

Secretaría Académica, de Investigación e Innovación
Dirección de Docencia e Innovación Educativa

1. Datos generales de la asignatura

Nombre de la asignatura: Internet de las Cosas

Clave de la asignatura: SID-2502

SATCA^{1:} 2-3-5

Carrera: Tecnologías de la Información y Comunicaciones

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Internet de las cosas es un término que hace alusión a un suceso ocurrido en algún momento en el año 2008; cuando en Internet superaron los dispositivos en número a los seres humanos, hoy en día hay cerca de 4,600,000,000 de personas conectadas a Internet, superados por la superior cifra de alrededor de 30,000,000,000 dispositivos conectados a la red, los cuales interactúan entre sí con apenas la mínima intervención humana.

IoT (Internet de las cosas) ya ha logrado que Internet sea sensorial (temperatura, presión, vibración, luz, humedad, estrés), lo que nos permite ser más proactivos y menos reactivos. Además, Internet se expande hacia lugares que, hasta el momento, eran inalcanzables. Los pacientes ingieren dispositivos de Internet que ingresan a su cuerpo para ayudar a los médicos a diagnosticar y determinar las causas de ciertas enfermedades.

Es posible colocar sensores pequeñísimos en plantas, animales y fenómenos geológicos y conectarlos a Internet.

Esta asignatura le aporta al estudiante la habilidad de pensar en términos generales de diseño de comunicación de dispositivos, conocimientos sobre el flujo de comunicación y realimentación de información, dominio para programar sensores y Rfid entre otros en las siguientes habilidades:

- Aplicación de principios teóricos y prácticos: El IoT implica la conexión de dispositivos físicos a través de internet para controlar remotamente dispositivos y visualizar datos en tiempo real. Además, los estudiantes pueden aplicar los principios teóricos y prácticos de la IA para analizar los datos obtenidos, procesarlos e identificar patrones o tendencias significativas.
- Resolución de problemas complejos: Los estudiantes pueden utilizar herramientas y técnicas de inteligencia artificial, para analizar datos de los sensores y extraer información relevante para procesarla y obtener patrones de comportamiento, anomalías o tendencias. Esto les permite abordar desafíos complejos, tales como la optimización de procesos industriales, la predicción de fallas en equipo, entre otros.



Secretaría Académica, de Investigación e Innovación

Diseño e implementación de soluciones de IoT: La asignatura proporciona las habilidades sobre cómo diseñar, construir e implementar sistemas IoT, para crear soluciones completas.

- Integración de sistemas completos: El IoT implica la integración de dispositivos programables, sensores, actuadores, uso de redes, bases de datos y plataformas de software para constituir un sistema completo.
- Participación en proyectos multidisciplinarios: El IoT implica la participación en equipos multidisciplinarios para la aplicación de soluciones innovadoras en diferentes contextos.

La asignatura de IoT para IA se relaciona particularmente con las asignaturas de Programación Orientada a Objetos, Bases de Datos, Arquitectura de Computadoras. Principalmente en los temas relacionados con la programación, almacenaje de datos, técnicas de aprendizaje automático y uso de sistemas electrónicos.

La asignatura en la carrera de Ing. En TICs es crucial, ya que proporciona a los estudiantes conocimientos fundamentales sobre la interconexión de dispositivos, protocolos de comunicación y programación específica, preparándolos para abordar desafíos tecnológicos actuales y futuros. Además, les brinda la capacidad de comprender, diseñar e implementar soluciones innovadoras en una amplia gama de sectores, con la finalidad de formar profesionales versátiles y altamente demandados en el mercado laboral en constante evolución.

Intención didáctica

La asignatura de Internet de las Cosas tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para diseñar, implementar y gestionar sistemas IoT. Se busca que los estudiantes comprendan la arquitectura, los protocolos y las aplicaciones de IoT, así como su impacto en diversas industrias.

