

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

Proyectos III: Desarrollo Web y Apps

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Ingeniería del Software
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Proyectos
Denominación de la asignatura:	Proyectos I: Técnicas y Tecnologías Digitales
Curso:	1
Cuatrimestre:	Anual
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Híbrida Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Guillermo Casado David Pinto
E-mail:	guillermo.casado@u-tad.com david.pinto@u-tad.com
Teléfono:	

Código de campo cambiado

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

2.1 Descripción de la materia

La materia proyectos es una herramienta que posibilitará al estudiante afianzar y reforzar las competencias adquiridas en el resto de las materias del grado, así como desarrollar las competencias de trabajo en equipo y la adquisición de dinámicas de trabajo profesional. Permitirá a su vez un trabajo interdisciplinar esencial para la inserción y el desarrollo de cualquier profesión digital

2.2 Descripción de la asignatura

La asignatura de Proyectos I: Técnicas y Tecnologías Digitales aporta a los alumnos las herramientas necesarias para el desarrollo de aplicaciones embebidas en microcontroladores. A través de una aplicación software y el desarrollo de circuitos electrónicos podrán operar un sistema mecatrónico, combinando conocimientos básicos de ingeniería electrónica, mecánica y software. En esta asignatura se trabaja con en el entorno de desarrollo de Arduino, y se emplean múltiples componentes electrónicos, sensores y actuadores para la realización de circuitos, operados por aplicaciones software desarrolladas con la IDE de Arduino.

3. COMPETENCIAS

Competencias Básicas y Generales
<p>CB1 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p>CB2 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio</p> <p>CB3 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado;</p> <p>CB4 Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p> <p>CB5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p> <p>CG1 - Capacidad para entender, planificar y resolver problemas a través del desarrollo de soluciones informáticas.</p> <p>CG2 - Desarrollo de soluciones informáticas respetuosas con el medio ambiente, los deberes sociales y los recursos naturales, además de cumplir con la legislación y la ética</p> <p>CG3 - Conocimiento de los fundamentos científicos aplicables a la resolución de problemas informáticos</p> <p>CG4 - Capacidad para simplificar y optimizar los sistemas informáticos atendiendo a la comprensión de su complejidad</p> <p>CG5 - Gestión de los recursos humanos y tecnológicos para la correcta realización de proyectos informáticos</p> <p>CG6 - Integración, como ingeniero del software, en entornos de trabajo multidisciplinares demostrando capacidad de trabajo en equipo, versatilidad, flexibilidad, creatividad y respeto por el trabajo de los compañeros de otras áreas.</p> <p>CG7 - Conocimiento de los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos de desarrollo de software.</p> <p>CG9 - Capacidad para aprender, modificar y producir nuevas tecnologías informáticas</p> <p>CG10 - Uso de técnicas creativas para la realización de proyectos informáticos</p> <p>CG11 - Capacidad de buscar, analizar y gestionar la información para poder extraer conocimiento de la misma</p> <p>CG12 - Capacidad de participación en la toma de decisiones, relativas al desarrollo de un proyecto digital, basada en el análisis de su contexto y de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido</p> <p>CG13 - Desarrollo del espíritu crítico en ámbitos sociales y comunicacionales para poder desenvolverse en la sociedad del conocimiento y de la información</p>
Competencias Específicas
<p>CE5 - Capacidad para diseñar e implementar aplicaciones web tanto en lado del cliente como del servidor con tecnologías estándar escalables</p> <p>CE10 - Capacidad para manejar un gestor de versiones de código y generar la documentación de una aplicación de forma automática.</p> <p>CE19 - Capacidad para concebir, diseñar a través de lenguajes gráficos e implementar una aplicación informática empleando distintas metodologías de desarrollo, desde la concepción del producto hasta su desarrollo final pasando por la definición de sus fases e iteraciones</p>

CE20 - Capacidad para testar el funcionamiento y funcionalidad de una aplicación informática, elaborando planes de pruebas y empleando técnicas de diseño y programación orientado a las pruebas
CE21 - Capacidad para evaluar la calidad de una aplicación informática aplicando métricas, procedimientos y estándares de medición de calidad del software
CE22 - Conocimiento de las técnicas e implicaciones del mantenimiento de aplicaciones informáticas incluyendo aquellas que utilizan principios de ingeniería inversa para entender y modificar un software cuya estructura se desconoce
CE26 - Conocimiento de los fundamentos en los que se basa la interacción hombre-máquina y del papel que juega esta interacción en el desarrollo de proyectos digitales.
CE27 - Conocimiento de métodos y técnicas relacionados con la conceptualización, diseño, análisis y evaluación de productos interactivos usables y accesibles

Competencias Transversales

CT1 - Conocimiento de la definición, el alcance y la puesta en práctica de los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico
CT2 - Conocimiento de los principales agentes del sector y del ciclo de vida completo de un proyecto de desarrollo y comercialización de contenidos digitales

4. CONTENIDOS

Primer cuatrimestre - Fundamentos de electrónica y programación de sistemas embebidos

Familiarización con el sistema de desarrollo de Arduino, placa Arduino UNO, Arduino IDE y componentes electrónicos básicos:

- Resistencias.
- Condensadores.
- Diodos
- Protoboard.
- Leds.
- RGBs.
- Sensores: LDRs, Pulsadores, Sensores de inclinación.
- Actuadores: Servomotor, Zumbador.
- LCD.

