



Guía docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Sistemas Empotrados	Código	614G01060	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Electrónica e Sistemas			
Coordinador/a	Amor Lopez, Margarita	Correo electrónico	margarita.amor@udc.es	
Profesorado	Amor Lopez, Margarita Vazquez Regueiro, Carlos	Correo electrónico	margarita.amor@udc.es carlos.vazquez.regueiro@udc.es	
Web				
Descripción general	Conocer las principales arquitecturas de sistemas empotrados, las metodologías para su diseño e implantación y los entornos de desarrollo a utilizar. Aprender a programar sistemas empotrados, y en particular, sistemas de tiempo real. Conocer los sistemas operativos y compiladores empleados en sistemas empotrados y de tiempo real, sus particularidades y su impacto en la programación de aplicaciones.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A32	Capacidad de desarrollar procesadores específicos y sistemas empotrados, así como desarrollar y optimizar el software de dichos sistemas.
A34	Capacidad de diseñar e implementar software de sistemas y de comunicaciones.
A35	Capacidad de analizar, evaluar y seleccionar las plataformas hardware y software más adecuadas para el soporte de aplicaciones empotradas y de tiempo real.
B1	Capacidad de resolución de problemas
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Capacidad de desenvolver procesadores específicos e sistemas embarcados, así como desenvolver e optimizar o software dos ditos sistemas.	A32	B1	C6 C8
Capacidad de deseñar e implementar software de sistemas e de comunicacións.	A34	B1	C6 C8
Capacidad de analizar, avaliar e seleccionar as plataformas hardware e software máis acaídas para o soporte de aplicacións embarcadas e de tempo real.	A35	B1	C6

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción	Definición de sistemas empotrados



El proceso de diseño de un sistema empotrado	<p>Microprocesadores</p> <p>Metodología de diseño: Requerimientos, especificaciones, diseño de arquitectura, diseño de componentes e integración de sistemas</p> <p>Diseño de programas y análisis</p> <p>Análisis de rendimiento</p>
Arquitectura de un microprocesador	<p>Arquitecturas del ARM</p> <p>Repertorio de instrucciones</p> <p>Procesador</p>
Excepciones e Interrupciones	<p>Introducción</p> <p>Dispositivos de Entrada/Salida</p> <p>E/I en el ARM</p>
Procesos y Sistemas Operativos	<p>Tareas y procesos múltiples</p> <p>Planificadores basados en la prioridad</p> <p>Sistemas operativos en tiempo real</p>
Mecanismo de comunicación interprocesos	<p>Memoria compartida: Exclusión mutua y semáforos</p> <p>Pase de mensaje: Eventos y Mailboxes</p>
Dispositivos móviles	<p>Sistemas heterogéneos</p> <p>Procesadores Gráficos</p> <p>Arquitectura de las GPU en los dispositivos móviles</p>

### Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos tutelados	A35 B1 C6 C8	7	24.5	31.5
Prueba objetiva	A32 A34	2	0	2
Sesión magistral	A34 C6 C8	21	42	63
Prácticas de laboratorio	A32 A34 B1	14	35	49
Atención personalizada		4.5	0	4.5

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

### Metodologías

Metodologías	Descripción
--------------	-------------



Trabajos tutelados	<p>Se propondrán y promoverán trabajos (aplicaciones) y cuestiones para que los alumnos ahonden en temas tratados en la asignatura y explorar nuevos conocimientos. Las ideas y problemas se discutirán especialmente durante las horas de tutoría de grupos reducidos.</p> <p>Se fomentará la adquisición de los conocimientos asociados a la competencia A35. Además, como tiene que utilizar su conocimiento para resolver nuevos problemas se ejercita la competencia B1. Por otra parte, se comprueba la adquisición de las competencias C6 y C8.</p>
Prueba objetiva	<p>Examen sobre los contenidos de la materia que combinará preguntas de teoría con la resolución de problemas.</p> <p>En este tipo de prueba se comprueba la adquisición de la competencia A32 y A34.</p>
Sesión magistral	<p>Exposición didáctica de los contenidos teóricos de la asignatura empleando diapositivas y otros recursos TIC.</p> <p>En este tipo de sesiones se fomentará la adquisición de los conocimientos asociados a las competencias A34 y A35. Además, como los alumnos tienen que valorar críticamente los diferentes procesadores para sistemas encajados suscitados nos últimos años se valoran las competencias C6 y C8.</p>
Prácticas de laboratorio	<p>Los alumnos desarrollarán prácticas en el laboratorio para el aprendizaje de la programación de dispositivos empujados.</p> <p>Se suscitarán una serie de prácticas siguiendo un guión para que el alumno se familiarice con los conceptos y procedimientos básicos de la programación de los dispositivos empujados (competencias A32 y La34). También se promoverá la optimización básicas de cada práctica propuesta así como la discusión y la resolución de problemas (Competencia B1).</p>

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio Trabajos tutelados	<p>Prácticas de laboratorio: Atender y resolver dudas del alumnado en relación a las prácticas propuestas o realizadas en el laboratorio.</p> <p>Trabajos tutelados: Atender y resolver dudas del alumnado en relación a los trabajos tutelados propuestos.</p>

### Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A32 A34 B1	En cada sesión de laboratorio se propone el desarrollo de una práctica. Al final de cada sesión se valora el correcto funcionamiento de la práctica, la estructuración del código y la comprensión de los conceptos trabajados.	40
Prueba objetiva	A32 A34	Corresponde a conocimientos impartidos en las sesiones magistrales.	40
Trabajos tutelados	A35 B1 C6 C8	Se valora la correcta resolución de los problemas propuestos.	20

### Observaciones evaluación



El 40% de la calificación corresponde a la prueba objetiva final, el 40% a pruebas relacionadas con las prácticas de laboratorio y el 20% restante a pruebas relacionadas con la solución de un trabajo.

Si un alumno no asistiese a las pruebas asociadas a la solución de problemas o a las prácticas de laboratorio no podrá recuperarlas en la primera oportunidad.

En la segunda oportunidad se permitirá recuperar el 100% de la calificación, incluyendo las pruebas anteriormente mencionadas.

Se considerará como "no presentados" a los alumnos que no realicen la prueba objetiva.

Los alumnos que cursen la asignatura a tiempo parcial realizarán las mismas pruebas de evaluación que los alumnos que las cursen a tiempo completo. Se asegurará que sus horarios de clase y los horarios de las pruebas a realizar sean compatibles con el horario que tengan estipulado que deben asistir al centro.

## Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Marilyn Wolf (2012). Computers as components. Morgan Kaufmann</li><li>- Aaftab Munshi, Dan Ginsburg and Dave Shreiner (2009). OpenGL ES 2.0 Programming Guide. Addison-Wesley</li></ul>
<b>Complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Reto Meier (2012). Professional Android 4 Application Development. Wrox</li><li>- Jonathan W. Valvano (2013). Introduction to ARM Cortex-M Microcontrollers. Embedded Systems. CreateSpace Independent Publishing Platform</li></ul>

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Estructura de Computadores/614G01012  
Sistemas Operativos/614G01016  
Concurrencia y Paralelismo/614G01018  
Arquitectura de Computadores/614G01033

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Programación de Sistemas/614G01058

### Asignaturas que continúan el temario

## Otros comentarios



(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías