

Facultad de Ciencias

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

321 - Proyecto de Diseño de un Sistema Empotrado

Máster Universitario en Ingeniería Informática
Optativa. Curso 2

Curso Académico 2023-2024

1. DATOS IDENTIFICATIVOS

Título/s	Máster Universitario en Ingeniería Informática	Tipología v Curso	Optativa. Curso 2		
Centro	Facultad de Ciencias				
Módulo / materia	ASIGNATURAS OPTATIVAS				
Código y denominación	321 - Proyecto de Diseño de un Sistema Empotrado				
Créditos ECTS	3	Cuatrimestre	Cuatrimestral (1)		
Web	https://moodle.unican.es/				
Idioma de impartición	Español	English friendly	Sí	Forma de impartición	Presencial

Departamento	DPTO. TECNOLOGIA ELECTRONICA E INGENIERIA DE SISTEMAS Y AUTOMATICA				
Profesor responsable	HECTOR POSADAS COBO				
E-mail	hector.posadas@unican.es				
Número despacho	E.T.S. de Ingenieros Industriales y de Telecomunicación. Planta: - 3. DESPACHO PROFESOR (S3006)				
Otros profesores					

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

--	--	--	--	--	--

3. COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ESPECÍFICAS DEL PLAN DE ESTUDIOS TRABAJADAS

Competencias Genéricas
Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la Ingeniería Informática
Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos
Competencias Específicas
Capacidad para modelar, diseñar, definir la arquitectura, implantar, gestionar, operar, administrar y mantener aplicaciones, redes, sistemas, servicios y contenidos informáticos
Capacidad para analizar las necesidades de información que se plantean en un entorno y llevar a cabo en todas sus etapas el proceso de construcción de un sistema de información
Capacidad para comprender y poder aplicar conocimientos avanzados de computación de altas prestaciones y método numéricos o computacionales a problemas de ingeniería
Capacidad para diseñar y desarrollar sistemas, aplicaciones y servicios informáticos en sistemas empotrados y ubicuos
Capacidad para aplicar métodos matemáticos, estadísticos y de inteligencia artificial para modelar, diseñar y desarrollar aplicaciones, servicios, sistemas inteligentes y sistemas basados en el conocimiento
Capacidad para utilizar y desarrollar metodologías, métodos, técnicas, programas de uso específico, normas y estándares de computación gráfica
Competencias Básicas
Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
Competencias Transversales
Capacidad de análisis, síntesis y evaluación
Capacidad de trabajo en equipo
Capacidad de razonamiento crítico
Aprendizaje autónomo
Creatividad
Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor

3.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de diseñar y desarrollar sistemas empotrados mediante la integración de tecnologías hardware y software en contextos multidisciplinares
- Ser capaz de evaluar y optimizar el rendimiento de un sistema considerando alternativas HW y SW
- Capacidad de afrontar el diseño de sistemas empotrados complejos reales

4. OBJETIVOS

Puesta en práctica de las metodologías de co-diseño de sistemas empotrados complejos

Capacidad de desarrollo y optimización de SW empotrado en sistemas mono y multi-procesadores

Diseño HW y desarrollo de las comunicaciones HW/SW

Verificación y depurado de sistemas empotrados HW/SW

5. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DOCENTES

ACTIVIDADES	HORAS DE LA ASIGNATURA
ACTIVIDADES PRESENCIALES	
HORAS DE CLASE (A)	
- Teoría (TE)	5
- Prácticas en Aula (PA)	5
- Prácticas de Laboratorio Experimental(PLE)	20
- Prácticas de Laboratorio en Ordenador (PLO)	
- Prácticas Clínicas (CL)	
Subtotal horas de clase	30
ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO (B)	
- Tutorías (TU)	10
- Evaluación (EV)	5
Subtotal actividades de seguimiento	15
Total actividades presenciales (A+B)	45
ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	
Trabajo en grupo (TG)	10
Trabajo autónomo (TA)	20
Tutorías No Presenciales (TU-NP)	
Evaluación No Presencial (EV-NP)	
Total actividades no presenciales	30
HORAS TOTALES	75

