

GUÍA DOCENTE

Laboratorio de redes y sistemas operativos

GRADO EN INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Laboratorio de redes y sistemas operativos
Titulación:	Grado en Ingeniería de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Laboratorio
Curso:	1
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia prepara a los alumnos en el manejo práctico de redes informáticas sencillas así como la configuración de sistemas operativos de uso común y permite además la creación, desde un punto de vista práctico, de soluciones sencillas de almacenamiento y consulta de datos.

Descripción de la asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1 Conocer los principios y paradigmas de los lenguajes de programación atendiendo a las estructuras de control, variables, sintaxis de programación y gestión del uso de la memoria de manera eficaz.

K2 Entender los procesos asociados a la ingeniería del software para el desarrollo de aplicaciones.

K9 Conocer las fases del diseño e implementación de un plan de pruebas para el testeo de una aplicación informática.

K14 Comprender el funcionamiento de las redes de ordenadores, las tecnologías de comunicación así como las distintas topologías y sus protocolos de comunicación.

S5 Testar el funcionamiento y la funcionalidad de una aplicación informática, a través de planes de pruebas y técnicas de diseño.

S12 Configurar los diferentes equipos de red en arquitecturas cliente-servidor en aplicaciones de videojuegos multijugador.

s13 Configurar un sistema operativo a través del manejo de los comandos de usuario.

CONTENIDO

- Conceptos básicos sobre SSOO, instalación, usuarios, permisos, operaciones con ficheros y directorios.
- Bash scripting
- Conceptos básicos de redes y direccionamiento IP
- Configuración y gestión de red IP

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	10	10
<i>Resolución de ejercicios</i>	0	0
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	0	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	90	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2
TOTAL	0	0

Metodologías docentes

M3 -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)M4 -Aprendizaje cooperativoM5 -Aprendizaje por investigación(ABI)

DESARROLLO TEMPORAL

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	0
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	0	0
<i>Prueba Objetiva</i>	0	0

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Software: