

Experto Universitario

Gestión de Sistemas Operativos



Experto Universitario Gestión de Sistemas Operativos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-gestion-sistemas-operativos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 20

05

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Este Experto Universitario está orientado a lograr un alto dominio en Gestión de Sistemas Operativos, a través de la última tecnología educativa 100% Online, con el fin de actualizar los conocimientos del alumno de un modo práctico y riguroso, de la mano de profesionales del sector con amplia experiencia en la materia. A lo largo de estos meses adquirirá los conocimientos necesarios para comprender la aritmética del computador y las bases del diseño lógico.



“

Este Experto Universitario te permitirá actualizar tus conocimientos sobre la Gestión de Sistemas Operativos de un modo práctico, 100% Online, sin renunciar al máximo rigor académico”

Este programa está dirigido a aquellas personas interesadas en alcanzar un nivel de conocimiento superior en Gestión de Sistemas Operativos. El principal objetivo es capacitar al alumno para que aplique en el mundo real los conocimientos adquiridos en este Experto Universitario, en un entorno de trabajo que reproduzca las condiciones que se puede encontrar en su futuro, de manera rigurosa y realista.

Conocerá en profundidad los conceptos más relevantes de la historia de los computadores, así como los principales tipos de organizaciones y arquitecturas existentes. A lo largo de estos meses, profundizará en el conocimiento sobre Sistemas Operativos, sus funciones, la gestión de los procesos, la memoria, de directorios y archivos, así como las claves de su seguridad y objetivos de diseño. Asimismo, adquirirá los conocimientos necesarios para comprender la aritmética del computador y las bases del diseño lógico.

El profesional debe aprovechar la oportunidad y cursar esta capacitación en un formato 100% Online, sin tener que renunciar a sus obligaciones, y haciendo fácil su regreso a la universidad. Actualiza sus conocimientos y consiga su título de Experto Universitario para seguir creciendo personal y profesionalmente.



*Este programa te permitirá
potenciar tus capacidades y
actualizar tus conocimientos en
Gestión de Sistemas Operativos”*

Este **Experto Universitario en Gestión de Sistemas Operativos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de 100 escenarios simulados presentados por expertos en Gestión de Sistemas Operativos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre la Gestión de Sistemas Operativos
- ♦ Las novedades sobre los últimos avances en la Gestión de Sistemas Operativos
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Un sistema interactivo de aprendizaje basado en el método del caso y su aplicación a la práctica real
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

“

Capacítate en Gestión de Sistemas Operativos con este programa intensivo, desde la comodidad de tu casa”

Incluye en su cuadro docente a un equipo de profesionales pertenecientes al ámbito de Ingeniería Informática, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos en sistemas de información con gran experiencia docente.

Aprovecha la última tecnología educativa para ponerte al día en Gestión de Sistemas Operativos sin moverte de casa.

Conoce las últimas técnicas en Gestión de Sistemas Operativos de la mano de expertos en la materia.



02 Objetivos

El objetivo de esta capacitación es ofrecer a los profesionales de Informática los conocimientos y habilidades necesarios para realizar su actividad utilizando los protocolos y técnicas más avanzados del momento. Mediante un planteamiento de trabajo totalmente adaptable al alumno, este Experto Universitario lo llevará progresivamente a adquirir las competencias que lo impulsarán hacia un nivel profesional superior.



“

Alcanza el éxito profesional como ingeniero informático con este programa intensivo, elaborado por profesionales con amplia experiencia en el sector”



Objetivos generales

- ♦ Capacitar científica y tecnológicamente, así como preparar para el ejercicio profesional de la Ingeniería Informática, todo ello con una experiencia académica transversal y versátil adaptada a las nuevas tecnologías e innovaciones en este campo
- ♦ Obtener amplios conocimientos en el campo de la computación, la estructura de computadoras y la Ingeniería del software, todo ello incluyendo la base matemática, estadística y física imprescindible en una Ingeniería

“

*Matricúlate en el mejor programa
de Experto Universitario en
Gestión de Sistemas Operativos
del panorama universitario actual”*