Segundo cuatrimestre – Comunicación serie y componentes avanzados

Familiarización con los protocolos de comunicación en Arduino. Desarrollo de aplicaciones comunicación serie. Familiarización con componentes avanzados:

- Sensor Ultrasonidos
- Termistor
- Registro de desplazamiento
- 7 segmentos
- 7 segmentos 4 dígitos
- Control remoto IR
- Motor DC
- Transistor NPN
- Puente en H
- Relé
- Joystick
- Comunicación con Processing

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	6	100%
AF2 Clases Prácticas	45	100%
AF3 Tutorías	36	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	57,5	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	28,5	0%
AF6: Actividades de Evaluación	9	100%

6. DESARROLLO TEMPORAL

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Primer cuatrimestre. Fundamentos de electrónica y programación de sistemas embebidos	Semanas 1 - 14
Segundo cuatrimestre. Comunicación serie y componentes avanzados.	Semanas 15 - 31

7. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	20%	40%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40%	70%
SE3 Prueba Objetiva	10%	40%

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%
Evaluación de trabajos, proyectos, informes y memorias en clase.	30%
Primer trabajo evaluación	30%
Segundo trabajo de evaluación.	30%

- La evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura se realizará a partir de la asistencia y la participación activa en clase y en el resto de las actividades desarrolladas durante el curso. Este aspecto representará el 10% de la calificación final de la asignatura en la convocatoria ordinaria.
- A lo largo del curso se solicitará que el alumno entregue las prácticas guiadas que se vayan realizando semanalmente (algunas requerirán de dos semanas), que se evaluarán como Bien o Mal, y pueden tener una nota extra si se ha desarrollado y mejorado el proyecto más allá del planteamiento propuesto por el profesor. Este trabajo se evaluará a través de la propia plataforma virtual y su media supondrá un 30% de la calificación final de la asignatura en la convocatoria ordinaria.

- Se solicitarán al alumno 2 proyectos propios que recogerán lo visto en clase en cada cuatrimestre. El primer proyecto se entregará a finales del primer cuatrimestre y el segundo a final de curso. Los dos trabajos parciales representarán el 60% de la calificación final en la convocatoria ordinaria (30% cada uno).
- Para aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria, es imprescindible que la nota final sea al menos 5.0 (sobre 10). Además de ese requisito, es necesario que la media de los dos proyectos de evaluación sea al menos 5.0 (sobre 10) y que se tenga en cada uno una nota al menos de 3. **En caso de no cumplirse alguno de estos requisitos, la asignatura se considerará automáticamente suspensa independientemente del resto de calificaciones.**
- No se admitirán trabajos fuera de forma y fecha sin causa justificada, cada entrega se entiende como un examen y tendrá derecho a revisión. Y si se aceptan será con una reducción considerable en la nota.
- En caso de asistir a menos del 80% de las clases lectivas de forma injustificada se perderá el derecho a evaluación continua y se pasará a ordinaria
- En caso de no conseguir el aprobado en la convocatoria de enero, el alumno podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, donde tendrá una nueva oportunidad de entregar los dos proyectos de evaluación siendo el 100% de su calificación en dicha convocatoria, y en el que formará parte de la materia exigible al alumno todo el contenido de la asignatura visto en clase.
- No se conservarán calificaciones de ningún tipo entre distintos cursos académicos, ni entre distintas convocatorias.
- No está permitido consumir bebidas ni comidas en el aula. Tampoco está permitida la presencia de cualquier tipo de bebida en las mesas, incluso en envases cerrados.
- Se demandará del alumno una participación activa, necesaria para el desarrollo de las clases.
- Se exigirá al alumno un buen comportamiento en todo momento durante el desarrollo de las clases. El mal comportamiento que impida el normal desarrollo de la clase puede conllevar la expulsión del aula por un tiempo a determinar por el profesor.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía Básica:

- Web Arduino: <https://www.arduino.cc/>
- Libro de proyectos de Arduino

Bibliografía Recomendada:

- Arduino for dummies. John Nussey

10. MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

MATERIALES:

Materiales necesarios del alumno:

- Ordenador personal
- Arduino IDE 1.x
- Kit Arduino. Se recomienda un kit Elegoo de iniciación (Enlace Amazon Elegoo Iniciación).