



GUÍA DOCENTE

SISTEMAS OPERATIVOS

GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

Denominación de la asignatura:	Sistemas operativos
Titulación:	Grado en Ingeniería del Software
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Informáticos
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Sergio Bermudez Fernandez / sergio.bermudez@u-tad.com Carlos Vallez Fernandez / carlos.vallez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece a la materia de Fundamentos informáticos, donde se pretende que el estudiante adquiera conocimientos básicos en los que se fundamenta la ingeniería del software

Descripción de la asignatura

La asignatura Sistemas Operativos describe en detalle el funcionamiento de esta pieza clave de la ingeniería software, utilizando Linux y el Sistema Operativo docente xv6 como vehículos para que los alumnos adquieran experiencia directa de cómo funciona el kernel, la gestión de procesos y memoria o el sistema de ficheros. Se introduce la programación de sistemas y se afianzan los conocimientos teóricos con el desarrollo de dos proyectos SW

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

CG1 - Capacidad para entender, planificar y resolver problemas a través del desarrollo de soluciones informáticas.

CG3 - Conocimiento de los fundamentos científicos aplicables a la resolución de problemas informáticos

CG5 - Gestión de los recursos humanos y tecnológicos para la correcta realización de proyectos informáticos

CG9 - Capacidad para aprender, modificar y producir nuevas tecnologías informáticas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE3 - Conocimiento del álgebra relacional y realización de consultas en lenguajes procedurales para el diseño de esquemas de

bases de datos normalizados basados en modelos de entidad-relación

CE9 - Conocimiento de las estructuras de control, variables, sintaxis de programación y gestión del uso de la memoria de manera

eficaz en el desarrollo de una aplicación informática

CE11 - Conocimiento de la arquitectura de los Sistemas Operativos así como los distintos mecanismos para la gestión de procesos,

comunicación y sincronización de los mismos

CE13 - Conocimiento de los fundamentos de las redes de ordenadores, de las distintas topologías y de sus protocolos de

comunicación

CE16 - Conocimiento del funcionamiento de los sistemas informáticos

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Comprender el proceso de desarrollo de un programa informático en distintos lenguajes de programación.
- Saber depurar un programa software.
- Conocer y manejar los lenguajes de marcas (HTML)
- Construir páginas web usando hojas de estilos CSS
- Manejar la herramienta de control de versiones Git para el desarrollo colaborativo
- Comprender los fundamentos del álgebra de Boole
- Manejar de puertas lógicas y circuitos secuenciales sencillos
- Manejar la representación binaria de diferentes tipos de datos
- Entender el modelo de Von Neumann
- Entender la arquitectura hardware del ordenador
- Ser capaz de construir programas básicos en ensamblador
- Conocer las tecnologías de red más habituales (WiFi, BlueTooth, Ethernet¿)
- Conocer las topologías de red
- Entender cómo se comunican los ordenadores usando protocolos como ARP, IP, TCP, etc.
- Aprender a establecer configuraciones básicas de enrutamiento
- Ser capaz de construir aplicaciones de red sencillas
- Conocer la arquitectura básica de un sistema operativo
- Entender los principios de la planificación de procesos.
- Entender el funcionamiento de la jerarquía de memoria.
- Desarrollar un sistema de ficheros sencillo.
- Desarrollar un driver básico.
- Entender los mecanismos de sincronización y comunicación entre procesos y threads

CONTENIDO

Arquitectura de los SO

Mecanismos de múltiples procesos, comunicación y sincronización en sistemas operativos

Gestor de memoria

Gestor de E/S

Sistemas de ficheros

Mecanismos de seguridad

Sistemas operativos especiales (tiempo real, distribuidos...)

TEMARIO

Tema 1

Introducción

Tema 2.

Conceptos básicos de Sistemas Operativos

Tema 3.

Gestión de Procesos

Tema 4.

Gestión de Memoria

Tema 5.

Gestión de Ficheros6. Gestión de E/S

Tema 7.

Sincronización y Comunicación de proceso

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	32	32
<i>Clases Prácticas</i>	22	22
<i>Tutorías</i>	4	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	50	0

<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	6	6

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Aprendizaje de casos

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS PERÍODO TEMPORAL

Presentación y Logística Sesión 0 (cada sesión son 2 horas)

1 Introducción Sesión 1

2 Conceptos básicos Sesiones 2-3

Práctica: Docker + instalación xv6 Sesión 4

3 Gestión de Procesos (I) Sesión 5

Práctica: herramientas de traza Sesión 6

3 Gestión de Procesos (II) Sesiones 7-8

Práctica: Planificación, prioridades con nice Sesión 9

4 Gestión de memoria (I) Sesión 10

Práctica: Memoria caché Sesión 11

4 Gestión de memoria (II) Sesión 12

Práctica: Memoria virtual Sesión 13

4 Gestión de memoria (III) Sesiones 14-15

Descripción y planteamiento del proyecto I Sesión 16

5 Gestión de ficheros Sesiones 17-18

Práctica: Ficheros Sesión 19

6 Gestión de Entrada/Salida Sesión 20

Práctica E/S Sesión 21

7 Sincronización y Comunicación Sesión 22

Práctica IPC Sesión 23

Descripción Proyecto II Sesión 24

Demo Proyecto II Sesión 25

Sesión repaso ejercicios para examen Sesión 26

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	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	80
<i>Prueba Objetiva</i>	10	60

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>	20	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	30
<i>Prueba Objetiva</i>	50	60

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Elementos que se van a evaluar:

