

## Diseño de plataforma remota para prácticas de laboratorio

Héctor Hugo Mazzeo [hhmgvm@yahoo.com](mailto:hhmgvm@yahoo.com); José A. Rapallini [josrap@gmail.com](mailto:josrap@gmail.com);  
Marcelo Zabaljauregui [mzabaljauregui@gmail.com](mailto:mzabaljauregui@gmail.com); Omar E. Rodríguez [rodriguezomarlp@gmail.com](mailto:rodriguezomarlp@gmail.com)  
Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional La Plata  
La Plata, Buenos Aires, Argentina

## Laboratorios virtuales y remotos aplicados a la enseñanza universitaria

### Resumen:

En muchas ocasiones, el contenido de las clases prácticas en asignaturas de carreras como Ingeniería se ve limitado por los recursos disponibles en los laboratorios. Estas limitaciones, que habitualmente tienen que ver con las capacidades de los recursos experimentales, generalmente escasos, pueden ser remediadas en gran medida mediante la utilización de Internet y realidad virtual aplicadas al desarrollo de prácticas de laboratorio.

Con tal propósito se formuló un proyecto (P+I+D homologado en el año 2015) con el objetivo primigenio de disponer de un laboratorio de ensayo de aplicaciones de codiseño hardware-software sobre el cual pudiera experimentarse con sistemas reales a distancia, sin necesidad de concurrir físicamente al mismo, facilitando el acceso de los estudiantes a las labores relacionadas con la formación práctica con libertad de horarios y tiempos. Esta iniciativa surgió del grupo de Codiseño hardware/software Aplicado (CODAPLI) del Departamento de Ingeniería en Sistemas de la UTN, Facultad Regional La Plata, dedicado fundamentalmente a la investigación y desarrollo de proyectos relacionados con los sistemas de tiempo real: sistemas centralizados y distribuidos basados en computadoras personales, sistemas embebidos basados en placas con microcontrolador, etc.

**Palabras clave:** virtual, remoto, codiseño, microcontrolador, embebido.

### Introducción

Las aplicaciones existentes en el mercado para realizar actividades de laboratorio en forma virtual y remota suelen ser costosas o difíciles de utilizar y en la mayoría de los casos no se adaptan a todas las necesidades requeridas en la enseñanza universitaria. Se buscó entonces implementar un sistema de desarrollo de laboratorios virtuales y remotos con software libre, adaptable a la realización de prácticas de distinta índole.

El objetivo principal del proyecto consiste en brindar a los usuarios la posibilidad de realizar prácticas en entornos controlados,

simulando ambientes de trabajo en donde se pueda interactuar en forma remota con los dispositivos o sistemas físicos, químicos, electrónicos, etc.

Para cada caso particular, sólo es necesario modificar el software y hardware propio de la aplicación a automatizar, adaptar sus entradas y salidas y reconfigurar algunos parámetros del sistema para acondicionarlo y vincularlo apropiadamente con el sistema principal.

Como punto de partida se comenzó apuntando a la investigación y desarrollo de

proyectos de codiseño hardware/software relacionados con los sistemas de tiempo real, temas principales de investigación y desarrollo en los que el grupo viene trabajando en los últimos años, como por ejemplo:

- aplicaciones industriales en desarrollos de sistemas de control de supervisión y adquisición de datos con variables de proceso a través de dispositivos sensores y actuadores de distinto tipo;
- aplicaciones de robótica: seguidores de línea, robots resuelve laberintos, robots seguidores de luz, control de movimiento de antenas con motores paso a paso, etc.;
- aplicaciones de domótica: control de “edificios inteligentes”, sistemas de riego automatizado, sistemas para mejoramiento del confort y ahorro de energía, etc.;
- utilización de herramientas EDA (electronic design automation) que corresponden a un flujo de tareas que comienza con la caracterización del sistema completo, del que se extraen aquellas funcionalidades para culminar en un circuito hardware dedicado y la programación adecuada a dicho problema. Utilización de sistemas operativos de tiempo real para el diseño en tiempo real estricto.

En disciplinas técnicas y científicas la realización de experimentos con plantas reales es fundamental para consolidar los conceptos adquiridos en las clases teóricas. Sin embargo, debido a diferentes razones, los laboratorios reales no siempre están disponibles, lo cual impone restricciones en el aprendizaje. Afortunadamente, las nuevas tecnologías basadas en Internet pueden ser utilizadas para mejorar la accesibilidad a los experimentos.

