



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

Lic. en Matemáticas



Programa de Estudio por Competencias
TEMAS SELECTOS DE COMPUTACIÓN

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

ORGANISMO ACADÉMICO: FACULTAD DE CIENCIAS								
Programa Educativo: LICENCIATURA EN MATEMÁTICAS					Área de docencia: ACADEMIA DE MATEMÁTICAS			
Aprobación por los H.H. Consejos Académico y de Gobierno		Fecha:		Programa elaborado por: M. en C. Benito Fernando Martínez Salgado M. en C. Adriana Miranda Cotardo Dra. María del Rocío Rojas Monroy				
Nombre de la Unidad de Aprendizaje: TEMAS SELECTOS DE COMPUTACIÓN						Fecha de elaboración:		
Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Carácter de la Unidad de Aprendizaje	Núcleo de formación	Modalidad
L31847	5	0	5	10	CURSO	OPTATIVA	INTEGRAL	PRESENCIAL
Prerrequisitos (Conocimientos Previos) Manejo de algún lenguaje de programación. Análisis de algoritmos.		Unidad de Aprendizaje Antecedente Programación (recomendada) Análisis de algoritmos (recomendada)			Unidad de Aprendizaje Consecuente Temas Avanzados de Computación (sugerida)			
Programas en los que se imparte: LICENCIATURA EN MATEMÁTICAS								



II. PRESENTACIÓN

Una de las actividades primordiales de los profesionales en la matemática es la investigación, por lo cual es necesaria la exploración de líneas de investigación. La Computación es un área de investigación activa. Esta unidad de aprendizaje está diseñada para continuar el estudio en esta área. Las competencias que se van a desarrollar se orientan a la investigación, modelación, aplicación y divulgación. Esta unidad de aprendizaje explora tópicos selectos de interés para investigadores nacionales e internacionales, dando así bases para la especialización en esta área.

III. LINEAMIENTOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

DOCENTE	DISCENTE
<ul style="list-style-type: none">• Realizar el encuadre correspondiente.• Realizar un examen de diagnóstico.• Cumplir con el programa en su totalidad.• Fomentar la participación de los discentes.• Evaluar la unidad de aprendizaje.• Fomentar el intercambio de experiencias.	<ul style="list-style-type: none">• Conocer y aceptar el encuadre.• Responsabilidad, honestidad y actitud asertiva en cada una de las actividades del curso.• Disponibilidad para el intercambio de experiencias.

IV. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Profundizará y actualizará sus conocimientos en computación.

V. COMPETENCIAS GENÉRICAS

Investigar y modelar problemas de otras disciplinas en los que se puede aplicar técnicas de Computación. Modelar diversos problemas de otras áreas del conocimiento y de la vida real. Aplicar los conceptos de la Computación a otras áreas de la matemática. Divulgar, en otros ámbitos escolares, culturales y sociales, los fines y métodos de la Computación.

VI. ÁMBITOS DE DESEMPEÑO



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

Lic. en Matemáticas



Instituciones de investigación y estudios superiores. Dependencias y organismos públicos. La banca e instituciones financieras. La industria.

VII. NATURALEZA DE LA COMPETENCIA

(Inicial, entrenamiento, complejidad creciente, ámbito diferenciado)

Todas las competencias son de ámbito diferenciado.

VIII. ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Profundizar y actualizar sus conocimientos en el área de Computación.

IX. SECUENCIA DIDÁCTICA

Investigación,
profundización,
actualización y
desarrollo de algunos
temas de la
Computación.



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

Lic. en Matemáticas



X. DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE COMPETENCIA I		ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
		Conocimientos	Habilidades	Actitudes/Valores
Profundizar y actualizar sus conocimientos en el área de Computación.		Conceptos y resultados de Computación.	Manejar y aplicar los conceptos y resultados de Computación..	Intuicionismo matemático. Formalismo crítico. Disciplina y orden. Respeto. Paciencia. Perseverancia. Fomentar el trabajo individual y la disposición del trabajo en equipo. Valorar la importancia de trabajar en equipo.
Estrategias Didácticas: Demostración del profesor. Lectura individual de textos y artículos. Trabajos individuales por escrito. Exposiciones orales individuales. Aprendizaje basado en problemas.		RECURSOS REQUERIDOS Bibliografía básica. Bibliografía especializada de acuerdo a los temas de la elección. Artículos de investigación. Pizarrón, proyector de acetatos, cañón y software matemático especializado.		TIEMPO DESTINADO
CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO I		EVIDENCIAS		
		DESEMPEÑO / PRODUCTOS		
Estructura lógica correcta, uso adecuado de conceptos, capacidad de innovación, uso correcto del lenguaje y presentación.		Trabajos orales y escritos elaborados con orden y disciplina		
Estructura lógica correcta, uso adecuado de conceptos, capacidad de innovación, uso correcto del lenguaje y presentación.		Exámenes elaborados con orden y disciplina		



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

Lic. en Matemáticas



XI. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Exámenes	60%
Tareas escritas	15%
Exposiciones orales	15%
Otras actividades	10 %

ACREDITACION

Para acreditar el curso el discente deberá:

- ✓ Asistir a al menos al 80% de las clases de teoría.
- ✓ Asistir a al menos al 80% de las clases de práctica.
- ✓ Tener por lo menos el 50% del valor de los exámenes
- ✓ Tener por lo menos el 50% del valor de las tareas
- ✓ Tener por lo menos el 50% del valor de las exposiciones orales
- ✓ En cada rubro que no se cubra el promedio mínimo la calificación será de 0 puntos
- ✓ Tener una calificación mayor o igual que 6.0 con la evaluación descrita anteriormente.

XII. BIBLIOGRAFÍA

[1] Distributed Computing
Springer Berlin Heidelberg

[2] Lecture Notes in Computer Science
Springer Verlag, Pierre Fraignaud (Ed.)

[3] Science of Computer Programming



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

Lic. en Matemáticas



Elsevier

[4] Theoretical Computer Science
Elsevier

[5] SIAM J. on Computing
SIAM

[6] Mathematical Structures in Computer Science
Cambridge University Press 2007

[7] Análisis de Algoritmos.
Sara Camacho Cansino
Escuela Nacional de Estudios Profesionales
México; Acatlan 1998

[8] Análisis de Algoritmos y Teoría de Grafos
Avellanas, M
Macrobit: Ra-Ma
México 1991.

[9] Algoritmos datos y programas con aplicaciones
De Giusti Armando E.
Pearson Educación
México 2001

[10] Beginning Visual C# 2005.
Karli Watson
Wiley Indianapolis 2006.



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

Lic. en Matemáticas



[11] Aprenda ya Microsoft Visual C#

John Sharp, Jon Jagger

Traducción Angel Moreno Blazquez, Mauel Carracedo Cadierno

McGraw-Hill

México 2002.



UAEM

**Universidad Autónoma
del Estado de México**

Dirección de Estudios Profesionales