- Participación y Asistencia : Evaluación entre 0 y 10. 5 puntos se obtienen por la asistencia y otros 5 por participar en clase, hacer preguntas, responderlas y salir a realizar ejercicios. Puntos por asistencia = $(\text{Porcentaje de asistencia} / 2) / 10$
- Proyecto Evaluación entre 0 y 10. Obligatorio obtener una nota mínima de 4
- Cuestionarios en clase por tema Evaluación entre 0 y 10. Sin nota mínima
- Exámenes (1 examen parcial y 1 ordinario) Evaluación entre 0 y 10. Obligatorio obtener una nota mínima de 4 en cada uno
- A lo largo del curso se planteará un proyecto, puede tener varias entregas, que deberá ser entregado en la fecha indicada a través de la plataforma virtual. Este trabajo se evaluará con la entrega y una demostración. La nota mínima debe ser un 4.0 para poder compensar con los otros conceptos. Si se supera se conserva hasta la convocatoria extraordinaria del curso (inclusive). No se admiten entregas fuera de plazo. Si por causa mayor justificada y validada se aceptase la entrega fuera de plazo, su calificación se verá disminuida notablemente.
- Habrán unos cuestionarios online al finalizar los temas que suponen el 10% de la nota final.
- Se celebrará un examen parcial que puede ser calificado con una nota:
 - o Superior o igual a 4: Se valorará con un 25% de la nota de la asignatura liberando la materia examinada.
 - o Inferior a 4: No se tendrá en cuenta y el alumno en examen ordinario debe volver a examinar esta parte.
- Para poder optar a que se aplique la ponderación de cálculo de nota final, tanto en convocatoria ordinaria como en extraordinaria, la nota mínima de cada uno de los exámenes (en caso de ordinaria) o del examen final tiene que ser igual o superior a 4.

Formas de aprobar el curso:

Evaluación ordinaria

Condición: Nota mínima de proyecto un 4. Nota del Parcial mayor o igual que 4. Nota 2ª parte mayor o igual que 4.

- Fórmula: 0.30

proyecto + 0.10

cuestionarios + 0.10

asistencia y participación + +0.25

parcial 1 + 0.25 examen ordinario solo de la segunda parte.

Evaluación ordinaria

- Condición: Nota mínima de proyectos media de 4. Nota del Parcial menor que 4. Nota 2ª parte mayor que 4

- Fórmula: : 0.30

proyecto + 0.10

cuestionarios + 0.10

asistencia y participación + +0.25

examen ordinario parte 2 + 0.25 examen ordinario parte 1 (teniendo que volver a examinarse esta primera parte)

En caso de no cumplir con los criterios, la nota de evaluación ordinaria del alumno será la del examen con nota más baja, y tiene que presentarse a evaluación extraordinaria con el temario completo.

Alumnos con exámenes aprobados según criterio de convocatoria ordinaria, pero con práctica suspensa. El alumno presentará de nuevo un proyecto a petición del profesor con un peso de 30% de la nota y el 70% restante aplica el criterio de ordinaria (50% exámenes + 20% cuestionarios y participación conservado)

Evaluación extraordinaria

Condición: Alumnos suspensos en convocatoria ordinaria (Exámenes o exámenes y proyectos) o alumnos a los que se les ha concedido la convocatoria única.

Fórmula: 0.30

proyecto + 0.10

cuestionarios, asistencia y participación + 0.60 un examen de todo el temario.

Para aprobar la asignatura es imprescindible que la nota final (calculado por el método que sea) sea al menos 5.0 (sobre 10).

- No se conservarán calificaciones de ningún tipo entre distintos cursos académicos.
- No está permitido el uso de teléfonos móviles en el aula durante el período de evaluación continua, ni durante los exámenes, excepto indicación expresa en sentido contrario del profesor.
- Los ordenadores portátiles podrán utilizarse únicamente para actividades relacionadas con la asignatura. El profesor podrá retirar el derecho al uso del ordenador a aquellos alumnos que lo utilicen para

actividades que no estén relacionadas con la asignatura consulta de correos, noticias o redes sociales, consulta o elaboración de actividades de otras asignaturas, etc.).

- Se demanda una participación activa por parte del alumno, necesaria para el desarrollo de las clases. Respondiendo preguntas formuladas y participando en la realización de dinámicas y ejercicios.
- Se exigirá al alumno un buen comportamiento en todo momento durante el desarrollo de las clases. El mal comportamiento que impida el normal desarrollo de la clase puede conllevar la expulsión del aula por un tiempo a determinar por el profesor.
- El plagio o copia en cualquier práctica, proyecto, quiz o examen supondrá la automática aplicación de la normativa de la Universidad que supone a grandes rasgos suspender la asignatura y apertura de expediente académico con la pérdida de convocatorias que contempla el reglamento.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)-

“Sistemas Operativos”, Pedro de Miguel Anasagasti, Fernando PérezCostoya, UPM, 2016 http://www.ieef.upm.es/moodle/pluginfile.php/3574/mod_resource/content/1/sistemasoperativosupm.pdf-

“Sistemas Operativos Modernos”. 3ª Ed. A. Tanenbaum. Prentice Hall, 2017-

“xv6 a simple, Unix-like teaching operating system”, Russ Cox, FransKaashoek, Robert Morris, CSAIL MIT, 2018 <https://pdos.csail.mit.edu/6.828/2018/xv6/book-rev11.pdf>

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)-

“Fundamentos De Sistemas Operativos”, 7º Edición, Silberschatz, Galvin yGagne.-

“Understanding the Linux Kernel”, 3ª edición, 2006, Daniel Bovet, MarcoCesat

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula teórica

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Oracle VM, Ubuntu Linux 20.04 o superior, xv6