Actualmente la educación a distancia se presenta como la solución ideal para un conjunto de trabajos prácticos que exigen el disponer de sistemas de enseñanza mucho más flexibles, accesibles y adaptativos (sin limitaciones espaciales ni temporales) que los tradicionales.

Por consiguiente, trasladando este entorno práctico a la enseñanza a distancia, el elemento necesario para abordar la realización de prácticas sobre diversas materias de Ingeniería en Sistemas es la existencia de un sistema de apoyo a la enseñanza consistente en un laboratorio virtual y de telepresencia accesible a través de una red interna o Internet que permita al alumno practicar de una forma lo más similar posible a como si estuviese en las dependencias del laboratorio, dándole la posibilidad de manejar las simulaciones o interactuar con los sistemas reales [1], [2], [3].

Es precisamente de la mano de las TICs desde donde se pueden aportar algunas soluciones para ampliar el acceso a la experimentación en forma de laboratorios remotos y virtuales. Así se conseguirán simultáneamente dos objetivos didácticos: (a) realizar prácticas relacionadas con la asignatura ampliando la disponibilidad de los laboratorios y (b) formar a los alumnos en el uso de las TICs [5].

### **Metodología**

A pesar de que nada puede compararse con la interacción real con las plantas físicas (laboratorios reales y presenciales), afortunadamente existen otras opciones que proporcionan a los alumnos la impresión de que están interactuando con plantas reales.

Así, normalmente se entiende por laboratorio remoto aquél que existe y puede ser manipulado de forma remota a través de Internet, haciendo uso de webcams, hardware específico para la adquisición local de datos y software para dar una sensación de proximidad con el equipamiento y por laboratorio virtual (local o remoto), o utilizando software informático genérico o específico para recrear el comportamiento de plantas de experimentación que sólo existen en ordenadores usados para la simulación [4].

En los entornos educativos a distancia, resulta esencial disponer de un mecanismo que permita analizar, gestionar y compartir los recursos entre los usuarios. Cuando se trabaja en un entorno colaborativo con experimentos reales ubicados en un laboratorio teleoperador, resulta obligatorio la implementación de un "gestor de acceso" mediante reservas.

En el presente artículo se presentan los primeros detalles del diseño y utilización del sistema de laboratorio remoto, ya que el proyecto continúa en desarrollo, quedando aún pendiente la etapa correspondiente a la virtualización del sistema. Actualmente se encuentra en etapa de "testeo", buscándose su puesta a punto y optimización de funcionamiento. Un problema que ha retrasado la utilización extendida del sistema es la obsolescencia de parte del hardware disponible y otras cuestiones que tienen que ver con la conectividad a Internet (básicamente, contar con suficiente ancho de banda como para poder realizar las prácticas con un bajo "delay"). Se están haciendo gestiones para mejorar ambas cuestiones, por lo que en una próxima etapa del proyecto

(cuya conclusión será a fines del año próximo) se prevé realizar estas tareas.

Para la implementación metodológica del proyecto, se consideran las tareas a desarrollar en los ámbitos de trabajo de educación e industria.

En el ámbito educativo, el desarrollo de una plataforma robótica multipropósito, permitirá ensayar y realizar prácticas reales con los alumnos de diversas materias de Ingeniería en Sistemas.

Actualmente se está estudiando la posibilidad de realizar prácticas de la materia Aplicaciones en Tiempo Real mediante laboratorios locales y remotos. Ya se ha experimentado con algún hardware simple de manejo de entradas y salidas digitales, controlando el encendido y apagado de diodos leds. Mediante una cámara IP o una webcam de buena resolución, puede visualizarse el funcionamiento del sistema a partir del efecto lumínico de los diodos, con un pequeño "delay" dependiente del ancho de banda de la conexión, más que por los retardos propios del software.

En función de los resultados obtenidos, se proyecta extender el uso para la programación de microcontroladores sobre placas de tipo Arduino. Se prevé comenzar diseñando sistemas embebidos simples para el control de motores paso a paso y sensores y actuadores de diverso tipo, prosiguiendo luego con sistemas más complejos.

