



GUÍA DOCENTE 2017-2018
Sistemas Empotrados y Ubicuos

1. Denominación de la asignatura:

Sistemas Empotrados y Ubicuos

Titulación

Master Universitario en Ingeniería Informática

Código

7067

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Tecnologías en Internet

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ingeniería Civil, Ingeniería Electromecánica

4.a Profesor que imparte la docencia en el curso online (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Alejandro Gómez Merino, Raúl Marticorena Sánchez y Rodrigo Manjón Martín

4.b Coordinador de la asignatura online

Alejandro Gómez Merino

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

1er curso - 2º semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria



7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Pogramación básica en C.

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

9. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

CG1: Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la ingeniería informática

CG8: 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.

TI8: Capacidad para diseñar y desarrollar aplicaciones y servicios informáticos en sistemas empotrados y ubicuos.

TI9: Capacidad para aplicar métodos matemáticos, estadísticos y de inteligencia artificial para modelar, diseñar y desarrollar sistemas inteligentes y sistemas basados en conocimiento.

TI11: Capacidad para conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción persona-ordenador de productos, sistemas y servicios informáticos.

CT1: Capacidad de análisis y síntesis.

CT5: Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio.

CT7: Resolución de problemas.

CT8: Toma de decisiones.

CT14: Razonamiento crítico.

CT16: Aprendizaje autónomo.

CT17: Adaptación a nuevas situaciones.

10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes

Dar una base sólida para el análisis, diseño e implantación de soluciones informáticas de aplicaciones y servicios en sistemas empotrados y ubicuos.

Diseñar y programar aplicaciones para sistemas empotrados y ubicuos.

Trabajo práctico con sistemas embebidos basados en microprocesador de la marca NXP y procesador ARM Cortex M4.

Aprender cómo comunicar los sistemas empotrados con el mundo real a través de distintos periféricos UART, I2C, Bluetooth, interfaces analógicas, etc.



Implementar sistemas operativos de tiempo real en dispositivos empotrados.

Diseño y desarrollo de aplicaciones para móviles en la plataforma Android utilizando Android Studio.

Uso de Material Design en el diseño de interfaces para móviles en Android.

Revisión y uso de herramientas de testing automático en Android como Espresso, UI Automator o TestMonkey.

10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

Unidad A. Sistemas Empotrados

A-Tema 1. Introducción a los sistemas empotrados en tiempo real.

Características y tipos de sistemas empotrados

A-Tema 2. Interfaces y modos de operación.

Arquitectura de sistemas empotrados: ARM.

Interfaces serie: UART, I2C, SPI

CAN

Interfaces analógicos

Temporización

Interrupciones

Gestión de los modos de operación

Aplicación práctica a sistemas NXP, concretamente con microprocesador ARM Cortex M4.

A-Tema 3. Diseño de aplicaciones embebidas.

Arquitecturas de programación en sistemas empotrados.

Programación de sistemas NXP utilizando Kinetis Design Studio.

A-Tema 4. Sistemas operativos en sistemas empotrados.

Programación de aplicaciones embebidas usando sistemas operativos en tiempo real.

Casos prácticos: utilización de FreeRTOS para sistemas NXP.

A-Tema 5. Casos de estudio.

Casos de aplicación de lo visto a proyectos concretos



Unidad B. Computación Ubicua

B-Tema 7. Arquitecturas para sistemas ubicuos

Introducción. Evolución. Características. Tipos de Dispositivos. Arquitectura de Referencia. Casos de Estudio: Jini y OSGi

B-Tema 8. Entornos de Programación para Aplicaciones ubicuas.

Android SDK. Proyectos. Desarrollo. Herramientas SDK.Android Studio. Automatización del “build” y gestión de dependencias con Gradle. Desarrollo con los elementos de Android.

B-Tema 9. Sistemas operativos para comunicaciones móviles.

Introducción. Revisión de sistemas operativos. Sistemas operativos para móviles. Casos de estudio: Symbian OS, iOS, Firefox OS, Windows Phone y Android.

B-Tema 10. Desarrollo de servicios telemáticos y aplicaciones para sistemas móviles.

Interacción Hombre-Computador (IHC). Interfaces. Reglas de diseño. Experiencia de Usuario (UX). Metáforas de interacción. Caso de estudio: Android

B-Tema 11. Fiabilidad y robustez.

Introducción. Matriz de pruebas. Importancia de las pruebas. App nativas vs. App web. Caso de estudio: Testing y debug en Android

B-Tema 12. Simuladores/Emuladores.

Simuladores y emuladores en Android con Android Studio.

B-Tema 13. Inteligencia ambiental.

Historia. Definiciones, componentes, características y objetivos. Características tecnológicas. Escenarios y aplicaciones. Localización. Sensibilidad al contexto. IHC. Agentes inteligentes

B-Tema 14. Casos de estudio.

Contenido variable en función de la evolución tecnológica.