Objetivos específicos

- ◆ Conocer la historia de los computadores, así como los principales tipos de organizaciones y arquitecturas existentes
- ◆ Adquirir los conocimientos necesarios para comprender la aritmética del computador y las bases del diseño lógico
- ◆ Comprender el funcionamiento y la composición de un computador, desde los distintos dispositivos que lo componen hasta las formas de interactuar entre ellos y con ellos
- ◆ Aprender los distintos tipos de memoria: memoria interna, memoria caché y memoria externa; así como el funcionamiento de los dispositivos de entrada/salida
- ◆ Comprender la estructura y funcionamiento del procesador, así como el funcionamiento de la unidad de control y las microoperaciones
- ◆ Aprender los fundamentos de las instrucciones de máquina, los tipos, el lenguaje ensamblador y el direccionamiento
- ◆ Aprender los conceptos básicos de los Sistemas Operativos, así como la estructura de los mismos, incluyendo los servicios, llamadas al sistema y la interfaz de usuario
- ◆ Entender el funcionamiento de la planificación de procesos en un sistema operativo y en general los conceptos relacionados con procesos e hilos
- ◆ Asimilar los principios de la concurrencia, la exclusión mutua, sincronización e interbloqueo
- ◆ Conocer el funcionamiento de la gestión de la memoria en los Sistemas Operativos y los fundamentos de la memoria virtual y sus políticas
- ◆ Aprender sobre la interfaz e implementación de los Sistemas Operativos, comprendiendo los conceptos de archivos, sistemas de ficheros, estructuras de directorios y su implementación, así como también los métodos de asignación y gestión del espacio libre
- ◆ Entender los mecanismos de protección existentes en los Sistemas Operativos
- ◆ Profundizar en el conocimiento sobre Sistemas Operativos, sus funciones, la gestión de los procesos, la memoria, de directorios y archivos, así como las claves de su seguridad y objetivos de diseño
- ◆ Conocer el paso a paso las distintas etapas de la historia de los Sistemas Operativos.
- ◆ Entender la estructura de los principales Sistemas Operativos existentes
- ◆ Aprender sobre la estructura de los dos principales Sistemas Operativos, así como el uso de sus terminales
- ◆ Aprender las bases para la programación de *Scripts* para la *Shell* y de las principales herramientas para la programación en C
- ◆ Comprender el funcionamiento de las llamadas al sistema, ya sea sobre ficheros o procesos
- ◆ Aprender los fundamentos de diseño y evolución de los computadores, incluyendo arquitecturas paralelas y niveles de paralelismo
- ◆ Entender el funcionamiento de las distintas formas de evaluar las prestaciones de un computador, así como el uso de programas para realizar pruebas de rendimiento
- ◆ Comprender el funcionamiento de la jerarquía de memoria, los distintos tipos de almacenamientos y los aspectos relacionados con la entrada/salida
- ◆ Aprender las características de los distintos tipos de procesadores, como son los segmentados, los superescalares, los VLIW y los vectoriales
- ◆ Entender el funcionamiento de los computadores paralelos, su motivación, prestaciones y arquitectura
- ◆ Conocer las características de las redes de interconexión de computadores y las características de los multiprocesadores

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de Ingeniería Informática, conscientes de la relevancia de la actualidad de la capacitación para poder profundizar en esta área de conocimiento, con el fin de enriquecer humanísticamente al estudiante y elevarle el nivel de conocimiento en Gestión de Sistemas Operativos mediante las últimas tecnologías educativas disponibles.



