



**INGENIERIA EN COMPUTACIÓN
(INCO)**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

2021A

Nombre de la Academia: Academia de Físico Matemáticas		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Estadística y Procesos Estocásticos	Tipo: <input checked="" type="checkbox"/> Curso <input type="checkbox"/> Taller <input type="checkbox"/> Curso – Taller	Nivel: Licenciatura
Área de formación: <input checked="" type="checkbox"/> Básica Común Obligatoria <input type="checkbox"/> Básica Particular <input type="checkbox"/> Especializante Obligatoria <input type="checkbox"/> Especializante Selectiva <input type="checkbox"/> Optativa Abierta	Modalidad: <input type="checkbox"/> Presencial <input checked="" type="checkbox"/> Mixta <input type="checkbox"/> Distancia (en línea)	Claves de los Prerrequisitos: Ninguno
Horas: Teoría: 51 Práctica: 17 Total: 68	Créditos: 8	Clave: 15897
Elaboró: Julio Cesar Morales Hernández		Fecha de elaboración: Agosto 2020
Actualizó: Julio Cesar Morales Hernández		Fecha de actualización: Enero 2021
Revisó: Salvador Gudiño Meza/ Alejandro Meneses Ruíz		Fecha de Revisión: Enero 2021

2. RELACIÓN CON EL PERFIL EGRESO

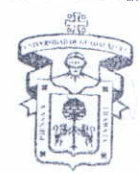
El alumno que egresa del presente curso, obtiene conocimientos de estadísticas para hacer frente a las necesidades de los tiempos actuales, tales como hi cuadrada, T de Student, gráficas, así como la interpretación de resultados de investigaciones. Aplicar técnicas de simulación estocástica dirigidas tanto al análisis estadístico de características como al estudio del comportamiento de los procesos bajo distintos escenarios. Se pretende que el alumno al finalizar el curso, adquiera las competencias como la integración en trabajos colaborativos, cooperación a través de retroalimentación a sus compañeros, y manifestar su identidad en relación a lo aprendido y a su entorno exterior.

3. RELACIÓN CON EL PLAN DE ESTUDIOS

Proporcionar la capacidad de aplicar técnicas de simulación estocástica en las diferentes fases de la ingeniería de software.

4. PROPÓSITO

Al término del curso, el alumno es capaz de analizar conjuntos de datos temporales de un experimento aleatorio mediante la aplicación de modelos estocásticos.





5. **COMPETENCIAS** a las que contribuye la unidad de aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

- (X) Capacidad para la comunicación oral y escrita
- (X) Capacidad para la resolución de problemas
- () Capacidad para comunicarse en un segundo idioma
- (X) Capacidad de trabajo colaborativo
- (X) Capacidad para trabajar con responsabilidad social y ética profesional
- () Capacidad de autogestión
- (X) Capacidad de crear, innovar y emprender
- (X) Capacidad por la investigación y desarrollo tecnológico

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- () Aprende a seguir una metodología para la solución de problemas con computadoras y con el lenguaje de programación C.
- (X) Conoce los operadores y expresiones para la resolución de operaciones.
- () Controla las secuencias y estructuras de selección a través de sentencias condicionales
- (X) Manipula estructuras de control iterativas para controlar la secuencia de veces que una sentencia o lista se ejecutan

COMPETENCIAS ESPECIALIZANTES

ARQUITECTURA Y PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS

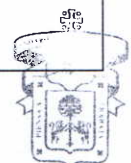
- () Interpreta los datos para lograr la abstracción y síntesis de información. Conoce la estructura operacional y funcional de un sistema de computadoras.
- () Maneja volúmenes de datos organizados en estructuras para minimizar los costos de acceso a la información.
- () Maneja el almacenamiento secundario y realiza una clasifica datos que le permite generar consultas. Abstracción y síntesis de información.
- () Comprende el funcionamiento interno del procesador, y utilizar las directivas a bajo nivel.
- () Conoce las técnicas de organización, utilización y optimización de los sistemas y traductores.

SISTEMAS INTELIGENTES

- () Emplea el razonamiento lógico-matemático para la resolución de problemas.
- () Emplea sus conocimientos matemáticos en el cálculo del tiempo de ejecución de un algoritmo y el análisis del orden de complejidad.
- () Aplica modelos matemáticos y de control para garantizar un comportamiento inteligente.
- () Resuelve problemas utilizando algoritmos de aprendizaje automático.

SISTEMAS DISTRIBUIDOS

- () Identifica los protocolos de comunicación de redes de computadoras y verificar capacidad de respuesta de un sistema.
- () Relaciona los sistemas informáticos con su fiabilidad, seguridad y calidad.
- () Interpreta las funciones básicas de un sistema operativo distribuido en una red de computadoras.
- () Desarrollo de sistemas Web en un entorno distribuido.





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS EXACTAS

6. REPRESENTACIÓN GRÁFICA:

COMPETENCIA GENERAL: Poseer los conocimientos básicos de los distintos módulos que, partiendo de la base de la educación secundaria general, y apoyándose en libros de texto avanzados, se desarrollan en la propuesta de título de Grado en Estadística que se presenta

COMPETENCIA:
Conocer los fundamentos básicos del razonamiento estadístico, en el diseño de estudios, en la recogida de información, en el análisis de datos y en la extracción de conclusiones.

PRODUCTO:
Documentar la resolución de problemas.

COMPETENCIA:
Saber seleccionar los modelos o técnicas estadísticas para su aplicación en estudios y problemas reales en diversos ámbitos científicos y sociales, así como conocer herramientas de validación de los mismos.

PRODUCTO:
Documentar la resolución de problemas mediante la programación en Excel

PRODUCTO:
Proyecto integrador con ejercicios propuestos en el semestre

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DEPARTAMENTO DE
CIENCIAS EXACTAS



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS EXACTAS

7. ESTRUCTURACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Por Unidades de Competencia

COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Adquirir conocimientos y habilidades sobre la mitología para la resolución de problemas y el paradigma de la programación orientado a objetos.

Competencia específica: Saber reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.	
Conocimientos (contenidos)	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA 1.1. Medidas de tendencia central 1.2. Medidas de dispersión 1.3. Obtención y presentación de datos 1.4. Percentiles
Habilidades	Aplicar técnicas de simulación estocástica dirigidas tanto al análisis estadístico de características como al estudio del comportamiento de los procesos bajo distintos escenarios.
Actitudes	El alumno desarrollará capacidad crítica y autocrítica, así como a desarrollar de forma eficiente los conocimientos aprendidos utilizando las tecnologías de la información para minimizar tiempos y costos aumentando la calidad en los procesos.

Competencia específica: Capacidad de búsqueda y selección de información, de razonamiento crítico y de elaboración y defensa de argumentos dentro del área.	
Conocimientos (contenidos)	PROBABILIDAD 2.1 Espacio muestral y suceso. 2.2 Probabilidad condicionada. Independencia 2.3 Teorema de Bayes
Habilidades	Aplicar técnicas de simulación estocástica dirigidas tanto al análisis estadístico de características como al estudio del comportamiento de los procesos bajo distintos escenarios.
Actitudes	El alumno desarrollará capacidad crítica y autocrítica, así como a desarrollar de forma eficiente los conocimientos aprendidos utilizando las tecnologías de la información para minimizar tiempos y costos aumentando la calidad en los procesos.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DEPARTAMENTO DE
CIENCIAS EXACTAS