

**Guía docente de la asignatura**

Asignatura	SISTEMAS DE TIEMPO REAL		
Materia	DOMINIOS ESPECÍFICOS DE APLICACIÓN		
Módulo	MATERIAS ESPECÍFICAS DE LA MENCIÓN EN TELEMÁTICA		
Titulación	GRADO EN INGENIERÍA DE TECNOLOGÍAS ESPECÍFICAS DE TELECOMUNICACIÓN		
Plan	512	Código	46673
Periodo de impartición	2º CUATRIMESTRE	Tipo/Carácter	OPTATIVA DE LA MENCIÓN
Nivel/Ciclo	GRADO	Curso	4º
Créditos ECTS	6 ECTS		
Lengua en que se imparte	CASTELLANO		
Profesor/es responsable/s	MARIO MARTÍNEZ ZARZUELA DAVID GONZÁLEZ ORTEGA		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	TELÉFONO: 98342300 ext. 5702, ext. 5552 E-MAIL: marmar@tel.uva.es , davgon@tel.uva.es DESPACHOS: 2D006, 2D022		
Horario de tutorías	Véase http://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/2.01.02.01.alfabetica/Grado-en-Ingenieria-de-Tecnologias-Especificas-de-Telecomunicacion/		
Departamento	TEORÍA DE LA SEÑAL Y COMUNICACIONES E INGENIERÍA TELEMÁTICA		

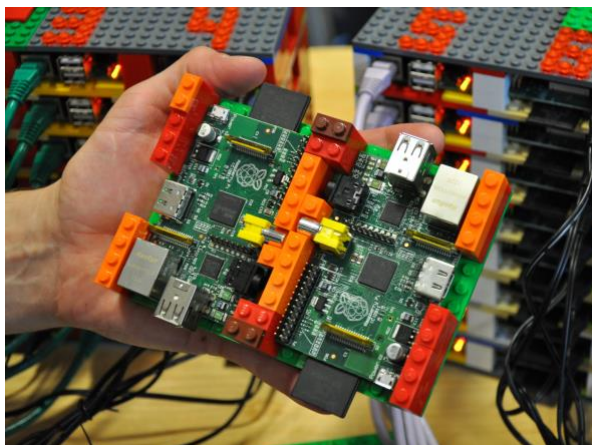
1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

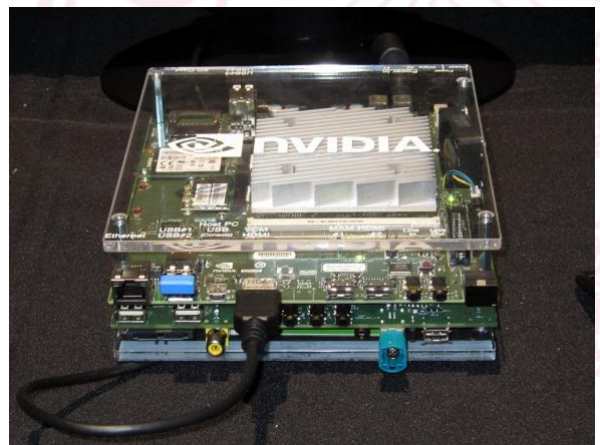
La inclusión de la disciplina de Sistemas de Tiempo Real (STR) en los nuevos planes de estudio viene motivada por el creciente interés de este tipo de sistemas para la formación de diferentes perfiles de Ingeniero, y en particular el Ingeniero de Telecomunicación. Los STR son aquellos sistemas en los que las restricciones del tiempo de respuesta son tan importantes como la corrección de la respuesta en sí misma. Generalmente, estos sistemas deben interactuar con los elementos físicos de su entorno y tienen aplicación en áreas como los sistemas empotrados, en sistemas de comunicación, en robótica y el control de procesos, entre otras.

Si bien, la materia a abordar podría ser suficientemente amplia como para ocupar varias asignaturas, el objetivo es el de enmarcar bien la asignatura dentro de las expectativas del alumno que cursa el plan de estudios del Grado en Ingeniería de Tecnologías Específicas de Telecomunicación, en la Mención en Ingeniería Telemática. Por este motivo, se resaltarán los aspectos más generales de la disciplina, para más tarde abordar con detenimiento aspectos informáticos de especial relevancia para su perfil, y que le permitirán conocer de forma práctica todas las herramientas necesarias para implementar un sistema de estas características. Debido al perfil de los alumnos a los que va dirigida la asignatura, en la parte práctica de la asignatura se trabajará con dispositivos embebidos tipo PC, que cuentan con un sistema operativo y se programan con lenguajes de alto nivel (C/Python/CUDA).