11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35

```
// Begin Actor overrides
virtual void PostInitializeComponents() override;
virtual void Tick(float DeltaSeconds) override;
virtual void ReceiveHit(class UBasicActorDamageType*) override;
virtual void FellOutOfWorld(const class UDamageType*) override;
// End Actor overrides

// Begin Pawn overrides
virtual void SetupPlayerInputComponent(class UInputComponent*) override;
virtual float TakeDamage(float Damage, const class UDamageType*) override;
virtual void TurnOff() override;
// End Pawn overrides

/** Identifies if pawn is in its dying state.
 * UPROPERTY(VisibleAnywhere, BlueprintReadWrite)
 * uint32 bIsDying:1;
 */

/** replicating death on network
 * UFUNCTION()
 * void OnRep_Dying() override;
 */

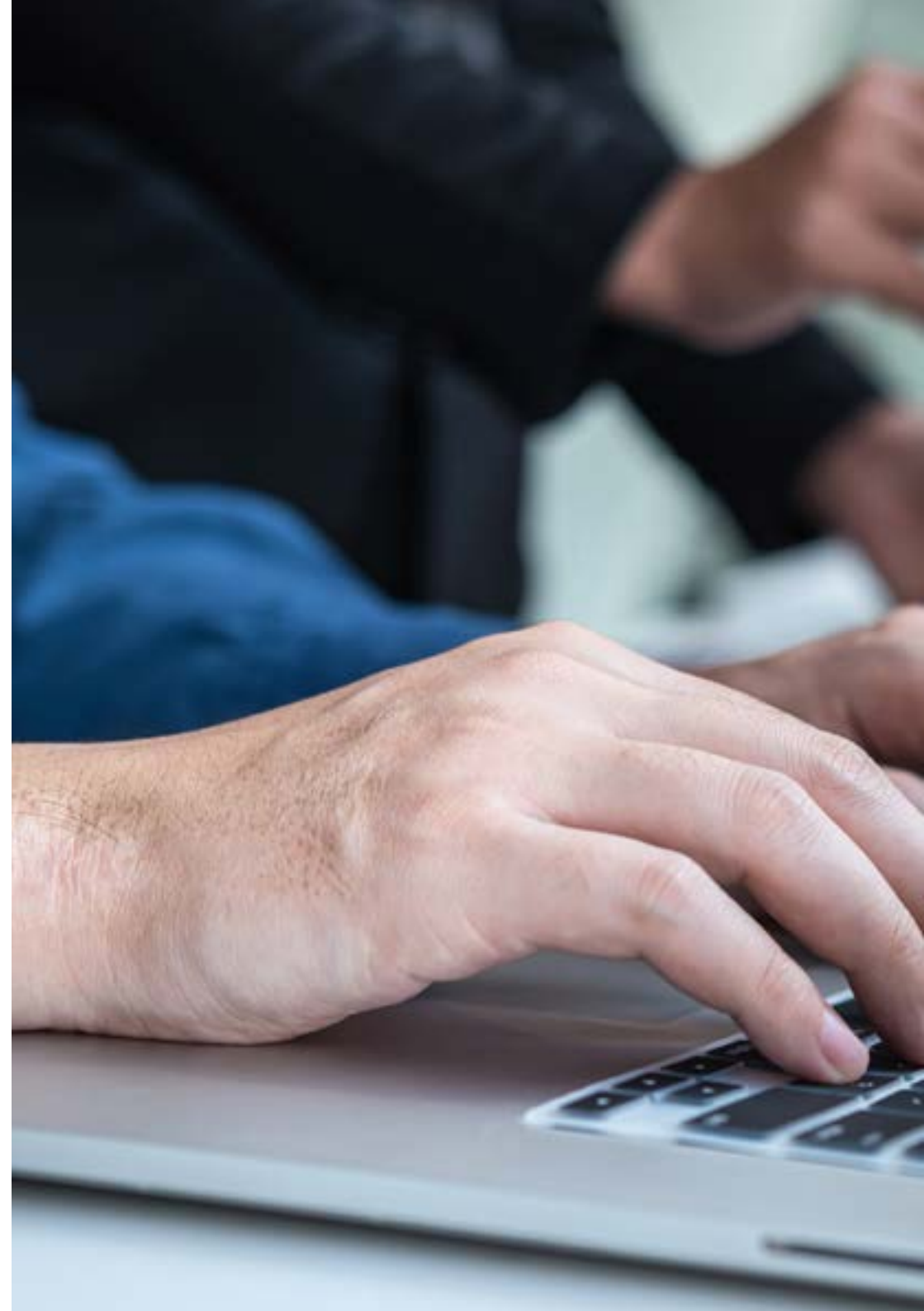
/** Returns true if the pawn is in its dying state.
 * virtual bool IsDying() const override;
```



Este Experto Universitario en Gestión de Sistemas Operativos contiene el programa de aprendizaje más completo y actualizado del mercado"

Módulo 1. Tecnología de computadores

- 1.1. Información general y breve historia de los computadores
 - 1.1.1. Organización y arquitectura
 - 1.1.2. Breve historia de los computadores
- 1.2. Aritmética del computador
 - 1.2.1. La unidad aritméticológica
 - 1.2.2. Sistemas de numeración
 - 1.2.3. Representación de enteros
 - 1.2.4. Aritmética con enteros
 - 1.2.5. Representación en coma flotante
 - 1.2.6. Aritmética en coma flotante
- 1.3. Conceptos clásicos del diseño lógico
 - 1.3.1. Álgebra de Boole
 - 1.3.2. Puertas lógicas
 - 1.3.3. Simplificación lógica
 - 1.3.4. Circuitos combinacionales
 - 1.3.5. Circuitos secuenciales
 - 1.3.6. Concepto de máquina secuencial
 - 1.3.7. Elemento de memoria
 - 1.3.8. Tipos de elementos de memoria
 - 1.3.9. Síntesis de circuitos secuenciales
 - 1.3.10. Síntesis de circuitos secuenciales con PLA
- 1.4. Organización y funcionamiento básico del computador
 - 1.4.1. Introducción
 - 1.4.2. Componentes de un computador
 - 1.4.3. Funcionamiento de un computador
 - 1.4.4. Estructuras de interconexión
 - 1.4.5. Interconexión con buses
 - 1.4.6. Bus PCI