6. ORGANIZACIÓN DOCENTE

CONTENIDOS		TE	PA	PLE	PLO	CL	TU	EV	TG	TA	TU- NP	EV- NP	Semana
1	Introducción al proyecto. Introducción al simulador de vuelo. Coordenadas cuerpo y coordenadas mundo. Información disponible desde sensores. Desarrollo de un algoritmo de guiado sobre el simulador de vuelo (Software in the loop).	3,00	1,00	6,00	0,00	0,00	3,00	2,00	3,00	8,00	0,00	0,00	1-3
2	Utilización de sensores y actuadores para manejo de un sistema móvil. Manejo de una IMU para obtener información. Combinación con el simulador.	1,00	4,00	6,00	0,00	0,00	3,00	2,00	3,00	6,00	0,00	0,00	3-5
3	Desarrollo de la plataforma HW. Comunicaciones HW/SW. Integración del algoritmo de guiado en la plataforma. Integración y prueba con el simulador (Hardware in the loop).	1,00	0,00	8,00	0,00	0,00	4,00	1,00	4,00	6,00	0,00	0,00	5-7
TOTAL DE HORAS		5,00	5,00	20,00	0,00	0,00	10,00	5,00	10,00	20,00	0,00	0,00	

Esta organización tiene carácter orientativo.

TE	Horas de teoría
PA	Horas de prácticas en aula
PLE	Horas de prácticas de laboratorio experimental
PLO	Horas de prácticas de laboratorio en ordenador
CL	Horas de prácticas clínicas
TU	Horas de tutoría
EV	Horas de evaluación
TG	Horas de trabajo en grupo
TA	Horas de trabajo autónomo
TU-NP	Tutorías No Presenciales
EV-NP	Evaluación No Presencial

7. MÉTODOS DE LA EVALUACIÓN

Descripción	Tipología	Eval. Final	Recuper.	%
Proyecto de diseño empotado	Evaluación en laboratorio	No	Sí	100,00
Calif. mínima	5,00			
Duración				
Fecha realización	Durante el bimestre			
Condiciones recuperación	Realización del proyecto			
Observaciones	Se realizará de forma incremental, realizando una entrega por tema			
TOTAL				100,00
Observaciones				
Si la asignatura no se supera en las actividades de evaluación ordinarias realizadas en el cuatrimestre, se podrá recuperar presentando el resultado de las actividades en el periodo extraordinario, previo contacto con el profesor para fijar las fechas. Si el cupo de matrículas de honor de la asignatura se completa en la evaluación ordinaria, los alumnos que se presenten a la recuperación no podrán optar a la calificación de matrícula de honor.				
Criterios de evaluación para estudiantes a tiempo parcial				
Con los alumnos a tiempo parcial se negociarán horas de acceso al laboratorio que sean compatibles con sus restricciones de horario y la realización remota de las actividades que no necesiten equipamiento específico.				

8. BIBLIOGRAFÍA Y MATERIALES DIDÁCTICOS

BÁSICA
E. A. Lee & S. A. Seshia: "Introduction to Embedded Systems: a Cyber-Physical Systems Approach", UC Berkeley, 2º Ed, 2015
D. Gajski, S. Abdi, A. Gerstlauer: "Embedded System Design: Modeling, Synthesis and Verification", Springer, 2010.
M. Barr, A. Massa: "Programming Embedded Systems", O'Reilly, 2007.
Complementaria

9. SOFTWARE

PROGRAMA / APLICACIÓN	CENTRO	PLANTA	SALA	HORARIO
VIVADO (XILINX)	Ciencias			

10. COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

- Comprensión escrita
- Expresión escrita
- Asignatura íntegramente desarrollada en inglés
- Comprensión oral
- Expresión oral

Observaciones