



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 34838

Nombre: Sistemas operativos

Ciclo: Grado

Créditos ECTS: 6

Curso académico: 2025-26

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	3	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Ingeniería de Computadores	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

MARTINEZ DURA RAFAEL JAVIER

RESUMEN

La asignatura "Sistemas Operativos" es una asignatura obligatoria de 6 ECTS que se imparte en el primer cuatrimestre de tercer curso en el grado de Ingeniería Multimedia. Forma parte de la materia "Ingeniería de Computadores".

La asignatura aborda los sistemas operativos desde tres puntos de vista complementarios:



- El sistema operativo como interfaz básica para el desarrollo y la ejecución de aplicaciones. Desde este punto de vista se consideran las abstracciones básicas que proporciona el sistema operativo (procesos, memoria, ficheros y entrada/salida) y los servicios relacionados con ellas.
- El sistema operativo como un sistema de control que gestiona la utilización de los recursos del computador y que se apoya en el soporte físico (*hardware*) para garantizar el correcto funcionamiento del sistema.
- El sistema operativo como un programa. Por lo tanto también se tienen en cuenta aspectos como su estructura interna, y las estructuras de datos y los algoritmos que utiliza para realizar sus funciones.

Los objetivos generales de la asignatura son:

- Mostrar qué es un sistema operativo y qué servicios ofrece, proporcionando una visión global del funcionamiento de los computadores actuales y, específicamente, de las funciones que en ellos desempeña el sistema operativo.
- Mostrar las abstracciones básicas que proporciona el sistema operativo y qué operaciones se pueden realizar con ellas, haciendo hincapié en el papel del sistema operativo como plataforma para el desarrollo y la ejecución de aplicaciones.
- Mostrar la correspondencia entre esas abstracciones básicas y los componentes físicos de un computador, ilustrando cómo se apoya el sistema operativo en el hardware para proporcionar dichas abstracciones y cómo gestiona los recursos físicos disponibles, incidiendo especialmente en la eficiencia y el coste de las diversas soluciones.
- Mostrar las diferencias entre los sistemas operativos convencionales y las características de tiempo real que ofrecen los sistemas operativos orientados a la ejecución de aplicaciones multimedia
- Conocimiento de los principales dispositivos periféricos de E/S que se emplean en aplicaciones multimedia.
- Capacitar al alumno como usuario y como programador en el entorno del sistema operativo multimedia.

Contenidos:

- Introducción
- Procesos e hilos
- Planificador del procesador
- Gestión de memoria
- Comunicación y sincronización de procesos
- Sistemas de ficheros

Entrada/salida y dispositivos multimedia

CONOCIMIENTOS PREVIOS



RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

OTROS TIPOS DE REQUISITOS

Se recomienda haber cursado las siguientes asignaturas: Informática, Programación y Estructura de computadores

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

B4 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

G3 - Considerar el contexto económico y social en las soluciones de ingeniería, siendo consciente de la diversidad y la multiculturalidad, y garantizando la sostenibilidad y el respeto a los derechos humanos y a la igualdad hombre-mujer.

G5 - Capacidad para liderar adecuadamente grupos de trabajo, respetando y valorando el trabajo de los demás, atendiendo a las necesidades del grupo y mostrando disponibilidad y accesibilidad.

I2 - Conocimiento, diseño y utilización de forma eficiente los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.

I3 - Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.

I4 - Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.

I5 - Conocimiento de las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Operativos y diseñar e implementar aplicaciones basadas en sus servicios.

MM1 - Poseer conocimiento y capacidad de comprensión de hechos esenciales, conceptos, principios y teorías relativas a los sistemas multimedia incluyendo todas las disciplinas que estos sistemas abarcan.

MM22 - Poseer conocimiento y capacidad de comprensión de hechos esenciales, conceptos, principios y teorías relativas a la Multimedia así como al espectro de sus disciplinas de referencia.

MM2 - Capacidad de comprensión y manejo de las diversas tecnologías implicadas en los sistemas multimedia. Tanto desde el punto de vista del hardware y la electrónica, como desde el punto de vista del software.

MM3 - Aplicar de forma adecuada las metodologías, tecnologías, procedimientos y herramientas en el desarrollo profesional de los productos multimedia en un contexto de uso real, aplicando las soluciones adecuadas en cada entorno.

MM5 - Saber aplicar los recursos teóricos y prácticos para abordar en su globalidad una aplicación multimedia.