En la industria, en general, la conexión de elementos físicos a una computadora con un software de control adecuado, forma el sistema real en que se basan las prácticas de laboratorio. Para mejorar la interacción con este recurso local se debe diseñar un

instrumento virtual que permita ejecutar un sistema simulado. Este instrumento virtual debe implementar un modelo matemático completo que describa adecuadamente el comportamiento del sistema. Los controles de la interfaz virtual, ligados a las variables y ecuaciones expresadas mediante un lenguaje de programación, deben tener el aspecto necesario para interactuar con el usuario de una forma didáctica e intuitiva. Es por ello que la programación de este tipo de aplicaciones suele hacerse usando un software gráfico de alto nivel como LabView, Matlab/Simulink o applets de Java, a modo de sistema de supervisión y control o SCADA.

Comúnmente, el desarrollo de SCADAs y aplicaciones de supervisión de procesos captan el enfoque de aplicaciones de aprendizaje de mayor peso, tales como las desarrolladas en la industria. Por ello, es deseable preparar a los estudiantes en el uso de estas herramientas. Para la realización de las prácticas virtuales, tanto locales como remotas, se dispondría de un aula dotada con ordenadores, alguno de los cuales funcionaría como IGSS (Interactive Graphical SCADA System) permitiendo el control y supervisión de todo el sistema. Se propone la construcción de una plataforma multipropósito que podría, por ejemplo, interactuar con un brazo robótico elemental con tres grados de libertad como mínimo y la posibilidad de accionamiento de una pinza para la manipulación de distintos tipos de objetos.

### **Desarrollo**

Uno de los objetivos que se planteó en el proyecto fue que el usuario del laboratorio disponga de una plataforma remota con la cual

poner en práctica los conocimientos adquiridos en las materias que cursa, sin la necesidad de recurrir a la adquisición de material extra curricular [6], [7].

Para ello se implementó una red de computadoras con conexión a Internet, cada una de las cuales dispone de los siguientes elementos:

- Una cámara web y una placa microcontrolada con entradas y salidas analógicas y digitales conectada a la computadora local mediante un puerto USB. Esta placa permite implementar un sistema embebido con escaso o nulo hardware adicional.
- Hardware y software específico para el desarrollo de la práctica de laboratorio. Aquí es donde se debe analizar cada práctica en particular y definir cuáles son las necesidades en cada caso: sensores y/o actuadores, interfaces o drivers de potencia para comandar los dispositivos electromecánicos, etc. En ciertos casos puede ser necesario cambiar directamente la placa microcontrolada por otra de mayores capacidades en cuanto a número de entradas-salidas, capacidad de memoria, potencia del microcontrolador, etc.
- La aplicación de software principal desarrollada por el grupo de investigación y encargada de automatizar las tareas de la práctica, gestionar las conexiones de datos, turnos y horarios de utilización, etc. [4], [5].

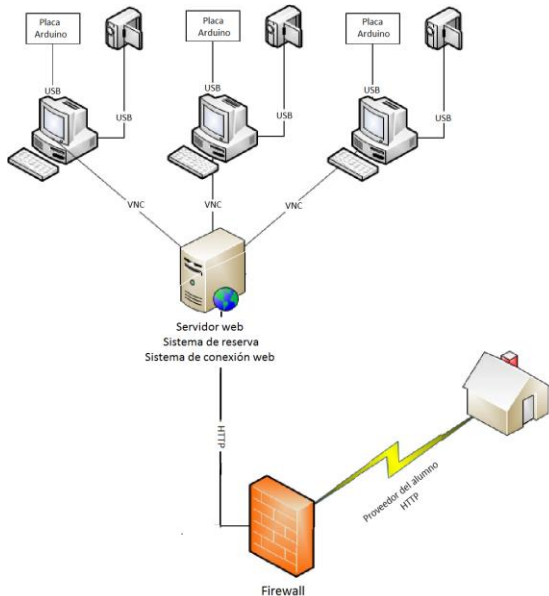


Fig. 1. Diagrama esquemático del laboratorio remoto

Todas las máquinas se conectan a un servidor que se encarga de gestionar las reservas de los laboratorios y permite a los usuarios acceder al mismo por medio de un navegador web con soporte Java instalado (fig. 1).

El proyecto se dividió en tres etapas:

1) Puesta en funcionamiento de las PC locales con las cámaras IP y las placas conectadas y configuradas adecuadamente como también del servidor que permite conectarse a las mismas desde la web.

