



ISO 9001:2008

B GIÁO D C VÀ ÀO T O
TR NG I H C DÂN L P H I PHÒNG

C NG CHI TI T

Môn h c

NGUYÊN LÝ H I U HÀNH

Mã môn: OSP33021

Dùng cho các ngành

CÔNG NGH THÔNG TIN

B môn ph trách

M NG VÀ H TH NG THÔNG TIN

**THÔNG TIN VỀ CÁC GIÁNG VIÊN
CÓ THỂ THAM GIA GIÁNG DẠY MÔN HỌC**

1. ThS. Trần Ngọc Thái – Giảng viên chính

- Chức danh, học hàm, học vị: Thạc sĩ
- Thuộc bộ môn: Mạng và Hệ thống Thông tin
- Địa chỉ liên hệ: Bộ môn Mạng và Hệ thống Thông tin
- Điện thoại: 097.6123446 Email: tnthai@hpu.edu.vn
- Các hướng nghiên cứu chính: Khoa học máy tính và Hệ thống thông tin.

2. ThS. Võ Mạnh Khánh – Giảng viên chính

- Chức danh, học hàm, học vị: Thạc sĩ
- Thuộc bộ môn: Mạng và Hệ thống Thông tin
- Địa chỉ liên hệ: 4/106 - Lê Lai - Ngô Quyền - Hải Phòng
- Điện thoại: 0936385779 Email: khanhvu@hpu.edu.vn
- Các hướng nghiên cứu chính: Phần cứng máy tính.

3. ThS. Phùng Anh Tuấn – Giảng viên chính

- Chức danh, học hàm, học vị: Thạc sĩ
- Thuộc bộ môn: Mạng và hệ thống thông tin
- Địa chỉ liên hệ: Bộ môn Mạng và hệ thống thông tin
- Điện thoại: 031.3739878. Email: tuanpa@hpu.edu.vn
- Các hướng nghiên cứu chính: Mạng máy tính, Quản trị mạng, Lập trình mạng, Công nghệ tác tử, Lập trình C/C++, Lập trình hướng đối tượng, Lập trình Java

- THÔNG TIN VỀ MÔN HỌC

1. Thông tin chung:

- Số tín chỉ/ tín chỉ : 2 tín chỉ
- Các môn học tiên quyết: Cấu trúc máy tính, Cấu trúc dữ liệu và giải thuật.
- Các môn học đồng thời: Truy vấn dữ liệu, Mạng máy tính, Quản trị mạng.
- Các yêu cầu về môn học (nếu có): Trang bị tài liệu và công cụ hỗ trợ.
- Thời gian phân bổ về các hoạt động:
 - + Nghe giảng lý thuyết: 28 tiết
 - + Làm bài tập trên lớp: 5 tiết
 - + Thảo luận: 9 tiết
 - + Thực hành, thực tập (PTN, nhà máy, hiện trường,...): 0
 - + Hoạt động theo nhóm: 0
 - + Tổng cộng: 90 tiết
 - + Kiểm tra: 3 tiết

2. Mục tiêu của môn học:

- Kiến thức: Cung cấp kiến thức tổng quát về hệ thống máy tính, các thành phần và cấu trúc của hệ thống máy tính, các khái niệm, cách đánh giá, hệ thống phần cứng, cách thiết kế và làm việc với hệ thống.
- Kỹ năng: Làm chủ các thao tác cài đặt và làm việc với hệ thống.
- Thái độ: Nhận thức đúng đắn về vị trí của môn học trong hệ thống các môn học CNTT.

3. Tóm tắt nội dung môn học:

- Hệ thống là một chuỗi các thành phần quản lý phần cứng máy tính. Nó cung cấp nền tảng cho các chương trình ứng dụng thi hành và đóng vai trò trung gian giao tiếp giữa người dùng và phần cứng máy tính. Môn học thuộc lĩnh vực khoa học máy tính, cung cấp các khái niệm cơ bản về hệ thống máy tính, tài nguyên của hệ thống máy tính, các khái niệm về hệ thống và các dịch vụ của hệ thống. Lý thuyết của môn học được trình bày trong 4 chương bao gồm các nguyên lý hoạt động, các chỉ số thiết kế, các giải thuật xây dựng và quản lý các thành phần và tác vụ của hệ thống.
- Trên nền tảng phát triển các hệ thống nhằm nâng cao hiệu suất, môn học cung cấp nền tảng về công nghệ xây dựng và phát triển hệ thống hiện đại. Phương pháp nghiên cứu chính của môn học là dựa vào lý thuyết các nguyên lý thí nghiệm các chỉ số và đưa ra các nhận xét, đánh giá và tổng hợp các kết quả nghiên cứu.
- Đây là môn học cần thiết trong lĩnh vực công nghệ thông tin cung cấp cái nhìn tổng quát và làm nền tảng phát triển các ứng dụng xây dựng trên hệ thống máy tính để hỗ trợ công việc phát triển hệ thống.

4. H c li u:

H c li u b t bu c:

- [1]. Andrew Tanenbaun, “OS design and implementation”, Prentice. Hall 1987.
- [2]. Andrew Tanenbaun, “Modern Operating Systems”, Prentice. Hall 2000.
- [3]. Hà Quang Th y, “Giáo trình nguyên lý các h i u hành”, NXB HQG Hà N i, 2003.