La asignatura tiene un enfoque práctico, que lleve al estudiante a comprender los conceptos mediante su aplicación en el desarrollo de un proyecto real. Para esto, en la primera unidad, se busca que el estudiante se familiarice con los conceptos alrededor del tema del Internet de las cosas, conozca sus orígenes, así como las tecnologías que lo conforman, además

de analizar las aplicaciones que se le da en la actualidad, todo ello haciendo especial énfasis en los aspectos éticos y humanos que trae consigo la implementación de nuevas tecnologías.

En el segundo tema, el enfoque es abordar el conocimiento general de los dispositivos fundamentales del loT, desde un microcontrolador hasta una tarjeta de desarrollo, así mismo abordar el conocimiento de los diferentes tipos de sensores y actuadores para el monitoreo y control a distancia. Además, conocer tecnologías y protocolos de comunicación. Las actividades generales de los estudiantes son comprender las diferentes especificaciones y características de los dispositivos de loT, sensores y actuadores, entre otras. Las competencias genéricas por desarrollar son pensamiento crítico y habilidades de investigación al analizar especificaciones y características de dispositivos de loT, sensores, actuadores y protocolos de comunicación.



Secretaría Académica, de Investigación e Innovación

En el tercer tema, el enfoque es dotar a los estudiantes de habilidades de programación para el desarrollo de aplicaciones de IoT. Las actividades generales del estudiante son el desarrollo de proyectos de programación para dispositivos de IoT, experimentación con diferentes librerías para sensores e implementación de sistemas de comunicación con la nube, entre otras. Las competencias genéricas a desarrollarse son habilidades de programación para resolver problemas específicos del IoT, habilidades técnicas y capacidad de trabajo en equipo al colaborar en proyectos de armado de prototipos con los dispositivos de IoT, sensores y actuadores.

En el cuarto tema, el enfoque es desarrollar e implementar plataformas de IoT para la visualización, control a distancia y realizar análisis de datos generados por dispositivos de IoT para el adecuado procesamiento de datos a través del uso de algoritmos de IA; probar diferentes plataformas para la visualización, control a distancia e implementar técnicas de análisis de datos y usos de algoritmos de IA para identificar patrones o tendencias significativas. Las actividades generales del estudiante son el desarrollo y configuración de plataformas de IoT para la visualización y control a distancia en tiempo real, implementar el uso de distintas redes para comunicación, controlar dispositivos y analizar grandes volúmenes de información, habilidades de implementación de algoritmos para interpretar resultados de análisis de datos, habilidades de colaboración al trabajar en equipos para resolver problemas de IoT.

En el último tema, el enfoque es aplicar los conocimientos adquiridos en un proyecto práctico que integre todas las habilidades adquiridas de la asignatura. Las actividades generales del estudiante son la implementación y presentación de un proyecto de IoT que aborde una problemática real o una oportunidad de mejora. Las competencias genéricas a desarrollar son habilidades de gestión de proyectos para planificar, ejecutar y evaluar un proyecto de IoT, habilidades de comunicación para presentar resultados y habilidades de resolución de problemas para la implementación de mejora.

En esencia, el rol del docente en el desarrollo de la asignatura es actuar como un facilitador del aprendizaje, promoviendo el pensamiento crítico y la creatividad. Debe incentivar la generación de ideas y soluciones innovadoras, y formar profesionales con competencias en IoT aplicadas a la ingeniería en TICs.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Instituto Tecnológico Superior de Puruándiro de Agosto a diciembre 2024	Integrantes de la academia Ingeniería en Tecnologías de la Información y Comunicaciones.	Reunión de seguimiento curricular en academia Ingeniería en Tecnologías de la Información y Comunicaciones en el Instituto Tecnológico Superior de Puruándiro, Michoacán.
Instituto Tecnológico	Integrantes de la Academia	Se actualiza con nuevos



Secretaría Académica, de Investigación e Innovación

Superior de Puruándiro, Michoacán. 2021	de Tecnologías de Información y Telecomunicaciones	r acción de Docencia e Innovación Educativa contenidos y tecnologías al programa de IoT
Instituto Tecnológico Superior de Puruándiro, Michoacán. Diciembre 2013	Integrantes de la Academia de Tecnologías de Información y Telecomunicaciones	Se actualizan contenidos y plataformas de desarrollo para el IoT y la IA

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia (s) específica(s) de la asignatura

- Realiza análisis de datos y aplica algoritmos de inteligencia artificial para detectar patrones o tendencias significativas.
- Implementa soluciones de IoT para resolver problemas específicos o mejorar aspectos dentro de la sociedad.
- Diseño de sistemas IoT: Habilidad para diseñar arquitecturas de sistemas IoT eficientes.