El alumno aprenderá a programar ordenadores Raspberry Pi de bajo coste (Figura 1(a)), que permiten crear sistemas embebidos tipo PC y aprenderá las bases del procesamiento en paralelo mediante CUDA sobre Unidades Gráficas de Procesamiento (GPUs) (Figura 1(b)) que se utilizan en todo tipo de ámbitos para computación científica y como sistemas embebidos en automoción (conducción autónoma).



(a) Sistema de Tiempo Real embebido construido con una Raspberry Pi y piezas de LEGO.



(b) Dispositivo embebido programable con GPU NVIDIA Tegra K1.

Fig. 1. Hardware empleado en la asignatura.



1.2 Relación con otras materias

Esta asignatura está relacionada con las materias y asignaturas siguientes del Grado en Ingeniería de Tecnologías Específicas de Telecomunicación:

- Materia Fundamentos de Ordenadores, perteneciente a las Materias Básicas de Telecomunicaciones.
Asignatura relacionada: Fundamentos de Ordenadores y Sistemas Operativos.
- Materia Programación, perteneciente a las Materias Instrumentales.
Asignatura relacionada: Programación.
- Materia Fundamentos de Protocolos, Redes y Servicios Telemático perteneciente a las Materias Básicas de Telecomunicaciones.
- Materia de Fundamentos de Sistemas Software perteneciente a las Materias Básicas de Telecomunicaciones.

1.3 Prerrequisitos

- Conocimientos básicos de programación en C.
- Conocimientos básicos de Arquitectura de Ordenadores.
- Conocimientos básicos de Sistemas Operativos.
- Conocimientos básicos de Arquitectura de Redes, Sistemas y Servicios Telemáticos.



2. Competencias

2.1 Generales

- GBE1. Capacidad para manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.
- GBE3. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico.
- GBE4. Capacidad para diseñar y llevar a cabo experimentos, así como analizar e interpretar datos.
- GBE5. Capacidad para elaborar informes basados en el análisis crítico de la bibliografía técnica y de la realidad en el campo de su especialidad.
- GE2. Capacidad para trabajar en un grupo multidisciplinar y multilingüe, responsabilizándose de la dirección de actividades objeto de los proyectos del ámbito de su especialidad y consiguiendo resultados eficaces.
- GE3. Capacidad para desarrollar metodologías y destrezas de aprendizaje autónomo eficiente para la adaptación y actualización de nuevos conocimientos y avances científicos.
- GC1. Capacidad de organización, planificación y gestión del tiempo.
- GC2. Capacidad para comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las telecomunicaciones y la electrónica.
- GC3. Trabajar en cualquier contexto, individual o en grupo, de aprendizaje o profesional, local o internacional, desde el respeto a los derechos fundamentales, de igualdad de sexo, raza o religión y los principios de accesibilidad universal, así como la cultura de paz.
-

2.2 Específicas

- T2. Capacidad de utilizar aplicaciones informáticas (ofimáticas, bases de datos, cálculo avanzado, gestión de proyectos, visualización, etc.) para apoyar el desarrollo y explotación de redes, servicios y aplicaciones de telecomunicación y electrónica.
- T3. Capacidad para utilizar herramientas informáticas de búsqueda de recursos bibliográficos o de información relacionada con las telecomunicaciones y la electrónica.
- T12. Conocimiento y utilización de los conceptos de arquitectura de red, protocolos e interfaces de comunicaciones.
- T13. Capacidad de diferenciar los conceptos de redes de acceso y transporte, redes de conmutación de circuitos y de paquetes, redes fijas y móviles, así como los sistemas y aplicaciones de red distribuidos, servicios de voz, datos, audio, video y servicios interactivos y multimedia.
- TEL3. Capacidad de construir, explotar y gestionar servicios telemáticos, utilizando herramientas analíticas de planificación, de dimensionado y de análisis.
- TEL5. Capacidad de seguir el progreso tecnológico de transmisión, conmutación y proceso para mejorar las redes y servicios telemáticos.
- TEL7. Capacidad de programación de servicios y aplicaciones telemáticas, en red y distribuidas.



