



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 INFORMÁTICA
 Programa de la asignatura



Reconocimiento de Patrones

Clave:	Semestre: 7° - 8°	Área de Desarrollo Temprano: Entorno de Programación		No. Créditos: 8
Carácter: Optativa de Elección Profesionalizante		Horas		Horas al semestre
Tipo: Teórica		Teóricas	Prácticas:	64
		4	0	
Modalidad: Curso		Duración del programa: Semestral		

Seriación: Si () No (X) Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura con seriación antecedente: Ninguna

Asignatura con seriación subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Al finalizar el curso, el alumno conocerá los diversos métodos y técnicas para usar el reconocimiento de patrones dentro del desarrollo de los sistemas.

Índice Temático

Unidad	Temas	Horas Teóricas:	Horas Prácticas:
I.	Aplicaciones usando el reconocimiento de patrones	8	0
II.	Características y tipos de problemas	8	0
III.	Clasificación, regresión y predicción	8	0
IV.	Métodos	8	0
V.	Técnicas no paramétricas	8	0
VI.	Regresión	8	0
VII.	Extracción de las características	8	0
VIII.	Transformaciones, agrupamiento o clustering	8	0
Total de horas:		64	0
Suma total de horas:		64	

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, 1998.215 pp.
3. BOOCH, GRADY, *el proceso unificado de desarrollo de software*, TRAD. SALVADOR SÁNCHEZ, MADRID, ALFA OMEGA, 2000.325 pp.
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, 1997.521 pp.
6. RUSSELL, STUART, *inteligencia artificial, un enfoque moderno*, MÉXICO, PRENTICE HALL HISPANOAMERICANA, 1996, 124 pp.
7. STELTING, *patrones de diseño aplicados a java*, MÉXICO, PEARSON, 2000.124 pp.
8. SHANNON, ROBERT E., *simulación de sistemas. Diseño, desarrollo e implementación*, MÉXICO, TRILLAS, 2002, 210 pp.

Bibliografía complementaria

1. BOOCH, GRADY, *diseño orientado a objetos, con aplicaciones*, MÉXICO, ADDISON-WESLEY, 1995.412 pp.
2. LÓPEZ-FUENSALIDA, ANTONIO, *metodologías para el desarrollo. Producción automática de software con herramientas case*, MÉXICO, MACROBIT-RA-MA, 1991.102 pp.
3. SQUIRE, ENID, *introducción al diseño de sistemas*, ESPAÑA, ALFA OMEGA-RAMA, 2002.312 pp.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los alumnos:	
Exposición audiovisual	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición oral	(x)	Exámenes finales	(x)
Ejercicios dentro de la clase	(x)	Trabajos y tareas fuera de aula	(x)
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia a prácticas	()
Trabajos de investigación	(x)	Otras	(x)
Prácticas de taller o laboratorio	()		
Prácticas de campo	()		
Otras	()		

Perfil profesiográfico:

Estudios requeridos:

Licenciatura en informática o carrera afín, 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.