5. Competencia(s) previa(s) de la asignatura

- Programa sistemas electrónicos usando diversos lenguajes de programación para diseñar e implementar soluciones a problemas del entorno.
- Desarrolla aplicaciones utilizando plataformas y herramientas de computación en la nube.
- Analiza datos y extrae información relevante aplicando técnicas estadísticas y de aprendizaje automático.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
		1.1 Origen y antecedentes del IoT
		1.2 Comprendiendo Internet y su utilidad al
		ser humano.
1.	Introducción y conceptos básicos de	1.3 Analizando la tendencia de Internet y su
1.	loT	impacto en los negocios y la sociedad
		1.4 Pros y contras de la Tecnología e
		Internet
		1.5 Implicaciones éticas y sociales del



Secretaría Académica, de Investigación e Innovación

	Discoulée de Decembre de la constitue	
		mal uso de la tecnología
		1.6 Tendencias y futuro del IoT
		2.1 Aplicaciones prácticas del IoT
		2.2 Placas de desarrollo
_	Tecnologías para el IoT, Sensores y	2.3 Arduino
2.	Actuadores	2.4 Raspberry Pi
		2.5 Tecnologías comerciales
		2.6 Sensores y Actuadores
		3.1 Instalación y configuración del entorno
		de programación de Arduino
		3.2 Estructura básica de un programa o
		sketch en Arduino
	3. Programación de dispositivos IoT	3.3 Tipos de datos y estructuras de control
2		3.4 Funciones y configuración de Pines
э.		Digitales y PWM
		3.5 Programando Sensores y Actuadores en
		Arduino
		3.6 Conectividad y dispositivos de
		comunicación en Arduino, WIFI,
		Bluetooth, SMS.
		4.1 Plataformas de IoT: desarrollo
		implementación.
	Visualización, análisis y	4.2Visualización de datos y control a distancia en tiempo
4.	procesamiento de datos.	real.
7.		4.3Análisis de datos.
		4.4Procesamiento de datos.
		4.5Aprendizaje automático para IoT.
		4.6Técnicas aplicadas de IA.
		5.1 Definición y alcance del proyecto final.
	Desarrollo del proyecto final.	5.2 Diseño del sistema de IoT.
		5.3 Desarrollo del hardware y software.
5.		5.4Conexión a plataformas en la nube.
		5.5 Visualización, control a distancia, análisis y
		procesamiento de datos con técnicas de IA.
		5.6Documentación y presentación del proyecto.



Secretaría Académica, de Investigación e Innovación Dirección de Docencia e Innovación Educativa