3. Objetivos

Al finalizar la asignatura el alumno deberá ser capaz de:

- Comprender la naturaleza específica de los sistemas de tiempo real.
- Conocer los requisitos de los lenguajes de programación para el diseño de sistemas de tiempo real.
- Adaptar los principales mecanismos que poseen los lenguajes de programación para la implementación de servicios y aplicaciones de tiempo real.
- Identificar, implementar y valorar la importancia de la concurrencia de procesos en sistemas de control software y afrontar la problemática derivada.
- Conocer los modelos básicos de programación con procesos e hilos y su aplicación a sistemas concretos de tiempo real.
- Desarrollar sistemas de tiempo real no estrictos usando ordenadores embebidos tipo PC.
- Entender las diferencias entre paralelismo a nivel de tarea y paralelismo a nivel de datos.
- Conocer las bases de la programación de procesadores masivamente paralelos.

4. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas (T/M)	0	Estudio y trabajo autónomo individual	60
Clases prácticas de aula (A)	15	Estudio y trabajo autónomo grupal	30
Laboratorios (L)	30		
Prácticas externas, clínicas o de campo	0		
Seminarios (S)	10		
Tutorías grupales (TG)	0		
Evaluación (fuera del periodo oficial de exámenes)	5		
Total presencial	60	Total no presencial	90



5. Bloques temáticos

Bloque 1: Introducción general

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0.4

a. Contextualización y justificación

Este bloque temático introduce y relaciona los contenidos que se estudiarán en los siguientes bloques temáticos, a fin de que el alumno adquiera una visión global de la asignatura ya en la primera semana. Con esta intención, se tratarán superficialmente los conceptos y aspectos tecnológicos de toda la asignatura, facilitando al alumno la tarea de asociar entre sí los distintos contenidos, como paso previo al estudio detallado de cada uno de ellos.

b. Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este bloque temático, el alumno deberá ser capaz de:

- Comprender la naturaleza específica de los sistemas de tiempo real.
- Conocer los requisitos de los lenguajes de programación para el diseño de sistemas de tiempo real.
- Demostrar capacidades de búsqueda de información en cuanto a los componentes de un sistema de tiempo real.

c. Contenidos

TEMA 0: Presentación de la asignatura

- 0.1 Descripción de competencias y contenidos.
- 0.2 Objetivos de aprendizaje.
- 0.3 Herramientas disponibles.
- 0.4 Sistema de evaluación.

TEMA 1: Introducción a los sistemas de tiempo real (STR)

- 1.1 Conceptos y aspectos generales.
- 1.2 Sistemas operativos y lenguajes de programación para STR.
- 1.3 Diseño de sistemas de tiempo real.
- 1.4 Ejemplos de STR.

d. Métodos docentes

- Clase magistral participativa.

e. Plan de trabajo

Véase el Anexo I.

f. Evaluación

La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:



- Valoración de la actitud y participación del alumno en las actividades formativas.
- Capacidad para identificar los componentes fundamentales de un sistema de tiempo real.

g. Bibliografía básica

- Burns, A., Wellings, A., Real-Time Systems and Programming Languages (4th Edition), Addison Wesley, 2009. ISBN: 978-0321417459.
- Jiménez García, L.M., Puerto Manchón, R., Reinoso García, O., Sistemas informáticos de tiempo real. Universidad Miguel Hernández, 2000. ISBN: 84-95315-51-3.

h. Bibliografía complementaria

- Welling, A., Concurrent and Real-Time Programming in Java, John Wiley & Sons, 2004. ISBN: 978-0470844373.
- Burns, A. y Wellings, A., Concurrent and Real-Time Programming in Ada (3rd Edition), Cambridge University Press, 2007. ISBN: 978-0521866972.
- Buhr, R.J.A., An Introduction to Real-Time Systems, Prentice Hall, 1998. ISBN: 978-0136060703.
- Tanenbaum, A. S., Sistemas operativos modernos, Prentice-Hall, 2009. ISBN: 978-6074420463.
- Stallings, W., Sistemas Operativos: Principios de diseño e interioridades (5ª Edición), Prentice Hall, 2006. ISBN: 978-8420544625.

i. Recursos necesarios

Serán necesarios los siguientes recursos, todos ellos facilitados por la UVa o el profesor:

- Entorno de trabajo en la plataforma Moodle.
- Documentación de apoyo.
- Laboratorio con sistema operativo Linux.