Para tal fin se instalaron y configuraron las siguientes aplicaciones:

a) Para las máquinas locales:

- *Sistema Operativo:* Debian Wheezy, optimizado para que funcione con la menor cantidad de memoria RAM posible.

- *Aplicación propia para el desarrollo de la práctica de laboratorio:* en cada caso habrá que definirla dependiendo del tipo de práctica a realizar, el hardware y software de control,

cantidad de sensores y actuadores necesarios, etc.

- *Servidor VNC:* necesario para la visualización de la experimentación remota.

b) Para el servidor de acceso:

- *Sistema Operativo:* Debian Wheezy
- *HTML:* se instaló un servidor Apache.
- *Bootstrap:* se usa para darle un aspecto más moderno a los portales de acceso.
- *JQuery:* sirve de apoyo al Bootstrap.
- *LDAP:* se utiliza como base de usuarios y laboratorios.
- *PHP:* para poder interactuar con el LDAP.
- *Tomcat:* requerimiento para poder instalar Guacamole.
- *Guacamole:* servicio de conexión remota por html5.

2) Diseño de un sistema de reservas para gestionar los laboratorios y adecuación del sistema de acceso web para que pueda convivir con el sistema de reservas.

Ya que el sistema permite seleccionar distintos laboratorios para realizar, el usuario deberá ingresar primero en el laboratorio correspondiente y luego ir a la opción de reserva. Una vez allí podrá seleccionar el día y horario de realización de la práctica, siempre y cuando estén disponibles. Luego de verificar los datos que aparecen en la pantalla e ingresar la dirección de email del usuario (a la cual se le enviará un mensaje con los datos necesarios para ingresar al sistema) y la contraseña, aparecerá la confirmación validando la operación (fig. 2).

Se utilizaron distintas tecnologías: HTML, PHP, JQuery y LDAP. La conjunción de las mismas permitió diseñar un portal ágil para la gestión de los laboratorios, tanto para los usuarios como para los administradores de la plataforma. Además el uso combinado de Tomcat y Guacamole provee el acceso remoto a través de HTML 5.

3) Apertura de los protocolos necesarios a Internet para que el laboratorio pueda ser accedido desde cualquier lugar por el usuario remoto.

Se cuenta con dos tipos de accesos: uno dedicado a la reserva y activación del laboratorio y otro para el acceso de los administradores a fin de visualizar las reservas hechas y realizar estadísticas del uso del mismo o algún deslogueo forzado en el caso de que surja algún problema o situación imprevista [8], [9].

Existe además un deslogueo automático en caso que después de una reserva se genere otra. Como una posibilidad adicional, está contemplado el caso en el cuál si un usuario está usando el sistema y agota su tiempo, no teniendo una reserva posterior para su uso, se le permita seguir utilizando el sistema.

El procedimiento para la reserva de laboratorios es el siguiente:

a) Ingresar a la URL: <http://atr.thedj.com.ar> e ir a la solapa “Laboratorios”.



Fig. 2. Pantalla de ingreso al laboratorio remoto

b) En la parte inferior ir a “Reserva de laboratorios” (fig. 3).

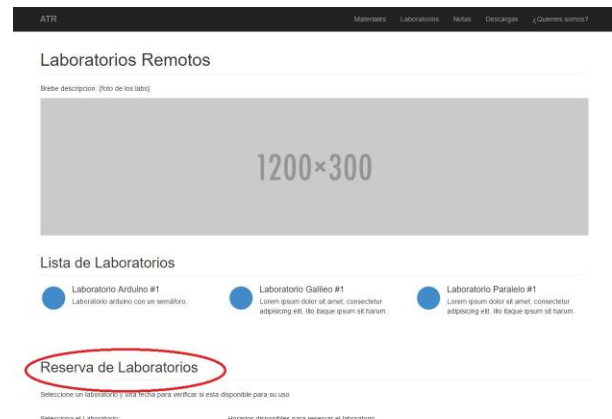


Fig. 3. Pantalla de reservas del laboratorio a realizar

c) Seleccionar el laboratorio deseado (fig. 4).

