cómo Construir poéticas De interacción. AusArt Journal for Research in Art. 2 (2014), 1, pp. 42-53
- Průša, Josef; Bach, Martin. (2020). Principios básicos de impresión 3D. Prusa Research.
- Allahyari, Morehshin; Rourke, Daniel. (Eds.) (2017). The 3D Additivist Cookbook. Institute of Network Cultures, Amsterdam University of Applied Sciences.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Bibliografía Complementaria

- Bogers, Loes; Chiappini, Letizia. (Eds.) (2019). The Critical Makers Reader: (Un)learning Technology. Institute of Network Cultures, Amsterdam University of Applied Sciences.
- García César. Cómo hacer un espacio maker. Guías LADA. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Rodriguez, Natxo. (2021). Artea eta kultura libre: Jardunbide artistikoen esparruko kultura librearen eta lizentzien hastapenak. Euskal Herriko Unibertsitateko Arte Ederretako Fakultateko Arte eta Teknologia Sailaren Atala.
- Rose, David. (2015). Enchanted Objects: Innovation, Design, and the Future of Technology. Scribner.
- Oskay, Windell; Schlaepfer, Eric. (2022). Open Circuits; The Inner Beauty of Electronic Components. No Starch Press
- MacKenzie, Donald; Wajcman, Judy (Eds.) (1985). The Social Shaping of Technology: How the Refrigerator Got Its Hum. Open University Press.
- Parikka, Jussi. (2021). Una geología de los medios. Caja Negra
- Horowitz, Paul; Hill, Winfield. (2015). The Art of Electronics. Cambridge University Press.
- Rekalde Josu et al. (1997). Lo Tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg. Virus Editorial.
- Rocha, Jara; Snelting, Femke. (2022). Volumetric Regimes: material cultures of quantified presence. Open Humanities Press.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- <https://additivism.org/manifesto>
- <https://creativeapplications.net>
- <https://hackaday.com>
- <https://instructables.com>
- <https://learn.adafruit.com>
- <https://www.youtube.com/@ExplainingComputer>

¹ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.