- 1.5. Memoria interna
 - 1.5.1. Introducción a sistemas de memoria en computadores
 - 1.5.2. Memoria principal semiconductora
 - 1.5.3. Corrección de errores
 - 1.5.4. Organización avanzada de memorias DRAM
- 1.6. Entrada/salida
 - 1.6.1. Dispositivos externos
 - 1.6.2. Módulos de Entrada/salida
 - 1.6.3. Entrada/salida programada
 - 1.6.4. Entrada/salida mediante interrupciones
 - 1.6.5. Acceso directo a memoria
 - 1.6.6. Canales y procesadores de Entrada/Salida
- 1.7. Instrucciones máquina: características y funciones
 - 1.7.1. Características de instrucciones máquina
 - 1.7.2. Tipos de operandos
 - 1.7.3. Tipos de operaciones
 - 1.7.4. Lenguaje ensamblador
 - 1.7.5. Direccionamiento
 - 1.7.6. Formatos de instrucciones
- 1.8. Estructura y funcionamiento del procesador
 - 1.8.1. Organización del procesador
 - 1.8.2. Organización de los registros
 - 1.8.3. Ciclo de instrucción
 - 1.8.4. Segmentación de instrucciones
- 1.9. Memoria caché y memoria externa
 - 1.9.1. Principios básicos de las memorias caché
 - 1.9.2. Elementos de diseño de la memoria caché
 - 1.9.3. Discos magnéticos
 - 1.9.4. RAID
 - 1.9.5. Memoria óptica
 - 1.9.6. Cinta magnética
- 1.10. Introducción al funcionamiento de la unidad de control
 - 1.10.1. Microoperaciones
 - 1.10.2. Control del procesador
 - 1.10.3. Implementación cableada

Módulo 2. Sistemas Operativos

- 2.1. Introducción a los Sistemas Operativos
 - 2.1.1. Concepto
 - 2.1.2. Repaso histórico
 - 2.1.3. Bloques fundamentales de los Sistemas Operativos
 - 2.1.4. Objetivos y funciones de los Sistemas Operativos
- 2.2. Estructura de los Sistemas Operativos
 - 2.2.1. Servicios del sistema operativo
 - 2.2.2. Interfaz de usuario del sistema operativo
 - 2.2.3. Llamadas al sistema
 - 2.2.4. Tipos de llamadas al sistema
- 2.3. Planificación de procesos
 - 2.3.1. Conceptos básicos
 - 2.3.2. Criterios de planificación
 - 2.3.3. Algoritmos de planificación
- 2.4. Procesos e hilos
 - 2.4.1. Concepto de proceso
 - 2.4.2. Concepto de hilo
 - 2.4.3. Estado de los procesos
 - 2.4.4. Control de procesos
- 2.5. Concurrencia. Exclusión mutua, sincronización e interbloqueo
 - 2.5.1. Principios de la concurrencia
 - 2.5.2. Exclusión mutua
 - 2.5.3. Semáforos
 - 2.5.4. Monitores
 - 2.5.5. Paso de mensajes
 - 2.5.6. Fundamentos del interbloqueo
 - 2.5.7. Prevención del interbloqueo
 - 2.5.8. Evitación del interbloqueo
 - 2.5.9. Detección y recuperación del interbloqueo