10.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Díaz Estrella, Antonio, (2008) Teoría y diseño con microcontroladores de Freescale : familia Flexis de 32 bits MCF51QE, McGraw-Hill Interamericana de España S.L., 978-84-481-7088-2,
Dogan Ibrahim, (2008) Advanced PIC Microcontroller Projects in C, Newnes, 978-0-7506-8611-2,
John Krumm, (2009) Ubiquitous Computing Fundamentals, Chapman and Hall/CRC, ISBN-10: 1420093606 ISBN-13: 978-1420093605,
José Daniel Muñoz Frías, Sistemas Empotrados en Tiempo Real, José Daniel Muñoz Frías, 978-84-612-9902-7,
Joseph Yiu, (2014) The Definitive Guide to the ARM Cortex-M3 and Cortex-M4 Processors, Elsevier,
Mike Kuniavsky, (2010) Smart Things: Ubiquitous Computing User Experience Design, Morgan Kaufmann, ISBN-10: 0123748992 ISBN-13: 978-0123748997,
Sang H. Son, Insup Lee, and Joseph Y-T. Leung, (2007) Handbook of Real-Time and



Embedded Systems, Chapman and Hall/CRC , Print ISBN: 978-1-58488-678-5 eBook ISBN: 978-1-4200-1174-6,

Stefan Poslad, (2009) Ubiquitous Computing: Smart Devices, Environments and Interactions, 1st, Wiley, ISBN-10: 0470035609 ISBN-13: 978-0470035603,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

L. Merk, M. S. Nicklous, T. Stober, U. Hansmann, (2003) Pervasive Computing: The Mobile World, 2nd, Springer, ISBN-10: 3540002189 ISBN-13: 978-3540002185,

Brian Fling, (2009) Mobile Design and Development: Practical concepts and techniques for creating mobile sites and web apps, O'Reilly Media, ISBN-10: 0596155441 ISBN-13: 978-0596155445,

Giorgio Butazzo, (2005) Hard Real-Time Computing Systems, 2nd, Kluwer Academic, ISBN-10: 1461406757 ISBN-13: 978-1461406754,

John Catsuolis, (2005) Designing Embedded Hardware, O'Reilly Media, ISBN-10: 0596007558 ISBN-13: 978-0596007553 ,

Muñoz Frías, J.D. , (2009) Sistemas Empotrados en Tiempo Real. Una introducción basada en FreeRTOS y en el microcontrolador ColdFire MCF5282, Lulu.com, Peter Marwedel, (2003) Embedded System Design, Springer, ISBN-10: 1402076908 ISBN-13: 978-1402076909,

Qing Li with Caroline Yao, (2003) Real-time concepts for embedded systems, CMP Book, ISBN-10: 1578201241 ISBN-13: 978-1578201242,

Steven Hooper, Eric Berkman, (2011) Designing Mobile Interfaces, O'Reilly Media, ISBN-10: 1449394639 ISBN-13: 978-1449394639,

11. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas de trabajo
Lectura y análisis de contenidos teóricos; apuntes, manuales, tutoriales, etc	CT1, CT14, CT16	22
Realización de prácticas, proyectos y trabajos.	CG1, CG8, TI8, TI9, TI11, CT1, CT5, CT7, CT8, CT14, CT16, CT17	80
Tutoría individual, participación en foros y otros medios colaborativos	CT7, CT8, CT14, CT17	23
Pruebas de seguimiento	CG8, TI8, TI9, TI11, CT1, CT7, CT8, CT14, CT17	25



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

12. Sistemas de evaluación:

La suma de la nota de todas las pruebas debe ser mayor o igual a 5.0 para superar la asignatura.

Las notas de corte se establecen entre el 45% (pruebas teóricas)-50% (pruebas prácticas) del valor de cada prueba.

En segunda convocatoria se podrán recuperar todas las partes no superadas aplicando las mismas condiciones previas en las notas de corte pudiendo ser distintos los enunciados prácticos.

En caso de no llegar a notas de corte se aplica la normativa del Reglamento de Evaluación de la UBU para la calificación.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Prueba online Bloque A	10 %	10 %
Prueba práctica Bloque A	20 %	20 %
Trabajo grupo Bloque A	20 %	20 %
Prueba online Bloque B	20 %	20 %
Trabajo práctico Bloque B	20 %	20 %
Trabajo de investigación individual Bloque B	10 %	10 %
Total	100 %	100 %

13. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial del curso online:

Material de docentes de elaboración propia
Vídeos
Cuestionarios
Bibliografía disponible en la biblioteca
Páginas Webs relacionadas
Aplicaciones interactivas en la Plataforma UBUvirtual
Tutorías individualizadas o en grupo a demanda de los alumnos



UNIVERSIDAD DE BURGOS
INGENIERÍA CIVIL, INGENIERÍA ELECTROMECÁNICA

14. Idioma en que se imparte la asignatura online:

Español (bibliografía en español e inglés)