



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Układy programowalne, PG_00047841						
Kierunek studiów	Inżynieria biomedyczna, Inżynieria biomedyczna, Inżynieria biomedyczna						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2021 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2023/2024		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	6	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Systemów Mikroelektronicznych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr inż. Miron Kłosowski					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr inż. Miron Kłosowski					
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	15.0	0.0	0.0	30
W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0							
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów	Udział w konsultacjach		Praca własna studenta		RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30	3.0		42.0		75
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest dostarczenie studentowi podstawowej wiedzy i umiejętności w zakresie projektowania cyfrowych systemów elektronicznych w technologii FPGA z wykorzystaniem języka VHDL. Dzięki temu będzie on przygotowany do pracy w firmach produkujących systemy wykorzystujące układy FPGA oraz będzie w stanie wziąć udział w wytwarzaniu specjalistycznego oprogramowania EDA.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K6_U04] potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę z zakresu metod i technik programowania oraz dobrać i zastosować właściwe metody i narzędzia programistyczne w tworzeniu oprogramowania komputerów albo programowania urządzeń lub sterowników wykorzystujących mikroprocesory albo elementy lub układy programowalne, charakterystycznych dla danego kierunku studiów	Student projektuje układy cyfrowe z wykorzystaniem języka opisu sprzętu VHDL. Student implementuje i testuje systemy cyfrowe w rzeczywistym środowisku sprzętowo-programowym opartym na układach FPGA. Student wykorzystuje język VHDL do sprzętowej implementacji prostych algorytmów.	[SU1] Ocena realizacji zadania
	[K6_U06] potrafi analizować działanie elementów, układów i systemów związanych z kierunkiem studiów oraz mierzyć ich parametry i badać charakterystyki techniczne	Student symuluje działanie systemów cyfrowych wykorzystując języki VHDL i SystemC.	[SU1] Ocena realizacji zadania
	[K6_W04] zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady, metody i techniki programowania oraz zasady tworzenia oprogramowania komputerów albo programowania urządzeń lub sterowników wykorzystujących mikroprocesory albo elementy lub układy programowalne, specyficznych dla kierunku studiów, a także organizację pracy systemów wykorzystujących komputery lub te urządzenia	Student opisuje cechy języków opisu sprzętu. Student zna język opisu sprzętu VHDL. Student rozumie procesy syntezy oraz symulacji. Student potrafi określić warunki synteżowości kodu w języku VHDL. Student zna podstawy środowiska SystemC. Student opisuje budowę i zastosowania układów FPGA. Student opisuje sposoby konfiguracji układów FPGA.	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej
Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie do języka VHDL, jego geneza i zastosowania. 2. Poziomy abstrakcji i metody opisu układów cyfrowych. 3. Elementy opisu jednostki projektowej w języku VHDL. 4. Przypisania, sygnały, zmienne i operatory w języku VHDL. 5. Typy danych w języku VHDL. 6. Funkcja rezolucji. 7. Wektory i operacje na wektorach w języku VHDL. 8. Procesy kombinacyjne. Synteza logiki kombinacyjnej w języku VHDL. 9. Symulacja projektu w języku VHDL. 10. Instrukcje warunkowe, wyboru i pętli w procesach. 11. Stałe i wartości początkowe sygnałów i zmiennych. 12. Hierarchia i parametryzacja jednostek projektowych. 13. Procesy sekwencyjne w języku VHDL. 14. Maszyny stanów. Kodowanie stanów. Stany zabronione. 15. Konwersja typów w języku VHDL. 16. Funkcje i procedury w języku VHDL. 17. Podstawy środowiska SystemC. 18. Zastosowania środowiska SystemC. 19. Projektowanie systemów z podziałem na sprzęt i oprogramowanie. 20. Technologia „System on Chip”. 21. Soft-procesory - architektura i zastosowania. 22. Rodzaje układów programowalnych. 23. Architektura układów FPGA. 24. Metody konfiguracji układów FPGA. 25. Sprzętowe bloki funkcjonalne w układach FPGA. 26. „Reconfigurable Computing” jako paradygmat programowania. 27. Zastosowania RC w przetwarzaniu sygnałów. 28. Zastosowania RC w przetwarzaniu obrazów. 29. Zastosowania RC w budowie superkomputerów. 30. Metody reprezentacji algorytmów w RC. 31. Systemy arytmetyki w RC.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Ćwiczenia praktyczne	50.0%	70.0%
	Kolokwia w czasie semestru	50.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Zwoliński Mark, "Projektowanie układów cyfrowych z wykorzystaniem języka VHDL", Wydawnictwa Komunikacji i Łączności WKŁ, Warszawa 2007.	
	Uzupelniająca lista lektur	Nie ma wymagań	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie: Układy programowalne 2023/24 - Moodle ID: 34963 <a href="https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=34963">https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=34963</a>	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przykładowe zadania laboratoryjne:  1. Prosty sterownik wyświetlacza LED.  2. Prosty odbiornik i nadajnik RS232.  3. Generacja sygnału wideo dla monitora VGA.  4. System wbudowany bazujący na układzie FPGA.		