- 2.6. Gestión de memoria
 - 2.6.1. Requisitos de gestión de memoria
 - 2.6.2. Modelo de memoria de un proceso
 - 2.6.3. Esquema de asignación contigua
 - 2.6.4. Segmentación
 - 2.6.5. Paginación
 - 2.6.6. Paginación segmentada
- 2.7. Memoria virtual
 - 2.7.1. Fundamentos de la memoria virtual
 - 2.7.2. Ciclo de vida de una página
 - 2.7.3. Política de administración de la memoria virtual
 - 2.7.4. Política de localización
 - 2.7.5. Política de extracción
 - 2.7.6. Política de reemplazo
- 2.8. Sistema de Entrada/Salida
 - 2.8.1. Dispositivos de Entrada/Salida
 - 2.8.2. Organización del sistema de Entrada/Salida
 - 2.8.3. Empleo de búferes
 - 2.8.4. Disco magnético
- 2.9. Interfaz e implementación del sistema de archivos
 - 2.9.1. Concepto de archivo
 - 2.9.2. Métodos de acceso
 - 2.9.3. Estructura de directorios
 - 2.9.4. Estructura de un sistema de archivos
 - 2.9.5. Implementación del sistema de archivos
 - 2.9.6. Implementación del sistema de directorios
 - 2.9.7. Métodos de asignación
 - 2.9.8. Gestión del espacio libre
- 2.10. Protección
 - 2.10.1. Objetivos
 - 2.10.2. Autenticación
 - 2.10.3. Autorización
 - 2.10.4. Criptografía

Módulo 3. Sistemas Operativos Avanzados

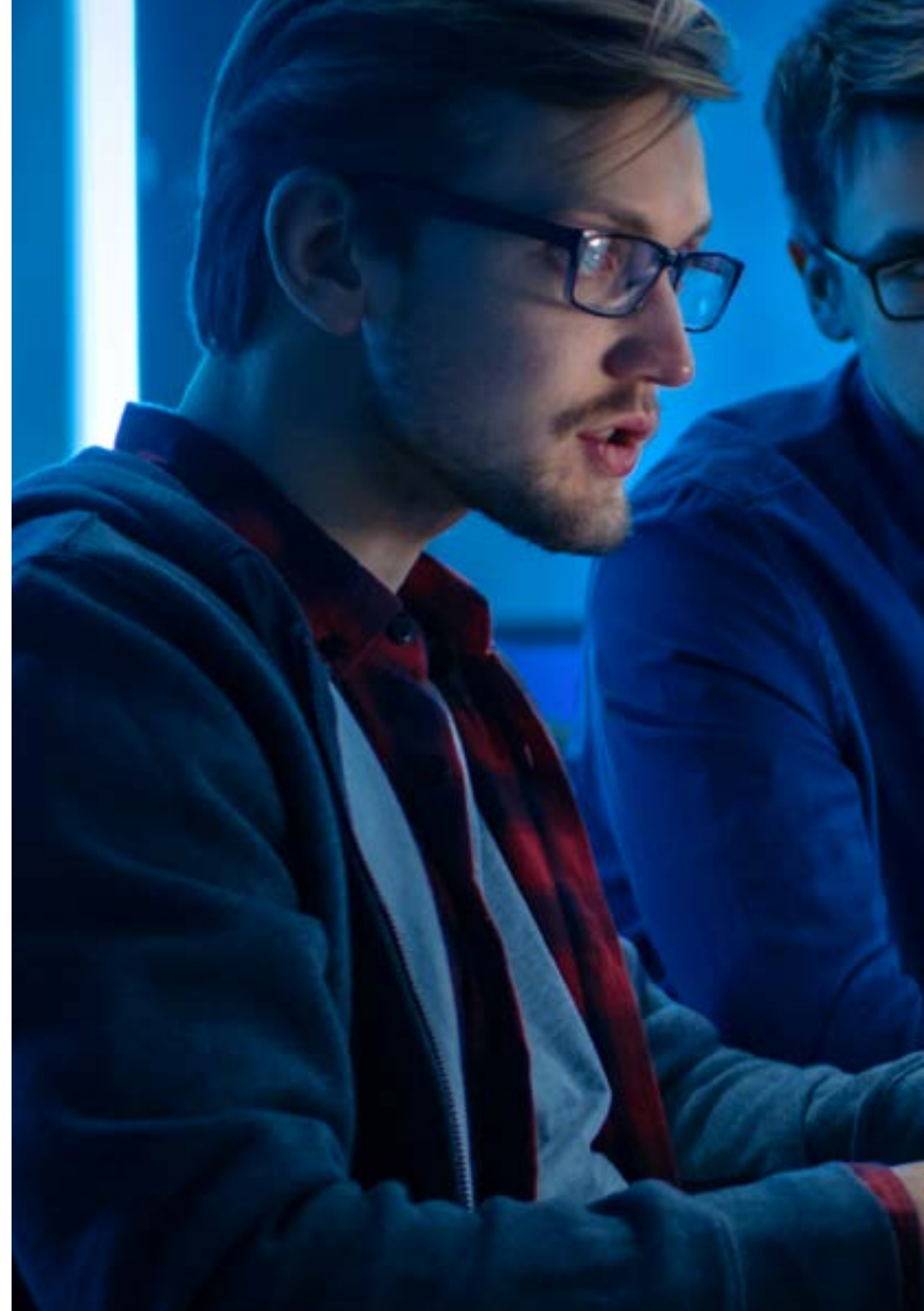
- 3.1. Concepto de Sistema Operativo
 - 3.1.1. Funciones del Sistema Operativo
 - 3.1.2. Gestión de procesos
 - 3.1.3. Gestión de memoria
 - 3.1.4. Gestión de directorios y archivos
 - 3.1.5. El *Shell*: interactividad
 - 3.1.6. Seguridad
 - 3.1.7. Objetivos de diseño
- 3.2. Historia de los Sistemas Operativos
 - 3.2.1. La primera generación
 - 3.2.2. La segunda generación
 - 3.2.3. La tercera generación
 - 3.2.4. La cuarta generación
 - 3.2.5. El caso OS/2
 - 3.2.6. La historia de GNU/Linux
 - 3.2.7. La historia de Windows
- 3.3. Estructura de un sistema operativo
 - 3.3.1. Sistemas monolíticos
 - 3.3.2. Sistemas en capas
 - 3.3.3. Virtualización
 - 3.3.4. Exokernel
 - 3.3.5. Modelo cliente-servidor
 - 3.3.6. Sistemas distribuidos
- 3.4. Llamadas al sistema
 - 3.4.1. Llamadas al sistema. Conceptos
 - 3.4.2. Llamadas al sistema para administración de procesos
 - 3.4.3. Llamadas al sistema para administración de ficheros y directorios
 - 3.4.4. Llamadas al sistema de comunicación
- 3.5. Windows y GNU/Linux
 - 3.5.1. Estructura de Windows
 - 3.5.2. Estructura de GNU/Linux