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Introducción y conceptos básicos de IoT		
Competencias	Actividades de aprendizaje	
Específica(s): Identifica los componentes y conceptos clave del Internet de las Cosas, así como los aspectos fundamentales de las redes de datos, enfatiza en los aspectos éticos y humanos de la implementación de tecnologías en los entornos diversos. Genérica(s): Capacidad de análisis y síntesis. Habilidades de gestión de información. Habilidades de investigación. Capacidad de aprender. 2. Tecnologías para	 Investiga sobre el origen e historia del IoT comentando en grupos de trabajo de preferencia haciendo uso de otro idioma distinto al español. Analiza los conceptos básicos generales del IoT, así como las áreas de oportunidad de desarrollo. Presentar un caso de uso real del IoT en un campo específico, analizando su arquitectura, dispositivos, tecnologías y beneficios Contrasta los pros y contras de la implementación de nuevas tecnologías en los diversos entornos, trayendo al aula casos históricos con distintos resultados. En esta oportunidad se puede realizar un debate dividiendo en dos facciones a los miembros del grupo. 	
Competencias	Actividades de aprendizaje	
Específica(s): Analiza los diferentes tipos de dispositivos loT, sensores y actuadores al observar sus características, funcionamiento, puertos de entrada/salida e interfaces de comunicación. Examina las tecnologías y protocolos de comunicación de loT para seleccionar los más adecuados según los requerimientos del sistema. Genérica(s): Capacidad de análisis y síntesis. Habilidades de gestión de información. Habilidades de investigación. Capacidad de aprender.	 Investigar y comparar los diferentes tipos de dispositivos de IoT, creando una tabla que resuma sus características, ventajas y limitaciones. Elaborar una presentación que clasifique y describa los diferentes tipos de sensores y actuadores, explicando sus características, funcionamiento y aplicaciones en sistemas de IoT. Investigar y comparar las diferentes tecnologías y protocolos de comunicación, creando una tabla que resuma sus características, ventajas y limitaciones. Formar equipos de trabajo y realizar una práctica de laboratorio en donde se exploren las características principales del dispositivo y de los sensores y actuadores a utilizar. 	



Secretaría Académica, de Investigación e Innovación

3. Programación de dispositivos de loT	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Desarrolla la programación de los dispositivos de IoT utilizando funciones, variables, estructuras de programación y librerías específicas. Implementa la comunicación con sensores, realiza el control de actuadores e implementa el envío de datos a la nube. Genérica(s): Trabajo en equipo. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Capacidad de generar nuevas ideas. Capacidad para diseñar y gestionar proyectos. 4. Visualización, anális	 Realizar prácticas para la instalación y configuración del entorno de programación. Realizar prácticas de laboratorio en equipos de trabajo que involucren desde el encendido de un LED hasta la conexión a Internet del dispositivo. Desarrollar un proyecto que involucre la programación para la obtención de datos de sensores, ejecución de actuadores y envío de datos a la nube en tiempo real.
Competencias	Actividades de aprendizaje



Secretaría Académica, de Investigación e Innovación

Específica(s):

Desarrolla e implementa plataformas de IoT para visualizar datos en tiempo real, y realizar control remoto de actuadores para la ejecución de todo tipo de dispositivos electrónicos que puedan ser controlados a distancia. Aplica técnicas de análisis de datos y aprendizaje automático para identificar patrones o tendencias significativas.

Genéricas:

- Trabajo en equipo.
- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
- Capacidad de generar nuevas ideas.
- Capacidad para diseñar y gestionar proyectos.

- Investigar y comparar las diferentes plataformas de IoT, creando una tabla que resuma sus características, ventajas y limitaciones.
- Investigar las herramientas para el desarrollo de plataformas de IoT.
- Desarrollar y configurar la plataforma de IoT para visualizar datos en tiempo real provenientes de sensores.
- Configurar la plataforma de IoT que permita el control remoto para accionar los dispositivos electrónicos a distancia.
- Aplicar técnicas básicas de análisis de datos y aprendizaje automático de los datos recolectados por sistemas de IoT para identificar patrones y tendencias significativas.
- Formar equipos de trabajo y realizar prácticas de laboratorio para el monitoreo de datos en tiempo real, control de actuadores, análisis de datos y procesamiento.

5. Desarrollo del proyecto final

Competencias Actividades de aprendizaje Específica(s): Identificar los componentes requeridos para el proyecto. Desarrolla un proyecto final que involucre Diseñar el diagrama de conexiones del sistema de los conocimientos adquiridos durante el IoT. curso. Documenta y presenta el proyecto. • Desarrollar el armado del prototipo y la programación necesaria. • Implementar el dashboard de la plataforma IoT Genéricas: para la visualización de datos. Trabajo en equipo. Implementar el dashboard de la plataforma de IoT Capacidad de aplicar los para el control a distancia de actuadores. conocimientos en la práctica. Analizar los datos recolectados por el sistema IoT. • Capacidad de generar nuevas ideas. Implementar el algoritmo de IA para identificar Capacidad para diseñar y gestionar tendencias. proyectos. Documentar todo el proyecto y preparar una



Secretaría Académica, de Investigación e Innovación
Dirección de Docencia e Innovación Educativa presentación para exponer los resultados y conclusiones.

