

GUÍA DOCENTE
ARQUITECTURA DE
COMPUTADORES

Arquitectura De Computadores

Número total de créditos ECTS		6
Tipología		Básica
Organización temporal		Curso 2; Semestre 4
Modalidad		Presencial y Virtual
Idioma		Español
Contenidos		<p>Arquitectura Conceptual de una computadora Tipos de Procesadores Rendimiento de computadoras: Se presentan las diferentes figuras de mérito utilizadas para evaluar el rendimiento de los computadores, así como los problemas que aparecen en su interpretación Introducción a la segmentación Procesadores segmentados Virtualización Virtualización de la arquitectura del procesador X86 Introducción a las técnicas de CPUs segmentadas actuales. Simulación de la arquitectura DLX. Simulaciones de código ejecutado en procesadores segmentados.</p>
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Conocimientos y contenidos	<p>CC01 Conocer las herramientas básicas de gestión de la información en el contexto empresarial y de negocio CC02 Conocer herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales.</p>
	Habilidades y destrezas	<p>HD02 Elaborar propuestas de proyectos tecnológicos teniendo en cuenta los recursos, las alternativas y tendencias disponibles, la seguridad requerida y las condiciones de mercado HD04 Analizar problemas matemáticos o casos de estudio tecnológico, aplicando las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo. HD06 Tomar decisiones empresariales y de negocio con una perspectiva de estrategia corporativa global HD10 Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional HD11 Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes HD12 Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad HD13 Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional</p>
	Competencias	<p>CP11 Analizar la arquitectura y organización de los sistemas y aplicaciones informáticos en red.</p>
Resultados de aprendizaje ASIGNATURA		
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los elementos de la estructura y los principios de funcionamiento de un ordenador. • Analizar la arquitectura y organización de los sistemas y aplicaciones informáticos en red. 		

- Conocer las tecnologías de comunicaciones actuales y emergentes y saberlas aplicar convenientemente para diseñar y desarrollar soluciones basadas en sistemas y tecnologías de la información.
- Administrar y gestionar los sistemas operativos y las comunicaciones de una red de ordenadores.
- Diseñar y construir aplicaciones informáticas mediante técnicas de desarrollo, integración y reutilización.

Modalidad Presencial	Actividades formativas		Horas totales		
	Clases Expositivas			28	
	Seminarios			2	
	Clases prácticas			28	
	Tutorías			12	
	Trabajo autónomo			76	
	Prueba de evaluación final			4	
	Total			150	
	Sistemas de evaluación		MÍNIMO	MÁXIMO	
	Evaluación final: prueba o examen	50	50		
	Resolución problemas	10	30		
	Estudio casos - Proyectos	10	30		
	Otras actividades de evaluación continua	0	10		
	Total	70	120		
Observaciones					
Modalidad Virtual	Actividades formativas		Horas totales		
	Clases Expositivas			13	
	Seminarios			2	
	Clases prácticas			13	
	Actividades Dirigidas Asíncronas			30	
	Tutorías			12	
	Trabajo autónomo			76	
	Prueba de evaluación final			4	
	Total			150	
	Sistemas de evaluación		MÍNIMO	MÁXIMO	
	Evaluación final: prueba o examen	50	50		
	Resolución problemas	10	30		
	Estudio casos - Proyectos	10	30		
	Otras actividades de evaluación continua	0	10		
Total	70	120			
Observaciones					