- 3.6. El *Shell* de GNU/Linux y PowerShell
 - 3.6.1. El intérprete de comandos
 - 3.6.2. Uso del intérprete de comandos
 - 3.6.3. Comandos GNU/Linux
 - 3.6.4. Sintaxis básica de PowerShell
 - 3.6.5. Comandos básicos de PowerShell
- 3.7. Programación *Shell*
 - 3.7.1. Programación de *Scripts*
 - 3.7.2. Sintaxis
- 3.8. Programación del sistema en GNU/Linux
 - 3.8.1. Lenguaje C bajo UNIX
 - 3.8.2. Herramientas de compilación
 - 3.8.3. Gestión de errores
- 3.9. Llamadas al sistema sobre ficheros
 - 3.9.1. Llamadas básicas
 - 3.9.2. Llamadas sobre directorios
 - 3.9.3. Llamadas avanzadas
- 3.10. Llamadas al sistema sobre procesos
 - 3.10.1. Llamadas básicas
 - 3.10.2. Señales
 - 3.10.3. Tuberías

Módulo 4. Estructura de computadores

- 4.1. Fundamentos del diseño y evolución de los computadores
 - 4.1.1. Definición de arquitectura del computador
 - 4.1.2. Evolución y prestaciones de las arquitecturas
 - 4.1.3. Arquitecturas paralelas y niveles de paralelismo
- 4.2. Evaluación de prestaciones de un computador
 - 4.2.1. Medidas de prestaciones
 - 4.2.2. Programas de prueba (*Benchmarks*)
 - 4.2.3. Mejora de prestaciones
 - 4.2.4. Coste de un computador