**Bloque 2: Lenguajes para sistemas embebidos tipo PC**

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0.8

a. Contextualización y justificación

En este bloque temático se realiza un repaso de aspectos avanzados de programación en lenguaje C, que servirá para adentrarse en el siguiente bloque en la programación con llamadas al sistema tipo POSIX en Unix/Linux. Adicionalmente, se realizará una introducción al lenguaje de programación interpretado Python y una introducción al funcionamiento del sistema embebido tipo PC Raspberry Pi, para el que existen multitud de librerías disponibles en ese lenguaje.

b. Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este bloque temático, el alumno deberá ser capaz de:

- Realizar programas con características avanzadas del lenguaje C.
- Realizar programas básicos en lenguaje Python.
- Instalar el sistema operativo en un ordenador de bajo coste Raspberry Pi.

c. Contenidos**TEMA 2: Programación avanzada en lenguaje C**

- 2.1 Programación incremental utilizando make.
- 2.2 Punteros multidimensionales y reserva dinámica de memoria.
- 2.3 Punteros a funciones.
- 2.4 Ejercicios de programación.

TEMA 3: Introducción al lenguaje Python

- 3.1 Introducción al lenguaje y tipos de datos.
- 3.2 Funciones y programación orientada a objetos.
- 3.3 Manejo de E/S y excepciones.
- 3.4 Módulos y paquetes en Python.
- 3.5 Ejercicios de programación.

TEMA 4: Introducción a Raspberry Pi

- 4.1 Instalación y preparación de Raspberry Pi.
- 4.2 Introducción al GPIO de Raspberry Pi.

d. Métodos docentes

- Clase magistral participativa.
- Prácticas en laboratorio.

e. Plan de trabajo

Véase el Anexo I.

f. Evaluación



La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:

- Capacidad para desarrollar programas en C con funciones POSIX.
- Capacidad para desarrollar programas básicos en Python.
- Capacidad de planificación para la realización de un proyecto en grupo.
- Capacidad para conocer las ventajas e inconvenientes de un sistema embebido tipo PC frente a otras alternativas para Sistemas de Tiempo Real.

g. Bibliografía básica

- Kernighan, B.W., Pike, R., El entorno de programación Unix, Prentice Hall, 1995. ISBN: 978-9688800676.
- Marzal, A. y Gracia, I., Introducción a la programación con Python, Universitat Jaume I. ISBN: 978-84-692-5869-9. Disponible en: <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/102653/s93.pdf>

h. Bibliografía complementaria

- Cox, T. Raspberry Pi Cookbook for Python Programmers, Packt Publishing, 2014. ISBN 978-1-84969-662-3.

i. Recursos necesarios

Serán necesarios los siguientes recursos, todos ellos facilitados por la UVa o el profesor:

- Entorno de trabajo en la plataforma Moodle.
- Documentación de apoyo.
- Laboratorio con sistema operativo Linux.
- Ordenador Raspberry Pi.



Bloque 3: Concurrencia, comunicación y sincronización en sistemas Unix/Linux

Carga de trabajo en créditos ECTS: 1.6

a. Contextualización y justificación

En este bloque temático se estudian los aspectos teóricos necesarios sobre sistemas concurrentes y los mecanismos asociados. Se estudiará la gestión y planificación de procesos e hilos del sistema operativo y los métodos disponibles para crear, comunicar y sincronizar procesos e hilos mediante el desarrollo de aplicaciones. Con tal fin, se introducen en este tema las llamadas al sistema con el estándar POSIX de programación en C y los módulos de Python para conseguir concurrencia.

b. Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este bloque temático, el alumno deberá ser capaz de:

- Adaptar los principales mecanismos que poseen los lenguajes de programación para la implementación de servicios y aplicaciones de tiempo real.
- Identificar, implementar y valorar la importancia de la concurrencia de procesos en sistemas de control software y afrontar la problemática derivada.
- Conocer los modelos básicos de programación con procesos e hilos y su aplicación a sistemas concretos de tiempo real.
- Entender la necesidad de ciertas estrategias para la mejora del rendimiento de programas.

c. Contenidos

TEMA 5: Programación de procesos e hilos en C (POSIX)

- 5.1 Programación de procesos en C (POSIX).
- 5.2 Programación de hilos en C (POSIX).
- 5.3 Ejercicios de programación con GTI-clip (Raspberry Pi).

