

Curso Académico: (2023 / 2024)

Fecha de revisión: 17-04-2023

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Tecnología Electrónica

Coordinador/a: ENTRENA ARRONTES, LUIS ALFONSO

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 3.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 1

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Para la asignatura es necesario tener al menos unos conocimientos básicos de Electrónica Digital, Programación y Microprocesadores, como los que se imparten en las titulaciones de las ramas de Ing. de Telecomunicación, Ing. Industrial e Ing. Informática.

Se recomienda especialmente haber cursado la asignatura de Sistemas Digitales y Aplicaciones del programa del Máster.

OBJETIVOS**Competencias Básicas**

CB6 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

CB7 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 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

Competencias generales

CG2 Capacidad de recopilación y análisis de los conocimientos existentes en las diferentes áreas de IOT, de forma autónoma, y capacidad de hacer una propuesta de posibles soluciones a los problemas planteados.

CG4 Capacidad de trabajo en equipo, integrando enfoques multidisciplinares.

CG6 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, con la capacidad de integrar conocimientos.

Competencias Específicas

CE1 Capacidad para programar en el desarrollo de sistemas digitales, entendiendo el componente y programa como elementos integrales de un producto.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Conocer los distintos tipos de sistemas empuetrados y su aplicación en IoT, incluidos los basados en dispositivos reconfigurables (FPGAs) y MPSoC.
- Conocer la arquitectura de un sistema empuetrado, sus componentes, los mecanismos de configuración del hardware y sus interfaces.
- Capacidad para diseñar un sistema electrónico digital basado en microprocesadores empuetrados en MPSoCs, incluyendo FPGAs, capaces de procesar la información de diferentes sensores.
- Conocer y explotar las ventajas e inconvenientes de desarrollar un sistema empuetrado con y sin sistema operativo
- Conocer herramientas de desarrollo para sistemas empuetrados.
- Capacidad para usar una herramienta de desarrollo específica para diseñar y programar un sistema digital basado en microcontrolador embebido en un dispositivo reconfigurable.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Introducción a los sistemas empuotrados
 - Definición y características de sistemas empuotrados
 - Tipos de sistemas empuotrados
 - Retos de diseño
2. Componente hardware de un sistema empuotrado
 - Arquitectura del sistema
 - Entradas y salidas del sistema. Periféricos
 - Comunicación: Buses e interfaces
 - Unidades de procesamiento. Memorias
3. Componente software de un sistema empuotrado
 - Herramientas y entornos de desarrollo
 - Aplicaciones bare metal
 - Sistemas operativos
4. Aplicación: Sistemas empuotrados en MPSoC
 - Microprocesadores empuotrados en MPSoC
 - Herramientas de diseño para MPSoC
 - Uso de sistemas operativos
 - Depuración y validación
5. Evaluación y optimización de recursos para IoT
 - Parámetros críticos
 - Técnicas para la evaluación y optimización
 - Co-diseño HW/SW

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- | | |
|-----|-----------------------------------|
| AF1 | Clase teórica |
| AF4 | Prácticas de laboratorio |
| AF6 | Trabajo en grupo |
| AF7 | Trabajo individual del estudiante |
| AF8 | Exámenes parciales y finales |

METODOLOGÍAS DOCENTES

- | | |
|-----|--|
| MD1 | Exposiciones en clase del profesor con soporte de medios informáticos y audiovisuales, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia y se proporciona la bibliografía para complementar el aprendizaje de los alumnos. |
| MD3 | Resolución de casos prácticos, problemas, etc. planteados por el profesor de manera individual o en grupo. |
| MD5 | Elaboración de trabajos e informes de manera individual o en grupo. |

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación sigue el siguiente criterio:

- 1.- Trabajo del alumno, individual o en grupo, desarrollando una solución para IoT. Este trabajo tendrá un peso de 60%.
- 3.- Examen final, con un peso del 40%, en el que se aplica una nota mínima para aprobar la asignatura de 3 puntos sobre 10.

Convocatoria extraordinaria:

La evaluación podrá ser por el procedimiento de evaluación continua con las mismas ponderaciones que en la convocatoria ordinaria o un examen final con 100% de calificación.

Peso porcentual del Examen Final:	40
Peso porcentual del resto de la evaluación:	60

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Marilyn Wolf Computer as Components Principles of Embedded Computing System Design, Morgan Kaufmann, 2012
- Peter Marwedel Embedded System Design, Embedded Systems Foundations of Cyber-Physical Systems, Springer, 2011

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- J. K. Peckol Embedded Systems: A Contemporary Design Tool, Wiley, 2008
- K.C. Wang Embedded and Real-Time Operating Systems, Springer, 2017

