

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Arquitectura de un robot.
 - Electrónica analógica y digital.
 - Componentes: sensores, actuadores, controladores.
 - Internet de las cosas (IoT).
2. Programación de sistemas de control.
 - Programación textual.
3. Proyectos de investigación y desarrollo.
 - Design Thinking.
 - Gestión y desarrollo de proyectos.



DESARROLLO

La metodología es, principalmente, práctica. Se exponen breves contenidos teóricos y se realizan prácticas, proyectos y trabajos sobre los mismos.

EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación y calificación son eminentemente prácticos (ejercicios guiados que se realizan durante las clases, proyectos y pruebas escritas en el ordenador).

La nota de evaluación proviene de la valoración porcentual de esos instrumentos de evaluación, así como de la participación en el aula, el interés mostrado por la materia y la actitud hacia el trabajo individual y en grupo.



MATERIALES

1. Ordenador personal por alumno
2. Kit placa Arduino Uno con cable USB y diferentes componentes.
3. Impresora 3D.
4. Varios tipos de software: de diseño, de programación, ...