8. Práctica(s)

- Instalación y configuración del entorno de programación.
- Programación para el uso de salidas digitales.
- Programación para el uso de salidas de PWM.
- Programación para el uso de entradas analógicas.
- Programación para el uso del monitor serial.
- Programación para el uso de librerías.
- Programación para el uso de interfaces de comunicación y protocolos asociados.
- Programación para el envío de datos a la nube.
- Programación para el control desde la nube hacia el dispositivo.
- Programación para el uso de entradas digitales.
- Programación para obtener el tiempo de la nube y realizar acciones.
- Programación para el uso de salidas analógicas.
- Integración de una plataforma de IoT para la visualización de datos en tiempo real.
- Integración de una plataforma de IoT para el control a distancia del dispositivo.
- Programación para el uso de protocolos de comunicación.
- Utilización de técnicas de Inteligencia Artificial para el análisis de los datos obtenidos.
- Procesamiento de datos a través de la Inteligencia Artificial.
- Proyecto de medio término y proyecto integrador.



Secretaría Académica, de Investigación e Innovación
Dirección de Docencia e Innovación Educativa

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance del(los) logro(s) formativo(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

Fundamentación: marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.

Planeación: con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.

Ejecución: consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de los saberes, habilidades y destrezas a desarrollar.

Evaluación: es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de "evaluación para la mejora continua", el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

La evaluación debe hacerse diagnóstica, formativa y sumativa. De igual manera, para fortalecer la parte actitudinal, se recomienda guiar al estudiante hacia la introspección para utilizar la autoevaluación y la coevaluación.

En el caso de las actividades de aprendizaje se sugiere el uso de estrategias metacognitivas como: mapas mentales, mapas conceptuales, reportes de prácticas, exposiciones en clase, ensayos, resúmenes, observación y cuestionarios, cuadros comparativos, informes.



Secretaría Académica, de Investigación e Innovación

Mientras que para verificar el nivel del logro de las competencias del estudiante se recomienda utilizar: el portafolio de evidencias, listas de cotejo, rúbricas, matrices de valoración, exámenes, guías de observación, además de estrategias en las que se logren las competencias blandas.

11. Fuentes de información

- 1. An Integrated IoT Platform-as-a-Service | Particle. (n.d.). Particle. https://www.particle.io/
- 2. Arduino Reference Arduino Reference. (n.d.). https://www.arduino.cc/reference/en/
- 3. Cameron, N. (2021, January 1). Electronics Projects with the ESP8266 and ESP32. Apress.
- 4. Cameron, N. (2023, July 6). ESP32 Formats and Communication. Apress.
- 5. Gondosubroto, R. (2024, February 16). Internet of Things from Scratch. Packt Publishing Ltd.
- 6. Kühnel, C. (2022, April 4). Develop and Operate Your LoRaWAN IoT Nodes.
- 7. Ltd, R. P. (n.d.). Raspberry Pi. Raspberry Pi. https://www.raspberrypi.com/
- 8. Magazine, M. O. M. (2023, September 30). The Official Raspberry Pi Handbook. Official Raspberry Pi Handbook.
- 9. Monk, S. (2021, June 4). Programming the Raspberry Pi, Third Edition: Getting Started with Python. McGraw Hill Professional.
- 10. Oner, V. O. (2023, September 1). Developing IoT Projects with ESP32 Second Edition.
- 11. Rush, C. (2016, April 8). Programming the Photon: Getting Started with the Internet of Things. McGraw Hill Professional.
- 12. Shackelford, S. J. (2020, January 1). The Internet of Things. Oxford University Press, USA.
- 13. Volders, L. (2020, May 24). ESP32 Simplified.
- 14. Wilkins, N. (2019, December 10). Internet of Things.