TEMA 6: Programación de procesos e hilos en Python

- 6.1 Programación de procesos e hilos en Python.
- 6.2 Ejercicios de programación con GTI-clip (Raspberry Pi).

d. Métodos docentes

- Clase magistral participativa.
- Prácticas en laboratorio.

e. Plan de trabajo

Véase el Anexo I.

f. Evaluación

La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:



- Capacidad para desarrollar programas en C con funciones POSIX.
- Capacidad para desarrollar programas en Python con módulos para concurrencia.
- Capacidad para evaluar el compromiso coste/rendimiento en la elección óptima de un sistema informático.

g. Bibliografía básica

- Jiménez García, L.M., Puerto Manchón, R., Reinoso García, O., Sistemas informáticos de tiempo real. Universidad Miguel Hernández, 2000. ISBN: 84-95315-51-3.

h. Bibliografía complementaria

- Mitchell, M., Oldham, J. and Samuel, A, Advanced Linux Programming, New Riders Publishing, 2001. ISBN 0-7357-1043-0. Disponible en: <http://advancedlinuxprogramming.com>
- Kernighan, B.W., Pike, R., El entorno de programación Unix, Prentice Hall, 1995. ISBN: 978-9688800676.
- Stalling, W. Sistemas Operativos: Principios de diseño e interioridades (5ª Edición), Prentice Hall, 2006. ISBN: 978-8420544625.
- Palach, J. Parallel Programming with Python, Packt Publishing Ltd, 2014. ISBN: 978-1-78328-839-7.
- Dimitriadis Y. y Díaz Pernas F. J. Introducción práctica a la administración de sistemas en Internet. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Valladolid, 1998.

i. Recursos necesarios

Serán necesarios los siguientes recursos, todos ellos facilitados por la UVa o el profesor:

- Entorno de trabajo en la plataforma Moodle.
- Documentación de apoyo.
- Laboratorio con sistemas operativos Windows y Linux.
- Ordenador Raspberry Pi y placa de aprendizaje GTI-clip.



Bloque 4: Diseño e implementación de un sistema de tiempo real no estricto con sensores y actuadores

Carga de trabajo en créditos ECTS: 1.6

a. Contextualización y justificación

En este bloque temático se estudian los aspectos teóricos necesarios sobre sistemas concurrentes y los mecanismos asociados. Se estudiará la gestión y planificación de procesos e hilos del sistema operativo y los métodos disponibles para crear, comunicar y sincronizar procesos e hilos mediante el desarrollo de aplicaciones. Con tal fin, se introducen en este tema las llamadas al sistema con el estándar POSIX de programación en C y los módulos de Python para conseguir concurrencia.

b. Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este bloque temático, el alumno deberá ser capaz de:

- Desarrollar sistemas de tiempo real no estrictos usando ordenadores embebidos tipo PC.

c. Contenidos

TEMA 7: Sensores y actuadores para Raspberry Pi

- 7.1 Conceptos y aspectos generales.
- 7.2 Ejemplos de programación con sensores y actuadores.
- 7.3 Diseño de un sistema de tiempo real.

d. Métodos docentes

- Clase magistral participativa.
- Prácticas en laboratorio.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Estudio del caso.

e. Plan de trabajo

Véase el Anexo I.

f. Evaluación

La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:

- Capacidad para identificar los componentes fundamentales de un sistema tiempo real.
- Capacidad para desarrollar programas en C con funciones POSIX y en Python con módulos para conseguir concurrencia.
- Capacidad de planificación para la realización de un proyecto en grupo.

g. Bibliografía básica



- Jiménez García, L.M., Puerto Manchón, R., Reinoso García, O., Sistemas informáticos de tiempo real. Universidad Miguel Hernández, 2000. ISBN: 84-95315-51-3.
- Cox, T., Raspberry Pi Cookbook for Python Programmers, Packt Publishing, 2014. ISBN 978-1-84969-662-3.

h. Bibliografía complementaria

- Welling, A., Concurrent and Real-Time Programming in Java, John Wiley & Sons, 2004. ISBN: 978-0470844373.
- Burns, A. y Wellings, A., Concurrent and Real-Time Programming in Ada (3rd Edition), Cambridge University Press, 2007. ISBN: 978-0521866972.

i. Recursos necesarios

Serán necesarios los siguientes recursos, todos ellos facilitados por la UVa o el profesor:

- Entorno de trabajo en la plataforma Moodle.
- Documentación de apoyo.
- Laboratorio con sistemas operativos Windows y Linux.
- Ordenador Raspberry Pi, protoboard y componentes electrónicos.