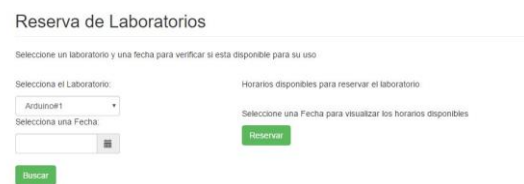


Fig. 4. Pantalla de selección del laboratorio deseado

d) Seleccionar la fecha y clickear en el botón “Buscar”

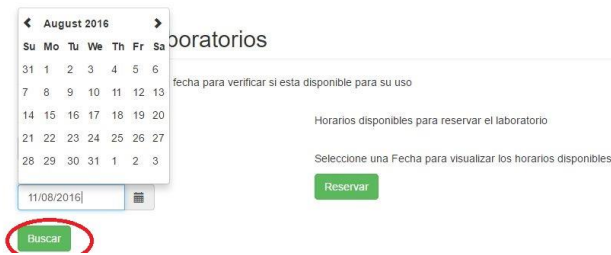


Fig. 5. Pantalla de selección y reserva de horario

e) Finalmente se mostrarán las horas disponibles para seleccionar. Elegir un horario y clicar en el botón “Reservar” (figs. 5 y 6).

### Reserva de Laboratorios

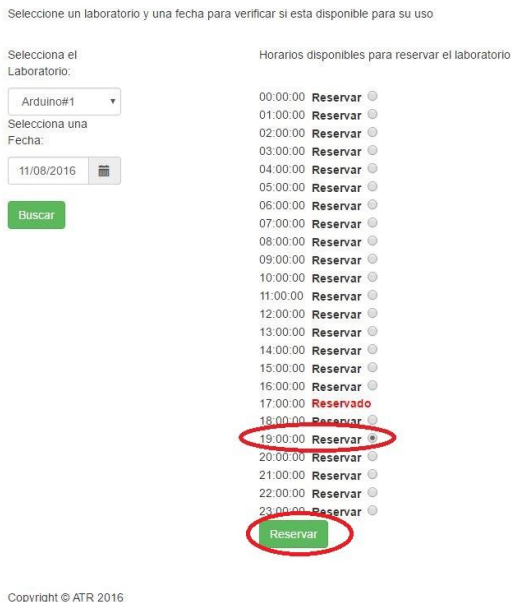


Fig. 6. Visualización con confirmación de la reserva

f) Verificar los datos que aparecen en la pantalla e ingresar el Email (que será el usuario necesario para loguearse hay que ingresar una dirección de email válida porque se le enviará un email) y la contraseña (fig. 7).

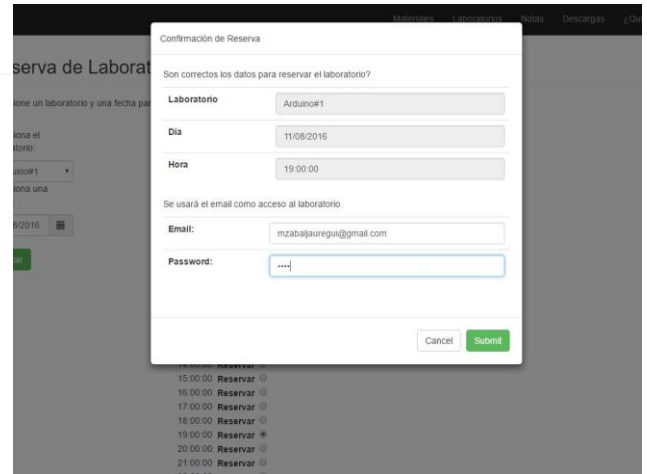


Fig. 7. Ingreso de datos para la confirmación de reserva

g) Después de clicar en el botón de envío, se obtendrá la confirmación de la operación realizada (fig. 8).



Fig. 8. Pantalla de confirmación de reserva

El laboratorio estará disponible durante 1 hora. El usuario recibirá un email con el formato de la figura 9.



Fig. 9. Confirmación de reserva recibida por e-mail

El procedimiento para el ingreso al laboratorio se realiza de la siguiente manera:

- a) Ingresar al link que fue enviado por email (<http://atr.thedj.com.ar:9999/guacamole>)

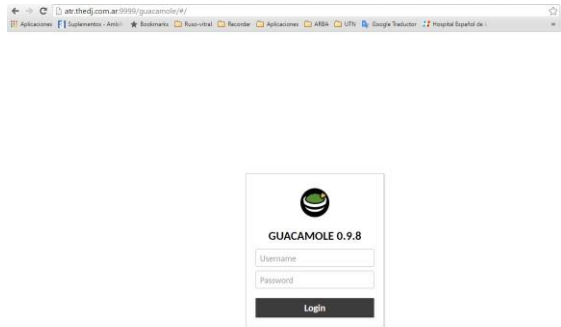


Fig. 10. Pantalla de ingreso al sistema

- b) Ingresar en username (email donde llegó la registración) y la contraseña definida (fig. 10). Al ingresar se verá el login del sistema operativo remoto. Ingresar con usuario/usuario (fig. 11).