- 4.3. Aprovechamiento de la jerarquía de memoria
 - 4.3.1. Jerarquía de memoria
 - 4.3.2. Conceptos básicos de caché
 - 4.3.3. Evaluación y mejoras de la caché
 - 4.3.4. Memoria virtual
- 4.4. Almacenamiento y otros aspectos de entrada/salida
 - 4.4.1. Confiabilidad, fiabilidad y disponibilidad
 - 4.4.2. Almacenamiento en disco
 - 4.4.3. Almacenamiento Flash
 - 4.4.4. Sistemas de conexión y transferencia de información
- 4.5. Procesadores segmentados
 - 4.5.1. ¿Qué son los procesadores segmentados?
 - 4.5.2. Principios de segmentación y mejora de prestaciones
 - 4.5.3. Diseño de un procesador segmentado
 - 4.5.4. Optimización de cauces funcionales
 - 4.5.5. Tratamiento de interrupciones en un procesador segmentado
- 4.6. Procesadores superescalares
 - 4.6.1. ¿Qué son los procesadores superescalares?
 - 4.6.2. Paralelismo entre instrucciones y paralelismo de la máquina
 - 4.6.3. Procesamiento superescalar de instrucciones
 - 4.6.4. Procesamiento de instrucciones de salto
 - 4.6.5. Tratamiento de interrupciones en un procesador superescalar
- 4.7. Procesadores VLIW
 - 4.7.1. ¿Qué son los procesadores VLIW?
 - 4.7.2. Aprovechamiento del paralelismo en arquitecturas VLIW
 - 4.7.3. Recursos de apoyo al compilador
- 4.8. Procesadores vectoriales
 - 4.8.1. ¿Qué son los procesadores vectoriales?
 - 4.8.2. Arquitectura vectorial
 - 4.8.3. El sistema de memoria en procesadores vectoriales
 - 4.8.4. Medidas de rendimiento en procesadores vectoriales
 - 4.8.5. Eficiencia del procesamiento vectorial





- 4.9. Computadores paralelos
 - 4.9.1. Arquitecturas paralelas y niveles de paralelismo
 - 4.9.2. Motivación al estudio de computadores paralelos
 - 4.9.3. Espacio de diseño. Clasificación y estructura general
 - 4.9.4. Prestaciones en computadores paralelos
 - 4.9.5. Clasificación de los sistemas de comunicación en computadores paralelos
 - 4.9.6. Estructura general del sistema de comunicación en computadores paralelos
 - 4.9.7. La interfaz de red en computadores paralelos
 - 4.9.8. La red de interconexión en computadores paralelos
 - 4.9.9. Prestaciones del sistema de comunicación en computadores paralelos
- 4.10. Redes de interconexión y multiprocesadores
 - 4.10.1. Topología y tipos de redes de interconexión
 - 4.10.2. Conmutación en redes de interconexión
 - 4.10.3. Control de flujo en redes de interconexión
 - 4.10.4. Encaminamiento en redes de interconexión
 - 4.10.5. Coherencia en el sistema de memoria en multiprocesadores
 - 4.10.6. Consistencia de memoria en multiprocesadores
 - 4.10.7. Sincronización en multiprocesadores



*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional"*

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

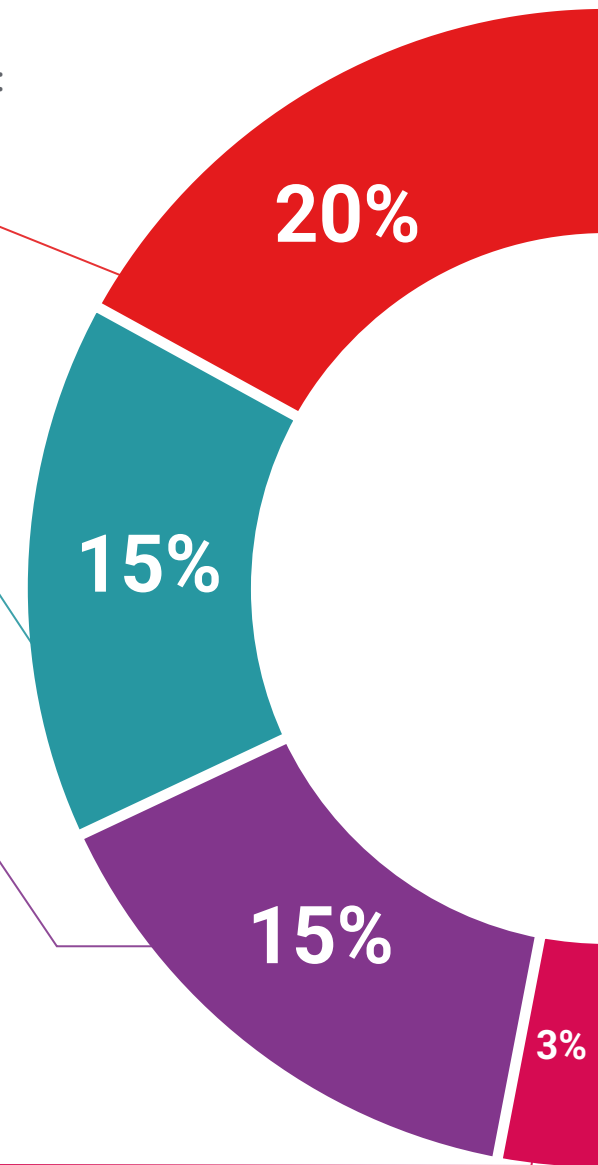
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