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Introducción

Teoría y problemas (3T)

- Definición y finalidad de los sistemas operativos
- Principales hitos en el desarrollo de los sistemas operativos
- Funcionamiento del sistema operativo

Laboratorio

- Creación de una máquina virtual e instalación de un sistema operativo Linux (2,5 horas)
- Intérprete de órdenes (2,5 horas)
- Lenguaje C (2,5 horas)

2. Procesos e Hilos

Teoría y problemas (3T+1P)

- Concepto de proceso
- Creación y eliminación
- Cambio de proceso
- Procesos con múltiples hilos
- Creación y eliminación de hilos
- Ventajas e inconvenientes de usar múltiples hilos

3. Planificación

Teoría y problemas (5T+2P)

- Planificación a corto, medio y largo plazo
- Algoritmos de planificación para un procesador
- Planificación de multiprocesadores y en tiempo real

Laboratorio

- Creación de procesos e hilos (2,5 horas)

Teoría y problemas (5T+3P)

- Concepto de concurrencia
- Modelos de comunicación y sincronización
- Mutex y variables condición
- Paso de mensajes
- Otros mecanismos de comunicación y sincronización
- Interbloqueos



4. Comunicación y Sincronización

Teoría y problemas (5T+3P)

- Concepto de concurrencia
- Modelos de comunicación y sincronización
- Mutex y variables condiciónLaboratorio
- Programación concurrente (2,5 horas)

5. Memoria

Teoría y problemas (4T+2P)

- Asignación contigua
- Modelo segmentado
- Modelo paginado
- Memoria virtual

6. Ficheros

Teoría y problemas (4T+1P)

- Concepto de sistema de ficheros
 - Descripción lógica: ficheros, directorios, alias, ficheros indirectos
 - Descripción física: estructura del sistema de ficheros, gestión del espacio libre, asignación de espacio
 - Casos de ejemplo
- Laboratorio
- Sistemas de ficheros (2,5 horas)

7. Entrada/Salida y Dispositivos Multimedia

Teoría y problemas (5T)

- Requisitos y estructura general
 - Manejadores de dispositivo
 - Software de E/S independiente del dispositivo: nombrado, control de acceso, E/S síncrona y asíncrona, almacenamiento intermedio
 - Código en modo usuario: librerías del sistema y de E/S, gestión de colas
 - Dispositivos Multimedia
- Laboratorio
- Sistemas operativos multimedia (5 horas)

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	30,00



Prácticas en aula	10,00
Laboratorio	20,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	8,00
Estudio y trabajo autónomo	0,00
Preparación de clases	50,00
Preparación de actividades de evaluación	12,00
Resolución de casos prácticos	20,00
Total horas	90,00

METODOLOGÍA DOCENTE

En las actividades teóricas de carácter presencial se desarrollarán los temas de la asignatura proporcionando una visión global e integradora, analizando con mayor detalle los aspectos clave y de mayor complejidad, fomentando, en todo momento, la participación del alumnado. Estas actividades se complementan con actividades prácticas con el objetivo de aplicar los conceptos básicos y ampliarlos con el conocimiento y la experiencia que se vayan adquiriendo durante la realización de los trabajos propuestos. Comprenden los siguientes tipos de actividades presenciales:

- Clases de problemas y cuestiones en aula.
- Sesiones de discusión y resolución de problemas y ejercicios previamente trabajados por el alumnado. (Individualmente y en grupo).
- Prácticas de laboratorio. (Por parejas).
- Realización de cuestionarios individuales de evaluación en el aula con la presencia del profesorado.

Además de las actividades presenciales, los y las estudiantes deberán realizar tareas personales (fuera del aula) sobre: trabajos monográficos, búsqueda bibliográfica dirigida, cuestiones y problemas, así como la preparación de clases y exámenes (estudio). Estas tareas se realizarán principalmente de manera individual, con objeto de potenciar el trabajo autónomo, pero también se incluirán trabajos que requieran la participación de pequeños grupos de estudiantes (2-4) para fomentar la capacidad de integración en grupos de trabajo.

Se utilizará la plataforma de e-learning (Aula Virtual) de la Universitat de València como soporte de comunicación con el alumnado. A través de ella se tendrá acceso al material didáctico utilizado en clase, así como los problemas y ejercicios a resolver.

EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se llevará a cabo en la **primera convocatoria** mediante:



Evaluación de la teoría y los problemas (TP).