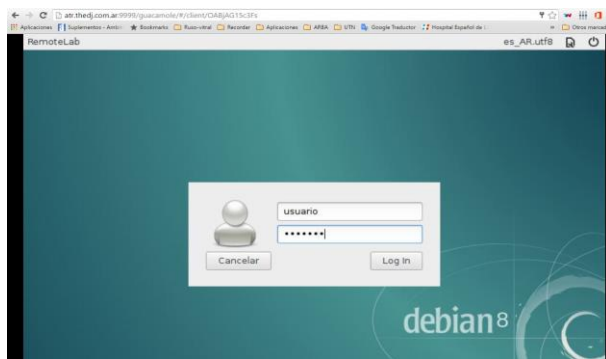


Fig. 11. Pantalla de acceso al laboratorio remoto

- c) Ya se está en condiciones de operar en el laboratorio remoto. Dentro del menú Aplicaciones/ATR se encontrarán los distintos programas de la cátedra, entre ellos “Cheese” que le permitirá abrir la cámara que apunta al

proyecto físico instalado en ese laboratorio (fig. 12).

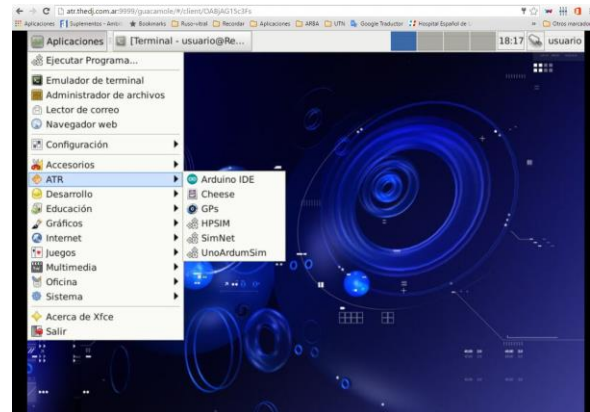


Fig. 12. Aplicaciones disponibles ya dentro del entorno

## Resultados

Como se mencionó anteriormente, este proyecto de investigación y desarrollo sobre la temática de laboratorios virtuales y remotos se encuentra en aún curso de elaboración, restando un año para su finalización. La plataforma se puso en funcionamiento recientemente por lo que se puede decir que se encuentra en etapa de prueba. Resta aún continuar con el mejoramiento y actualización del software y la creación de nuevas prácticas de laboratorio que se adapten a la temática de las distintas materias que deseen utilizarlo. Asimismo, falta desarrollar la parte de virtualización de laboratorios, lo que permitiría también mejorar la utilización en situaciones de bajo ancho de banda en las conexiones a Internet.

En esta última etapa, se prevé también una evaluación del funcionamiento del sistema a través de estadísticas, encuestas de opiniones, etc., lo que contribuirá a encontrar fallas o problemas que requieran nuevas soluciones o mejoras en distintos aspectos.



En la figura 13 puede verse un ejemplo de captura de pantalla con una ventana abierta de la aplicación “Cheese” mostrando la imagen de una placa de hardware funcionando y visualizando los resultados de la experimentación mediante el encendido de leds e indicadores numéricos luminosos.