H c li u tham gi o:

- [4]. “Giáo trình h i u hành Unix”, Trung tâm phát tri n CNTT qu c gia, 2000.
- [5]. “Giáo trình i n t H i u hành”, Trung tâm phát tri n CNTT qu c gia, 2000.
- [6]. www.os.com
- [7]. www.quantrimang.com
- [8]. www.vietlux.org

5. N i dung và hình th c d y – h c:

N i dung (Ghi c th theo t ng ch ng, m c, ti u m c)	Hình th c d y – h c						T ng (ti t)
	Lý thuy t	Bài t p	Th o lu n	TH, TN, i n đã	T h c, t NC	Ki m tra	
Ch ng 1: Gi i thi u H i u hành (H H).	8		2		20	1	31
1.1 Tài nguyên h th ng và khái ni m H H	3		1				
1.2 Thành ph n và phân lo i H H	4		1				
1.3 L ch s phát tri n H H	1					1	
Ch ng 2: Qu n lý ti n trình (TT)	5	3	3		20	1	32
2.1 T ch c qu n lý TT	1		1				
2.2 i u ph i TT	2	3	1				
2.3 Liên l c gi a các TT	1						
2.4 C ch thông tin	1						
2.5 ng b TT	1		1			1	
Ch ng 3: Qu n lý b nh	7	2	2		20		31
3.1 T ng quan qu n lý b nh	1						
3.2 Không gian a ch	1						
3.3 C p phát liên t c	1	1					
3.4 C p phát không liên t c	1		1				
3.5 B nh o	3	1	1				
Ch ng 4: Các h th ng qu n lý khác	8		2		30	1	41

N i dung (Ghi c th theo t ng ch ng, m c, ti u m c)	H ình th c d y – h c						T ng (ti t)
	Lý thuy t	Bài t p	Th o lu n	TH, TN, i n đã	T h c, t NC	Ki m tra	
4.1 Qu n lý t p tin	2		1				
4.2 Qu n lý I/O	3						
4.3 B o v h th ng	3		1			1	
T NG S	28	5	9		<i>90</i>	3	135

6. L ch trình t ch c d y – h c c th :

Tu n	N i dung	Chi tí t v ình th c t ch c d y – h c	N i dung yêu c u sinh viên ph i chu n b tr c	Ghi chú
1	Ch ng 1: Gi i thi u H i u hành (H H).	<i>Trình bày t i gi ng ng Trao i</i>	<i>c tài li u Xem l i các ki n th c môn C u trúc máy tính</i>	
	1.1 Tài nguyên h th ng và khái ni m H H	<i>Trình bày t i gi ng ng Trao i</i>		
2	1.2 Thành ph n và phân lo i H H	<i>Trình bày t i gi ng ng Trao i</i>		
3	1.3 L ch s phát tri n H H	<i>Trình bày t i gi ng ng</i>		
	Ch ng 2: Qu n lý ti n trình (TT)	<i>Trình bày t i gi ng ng Trao i. Bài t p Th c hành t i phòng máy</i>	<i>c tài li u Xem l i các ki n th c môn C u trúc d li u gi i thu t</i>	
	2.1 T ch c qu n lý TT	<i>Trình bày t i gi ng ng</i>		
4	2.2 i u ph i TT	<i>Trình bày t i gi ng ng Trao i. Bài t p. Th c hành t i phòng máy</i>		
5	2.3 Liên l c gi a các TT	<i>Trình bày t i gi ng ng</i>		
6	2.4 C ch thông tin	<i>Trình bày t i gi ng ng</i>		
7	2.5 ng b TT	<i>Trình bày t i gi ng ng Trao i.</i>		

8	Chương 3: Quản lý bán hàng	Trình bày tính gián tiếp Trao đổi. Bài tập	<i>c tài liệu</i> Xem lại các kiến thức môn Cấu trúc dữ liệu giới thiệu	
	3.1 Tổng quan quản lý bán hàng	Trình bày tính gián tiếp		
9	3.2 Không gian bán hàng	Trình bày tính gián tiếp		
10	3.3 Các phát triển liên tục	Trình bày tính gián tiếp Bài tập.		
11	3.4 Các phát triển không liên tục	Trình bày tính gián tiếp Bài tập. Thảo luận.		
12	3.5 Bán hàng	Trình bày tính gián tiếp Thảo luận		
13	Chương 4: Các hình thức quản lý khác	Trình bày tính gián tiếp Trao đổi.	<i>c tài liệu</i> Xem lại các kiến thức môn Cấu trúc máy tính	
	4.1 Quản lý tiếp thị	Trình bày tính gián tiếp		
14	4.2 Quản lý I/O	Trình bày tính gián tiếp		
15	4.3 Bối cảnh hình thức	Trình bày tính gián tiếp Thảo luận		

7. Tiêu chí đánh giá nhiệm vụ giảng viên giao cho sinh viên:

- Nhận biết các khái niệm và kiến thức.
- Hoàn thành bài tập về nhà
- Khả năng phát biểu đóng góp và phản biện ý kiến.

8. Hình thức kiểm tra, đánh giá môn học:

- Kiểm tra nhanh,
- Làm bài tập
- Thi hết môn – Thi luận

9. Các loại hình kiểm tra và trắc nghiệm các loại hình:

- Hình thức quá trình: 3/10 trong đó:
 - + Chuyên cần: 40%
 - + Kiểm tra thường xuyên: 60%
- Thi hết môn: 7/10

10. Yêu cầu a giảng viên và sinh viên:

- Yêu cầu về kỹ năng tổ chức giảng dạy môn học: Giảng dạy, máy chiếu.
- Yêu cầu về sinh viên: Tích cực, ứng dụng, học bài trước khi nhập.

Hội Phòng, ngày 22 tháng 6 năm 2011

Chức nhiệm Bộ môn

Ngũ vị thức ngũ chi tiết

Ths. Ngô Trường Giang

Ths. Trần Ngọc Thái

///