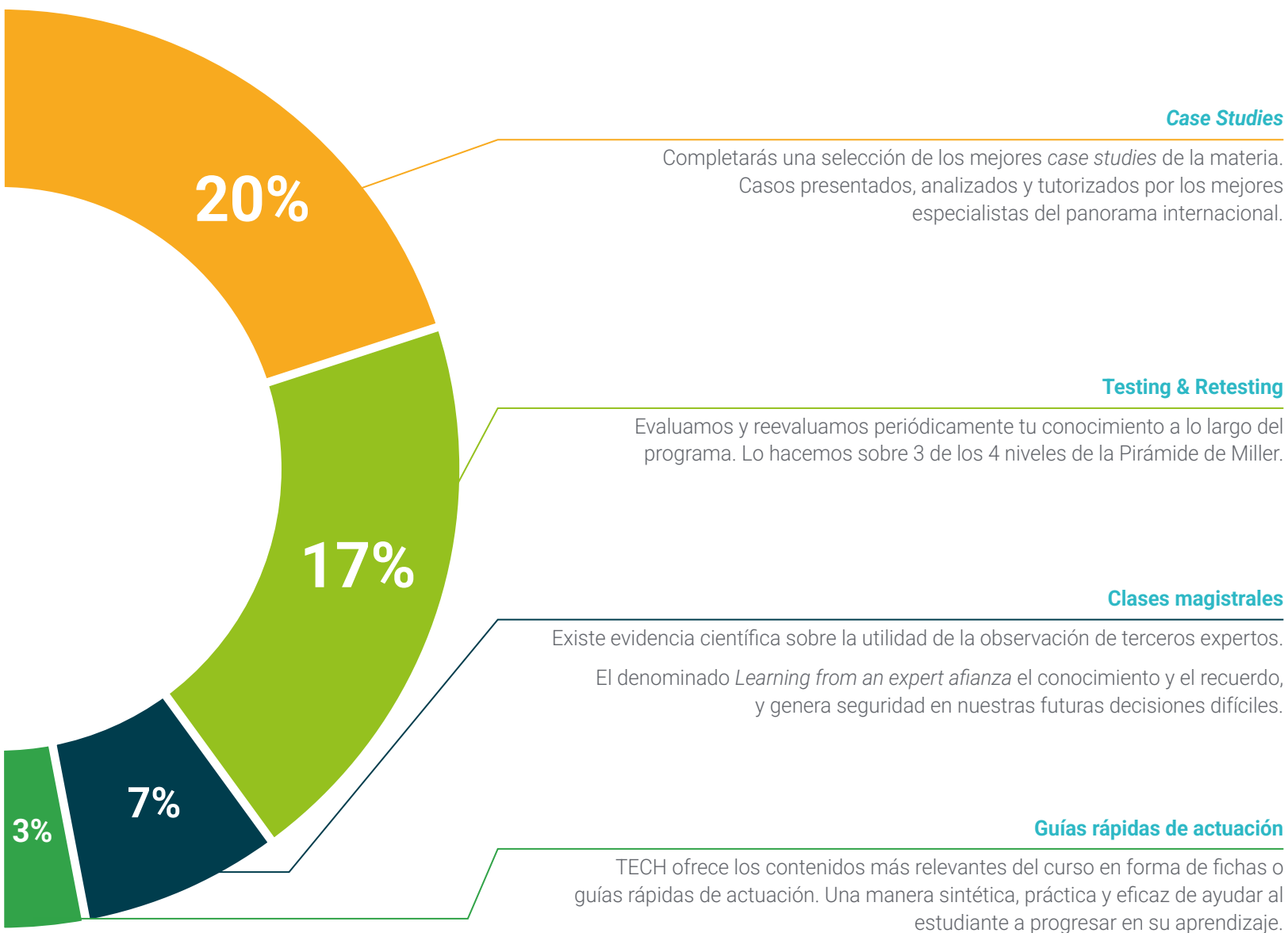
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



05 Titulación

El Experto Universitario en Gestión de Sistemas Operativos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Gestión de Sistemas Operativos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Gestión de Sistemas Operativos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario
Gestión de Sistemas
Operativos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Gestión de Sistemas Operativos