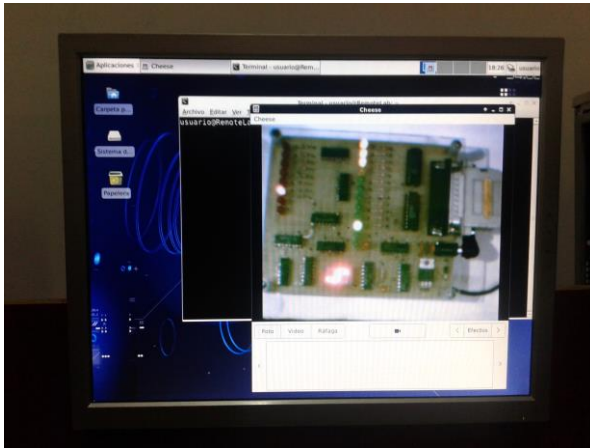


Fig. 13. Ejemplo mostrando una aplicación operada remotamente y visualizada a través de la webcam

## Conclusiones

En este artículo se ha presentado el diseño de un laboratorio remoto para la realización de prácticas en asignaturas de Ingeniería en Sistemas de Información. El uso de estas plataformas remotas en Internet es recibido con beneplácito tanto por los docentes como por los alumnos, por sus ventajas en lo que respecta a la flexibilidad de horarios de trabajo, manejo de tiempos y posibilidad de repetición de prácticas tanto como se desee.

Otro aspecto que es valorado por muchos estudiantes es la posibilidad de acceder a distintos elementos de hardware, un recurso en general bastante limitado, a los que de otra manera no podría tener acceso todo el alumnado.

Otra conclusión que se puede deducir es que en la actualidad el uso de Internet no está

tan expandido como cabría pensar sobre el alumnado de las titulaciones en informática. De hecho, este aspecto debe ser tenido muy en consideración ya que sólo el 63% dispone de conexión a Internet en su casa. Sin embargo, la gran aceptación de estos sistemas como soporte para el aprendizaje, hace que en la actualidad se siga trabajando en la mejora de las capacidades del laboratorio virtual descrito

Finalmente, como tareas complementarias del proyecto, hay dos objetivos que se persiguen desde el punto de vista del conocimiento y la docencia:

- formación de recursos humanos: desarrollo de un ámbito para la generación de recursos humanos altamente especializados. Estudio y resolución de problemáticas industriales (diseño innovador de sistemas). Transferencia de los conocimientos al sistema académico (alumnos, profesionales, cátedras y grupos de trabajo);
- transferencia de conocimientos a los alumnos que requieran una formación adicional a la recibida en las cátedras de la especialidad. En el plantel básico del grupo se incorporarán graduados noveles y estudiantes del último año. La propuesta a mediano y largo plazo es el dictado de seminarios y cursos de grado y de posgrado para aumentar la capacitación en estos temas. Incluso es intención tender a la implementación de alguna materia electiva y de un magister en la especialidad. Toda propuesta desarrollada e implementada se tratará de transferir al medio productivo.

## Referencias

- [1] Computers & Education. Revista de Elsevier dedicada principalmente a aspectos pedagógicos del uso del computador y las comunicaciones en la enseñanza, incluyendo la enseñanza a distancia.
- [2] Dormido, S.; Sánchez, J.; Morilla, F. "Laboratorios virtuales y remotos para la práctica a distancia de la automática", Dpto. de Informática y Automática, UNED, Avda. Senda del Rey s/n, 28040 Madrid.
- [3] Dormido, S. (2004), "Control learning: Present and future", Annual Reviews in Control, vol. 28, pp. 115-136
- [4] Domínguez, M., Fuertes, J.J., Reguera P. (2009), "Desarrollo de un laboratorio remoto para la formación vía Internet en Automática".
- [5] F. Torres, F. Candelas, S. Puente, F. Ortiz, J. Pomares, P. Gil, M. Baquero, A. Belmonte, "Laboratorios virtuales remotos para el aprendizaje práctico de asignaturas de ingeniería", Departamento de Física, Ingeniería de Sistemas y Teoría de la Señal. Universidad de Alicante.
- [6] Isidro Calvo, Ekaitz Zulueta, Unai Gangoiti, José Manuel López, "Laboratorios remotos y virtuales en enseñanzas técnicas y científicas", Dpto. Ingeniería de Sistemas y Automática Escuela Universitaria de Ingeniería de Vitoria-Gasteiz UPV/EHU.
- [7] IEEE Transactions on Education. Métodos y tecnologías de educación, materiales para la enseñanza, y programas de desarrollo educacionales y profesionales sobre disciplinas de ingeniería eléctrica.
- [8] Laboratorio de Control Automático de la Escuela de Politécnica Federal de Lausana: <http://emersion.epfl.ch>.
- [9] Laboratorio Remoto de Automática de la Universidad de León: <http://lra.unileon.es>