Bloque 5: Lenguajes para sistemas de procesamiento masivamente paralelos

Carga de trabajo en créditos ECTS: 1.6

a. Contextualización y justificación

En este bloque temático se estudian los aspectos teóricos sobre procesadores masivamente paralelos tipo GPU (Graphics Processing Unit). Se proporcionará una visión histórica de la evolución de los procesadores gráficos hacia procesadores de cómputo general y de los principales campos de investigación y desarrollo en los que se están utilizando. Se introducirá al alumno en la programación de estos sistemas mediante los lenguajes de programación C y Python (CUDA).

b. Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este bloque temático, el alumno deberá ser capaz de:

- Entender las diferencias entre paralelismo a nivel de tarea y paralelismo a nivel de datos.
- Conocer las bases de la programación de procesadores masivamente paralelos.

c. Contenidos

TEMA 8: Introducción al Procesamiento Paralelo en GPU

- 8.1 Historia y evolución.
- 8.2 Diferencias con CPU.
- 8.3 Desarrollo de aplicaciones.
- 8.4 Ejercicios de programación sobre GPU.

d. Métodos docentes

- Clase magistral participativa.
- Prácticas en laboratorio.

e. Plan de trabajo

Véase el Anexo I.

f. Evaluación

La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:

- Capacidad para identificar los componentes internos de una GPU.
- Capacidad para desarrollar programas en CUDA para C y Python con procesamiento en GPU.

g. Bibliografía básica

- Sanders, J. and Kandrot, E., CUDA by Example: An Introduction to General-Purpose GPU Programming, Addison-Wesley Professional, 2010. ISBN: 978-0131387683.



- Kirk, D.B., Mei, W., Programming Massively Parallel Processors, Second Edition: A Hands-on Approach, Morgan Kaufmann, 2012. ISBN: 978-0124159921.





6. Temporalización (por bloques temáticos)

BLOQUE TEMÁTICO	CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
Bloque 1. Introducción general	0.4 ECTS	Semana 1 (4 feb. – 10 feb.)
Bloque 2. Lenguajes para sistemas embebidos tipo PC	0.8 ECTS	Semanas 2 y 3 (11 feb. – 24 feb.)
Bloque 3. Concurrencia, comunicación y sincronización en sistemas Unix/Linux	1.6 ECTS	Semanas 4 a 7 (25 feb. – 24 mar.)
Bloque 4: Diseño e implementación de un sistema de tiempo real no estricto con sensores y actuadores	1.6 ECTS	Semanas 8 a 11 (25 mar. – 28 abr.)
Bloque 5: Lenguajes para sistemas de procesamiento masivamente paralelos	1.6 ECTS	Semanas 12 a 15 (29 abr. – 26 may.)

**7. Sistema de calificaciones – Tabla resumen**

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Pruebas objetivas sobre funcionamiento de los desarrollos realizados en los ejercicios de laboratorio de los bloques 2, 3 y 5.	45%	Con la entrega de cada enunciado se informará al alumno de cada uno de los aspectos susceptibles de ser evaluados y los criterios a emplear.
Pruebas objetivas sobre funcionamiento de los desarrollos realizados de forma grupal en el bloque 4.	20%	Con la entrega de cada enunciado se informará al alumno de cada uno de los aspectos susceptibles de ser evaluados y los criterios a emplear.
Entrega y exposición de trabajos sobre estudio del caso y sobre proyectos.	20%	Valoración de la presentación grupal realizada. Evaluación de la calidad del trabajo y las aptitudes transversales del alumno.
Actitud y participación.	15%	Valoración de la actitud en el laboratorio y participación activa en las clases y el campus virtual.

En el caso de la convocatoria extraordinaria:

- La calificación se obtendrá mediante la realización de un examen escrito de conocimientos que ponderará un 100% de la nota final.

8. Consideraciones finales

- El número máximo de alumnos que podrán cursar la presente asignatura es de 30.
- El Anexo I mencionado en la guía, donde se describe la planificación detallada, se entregará al comienzo de la asignatura.