Esta parte tendrá un peso del 75 % de la nota final y será necesario llegar a un 4 sobre 10 para promediar. A su vez los pesos de esta parte se dividen en:

- 30% para la evaluación continua (EC), basada en la participación y grado de implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la asistencia regular a las actividades presenciales previstas y la resolución de cuestiones y problemas propuestos.
 - El 70% de esta parte corresponde con los trabajos académicos y problemas realizados en casa
 - El 30% se corresponde con la asistencia a clase (ya sean presenciales o por videoconferencia)
- 70% para las pruebas objetivas individuales que constarán tanto de cuestiones teórico-prácticas como de problemas.
 - 33% de esta parte corresponde al primer parcial T1 (se realiza al finalizar la primera mitad del cuatrimestre) y contiene los 3 primeros temas. Será necesario sacar como mínimo un 4,5 para eliminar materia de la prueba final.
 - 33% de esta parte corresponde al segundo parcial T2 (se realiza durante la segunda mitad del cuatrimestre) y contiene los temas 4 y 5. Será necesario sacar como mínimo un 4,5 para eliminar materia de la prueba final.
 - 33% - 66% - 100% (en función de la materia eliminada) de esta parte corresponde a la Prueba final de los temas finales del curso y de los parciales T1 y T2 en donde no se haya superado el 4,5. Adicionalmente un alumno podrá solicitar con una semana de antelación la repetición de cualquiera de las pruebas T1 y T2, anulando por tanto la calificación anterior de dicha prueba.

Evaluación de las actividades prácticas de laboratorio (L) a partir de la consecución de objetivos en las sesiones de laboratorio.

Estas actividades se realizarán por parejas, su peso será del 25 % sobre la nota final y será necesario llegar a un 4 sobre 10 para promediar (tanto en primera como en segunda convocatoria). Todas las sesiones de laboratorio tendrán el mismo peso sobre la nota final.

En caso de no poder asistir a una sesión, el alumnado podrá entregar el trabajo correspondiente a su profesor de laboratorio. La entrega deberá ser en persona, en horario de tutorías y el alumnado deberá estar preparado para responder cuestiones sobre la realización de la práctica y para realizar partes de la misma en el momento (con pequeños cambios). Este tipo de entrega tiene que ser realizada antes de que ningún grupo de laboratorio haya realizado la práctica y tendrá una penalización del 20 %.

En la **segunda convocatoria** la asignatura se evaluará de la misma forma que en la primera convocatoria, con las siguientes salvedades:

- La nota de la evaluación continua se calculará sin tener en cuenta la asistencia a clase, por lo que el peso de los trabajos académicos será del 100%. Se abrirá un plazo de presentación de nuevos trabajos si se desea mejorar la nota, pero se tendrá en cuenta que habrá una penalización del 40%. El límite para la entrega será el día antes del examen de la segunda



convocatoria.

- El examen de la segunda convocatoria seguirá las mismas normas que en la primera convocatoria, por lo que sólo se evaluará de las partes de la asignatura no aprobadas previamente. De la misma manera también se podrá solicitar la repetición de alguna parte para mejorar la nota.
- Se abrirá un plazo de entrega de prácticas con las mismas condiciones que en la 1ª convocatoria (lógicamente no se realizarán en el laboratorio), salvo que la penalización será del 30 %. El límite para la entrega será el día antes del examen de la segunda convocatoria.

La copia o plagio manifiesto de cualquier actividad que forma parte de la evaluación supondrá la imposibilidad de superar la asignatura, sometiéndose seguidamente a los procedimientos disciplinarios oportunos indicados en el *PROTOCOLO DE ACTUACIÓN ANTE PRÁCTICAS FRAUDULENTAS EN LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA* ([ACGUV 123/2020](#)).

BIBLIOGRAFÍA

- Sistemas Operativos. William Stallings. Prentice Hall.
- Fundamentos de Sistemas Operativos. Abraham Silberschatz, Peter Baer Galvin y Greg Gagne. John Wiley & Sons.
- Sistemas Operativos. Una visión aplicada. Jesús Carretero, Félix García, Pedro de Miguel y F. Pérez. McGraw-Hill.
- Programación estructurada en C. James L. Antonakos, Kenneth C. Mansfield. Prentice Hall.
- Unix and Linux System Administration Handbook, Evi Nemeth, Garth Snyder, Trent R. Hein, Ben Whaley. Prentice Hall. (Libro electrónico).
- Administración de sistemas Linux, Evi Nemeth, Garth Snyder y Trent R. Hein. Anaya.