

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN

Programa de la asignatura: **RECONOCIMIENTO DE PATRONES**

LICENCIATURA: INFORMÁTICA			CLAVE:	
SEMESTRE:	PLAN: 2005	AREA: INFORMÁTICA (Desarrollo de sistemas)		
CARÁCTER: Optativa profesionalizante		Hora / Semana / Semestre		CRÉDITOS:
		Teóricas	Prácticas	8
		4	0	
MODALIDAD: Curso				
SERIACIÓN ANTECEDENTE OBLIGATORIA: Ninguna				
SERIACIÓN SUBSECUENTE OBLIGATORIA: Ninguna				

OBJETIVO:

AL FINALIZAR EL CURSO, EL ALUMNO CONOCERÁ LOS DIVERSOS MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA USAR EL RECONOCIMIENTO DE PATRONES DENTRO DEL DESARROLLO DE LOS SITSTEMAS.

TEMAS	NÚMERO DE HORAS
I.-APLICACIONES USANDO EL RECONOCIMIENTO DE PATRONES	8
II.-CARACTERÍSTICAS Y TIPOS DE PROBLEMAS	8
III.-CLASIFICACIÓN, REGRESIÓN Y PREDICCIÓN	8
IV.-MÉTODOS	8
V.-TÉCNICAS NO PARAMÉTRICAS	8
VI.-REGRESIÓN	8
VII.-EXTRACCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS	8
VIII.-TRANSFORMACIONES, AGRUPAMIENTO O CLUSTERING	8
	TOTAL: 64 HORAS.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. BARDOU, Louis, *Mantenimiento y soporte logístico de los sistemas informáticos*, México, Alfa Omega-Rama, 2002, 292 pp.
2. BARKER, Richard, *Metodología CASE*, México, Addison-Wesley, 1998.
3. Booch, Grady, *El proceso unificado de desarrollo de software*, Trad. Salvador Sánchez, Madrid, Alfa Omega, 2000.
4. GUIARRATANO, Joseph y Gary Riley, *Sistemas expertos, principios y programación*, 4ª. Edición, México, Thomson, 2003, 624 pp.
5. INCE, Darrel, *Ingeniería de software*, México, Addison-Wesley, 1997.
6. RUSSELL, Stuart, *Inteligencia artificial, un enfoque moderno*, México, Prentice Hall hispanoamericana, 1996, 1024 pp.
7. Stelting, *Patrones de diseño aplicados a java*, México, Pearson, 2000.
8. SHANNON, Robert E., *Simulación de sistemas. Diseño, desarrollo e implementación*, México, Trillas, 2002.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. BOOCH, Grady, *Diseño orientado a objetos, con aplicaciones*, México, Addison-Wesley, 1995.
2. LÓPEZ-Fuensalida, Antonio, *Metodologías para el desarrollo. Producción automática de software con herramientas CASE*, México, Macrobit-Ra-Ma, 1991.
3. SQUIRE, Enid, *Introducción al diseño de sistemas*, España, Alfa Omega-Rama, 2002.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

EXPOSICIÓN AUDIOVISUAL	(x)
EXPOSICIÓN ORAL	(x)
EJERCICIOS DENTRO DE LA CLASE	(x)
SEMINARIOS	()
LECTURAS OBLIGATORIAS	(x)
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN	(x)
PRÁCTICAS DE TALLER O LABORATORIO	(x)
PRÁCTICAS DE CAMPO	(x)
OTRAS	()

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

EXÁMENES PARCIALES	(x)
EXÁMENES FINALES	(x)
TRABAJOS Y TAREAS FUERA DE AULA	(x)
PARTICIPACIÓN EN CLASE	(x)
ASISTENCIA A PRÁCTICAS	(x)
OTRAS	(x)

PERFIL PROFESIOGRÁFICO DEL DOCENTE

ESTUDIOS REQUERIDOS

Licenciatura en Informática o carrera afin, preferentemente con estudios de posgrado.

EXPERIENCIA PROFESIONAL DESEABLE

Experiencia mínima de dos años en empresas relacionadas con el área o su equivalente.

Tener experiencia docente mínima de dos años.

OTROS REQUERIMIENTOS

Haber cursado los módulos de didáctica y docencia que imparte la Facultad, para profesores de nuevo ingreso, así como cubrir satisfactoriamente los requisitos impuestos por el Departamento de Selección y Reclutamiento de la Facultad de Contaduría y Administración.