

Guía docente

804228 - ASO - Arquitectura y Sistemas Operativos

Última modificación: 12/02/2021

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Costa Prats, Juan José

Otros: García Almiñana, Jordi

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Genéricas:

1. Analizar y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.
2. Interpretar los fundamentos del uso y programación de los computadores, los sistemas operativos, las bases de datos y, en general, los programas informáticos con aplicación en ingeniería.

Transversales:

3. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
4. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.
5. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de especialidad, y valorar de forma crítica los resultados de dicha gestión.

METODOLOGÍAS DOCENTES

txt

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

txt

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	24,0	16.00
Horas actividades dirigidas	20,0	13.33
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo mediano	16,0	10.67



Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

(CAST) · Tema 1: Introducció. Evolució dels computadors i els sistemes operatius

Descripció:

(CAST) Introducció a l'assignatura

Dedicació: 5h

Grupo grande/Teoría: 2h

Aprendizaje autónomo: 3h

(CAST) Part I ¿ Arquitectura del computador

Descripció:

(CAST) · Tema 2: Arquitectura computador

· Tema 3: El llenguatge ensamblador

· Tema 4: Computadors actuals

Dedicació: 85h

Grupo grande/Teoría: 34h

Aprendizaje autónomo: 51h

(CAST) Part II ¿ El sistemes operatius

Descripció:

· Tema 5: Estructura bàsica del sistema operatiu

· Tema 6: Gestió de la memòria

· Tema 7: Gestió de processos

· Tema 8: Gestió de l'entrada/sortida

· Tema 9: Aspectes específics del SO per a vídeojocs

Dedicació: 60h

Grupo grande/Teoría: 24h

Aprendizaje autónomo: 36h

ACTIVIDADES

Hands On Lab (HOL)

Dedicació: 15h

Grupo pequeño/Laboratorio: 15h

Trabajo de Investigación

Dedicació: 8h

Grupo grande/Teoría: 8h



Test

Dedicación: 2h

Grupo grande/Teoría: 2h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

txt

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Kip R. Irvine. Lenguaje ensamblador para computadoras basadas en Intel®. Pearson Educación , 2008.
- Randal E. Bryant, David R. O'Hallaron. Computer Systems: A programmer's perspective. Pearson Education,