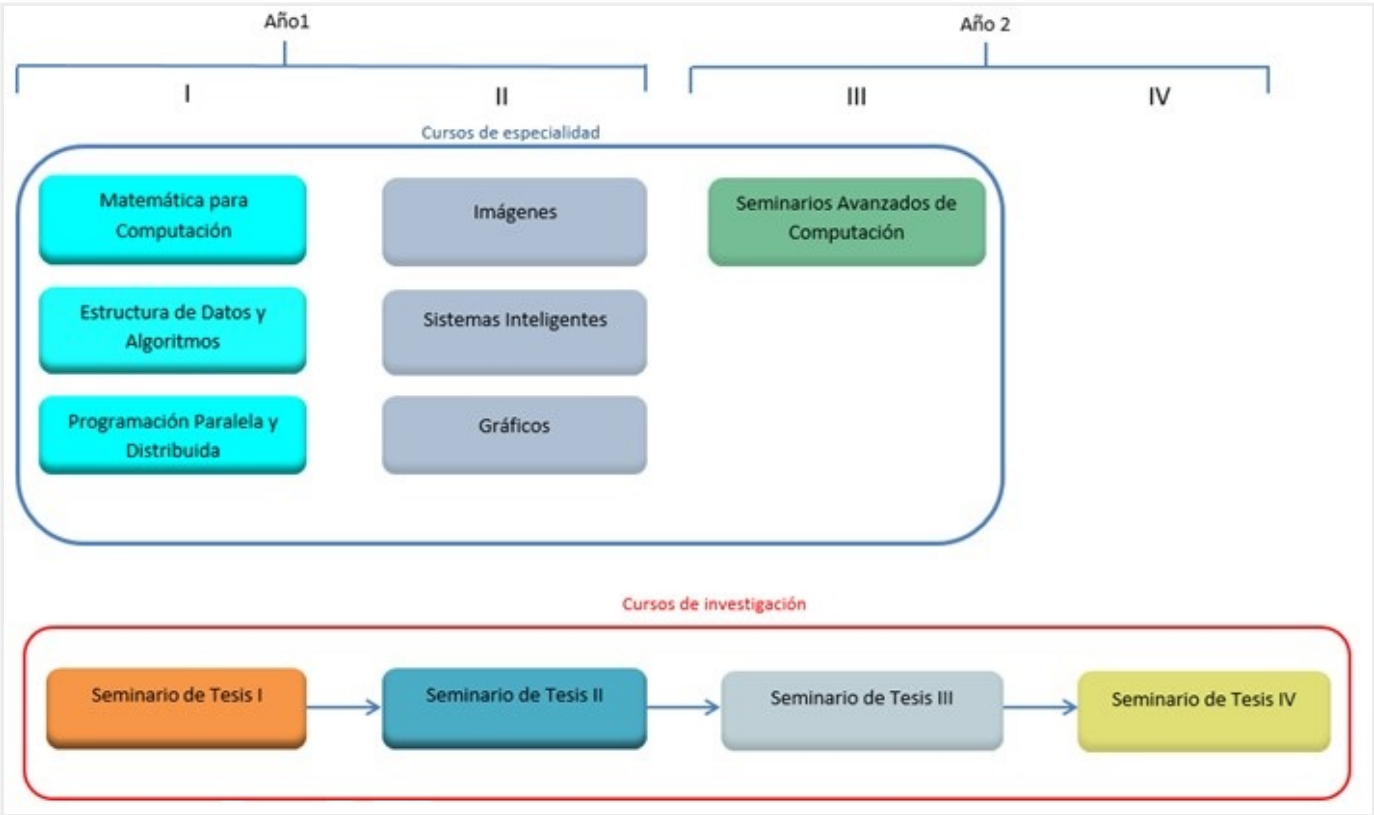


MALLA CURRICULAR

Las asignaturas han sido estructuradas de la siguiente manera:



Descripción de la malla curricular:

Semestre	Curso	Créditos	Prerrequisito
I	Matemática para Computación: Métodos Numéricos, Procesos Estocásticos, Cálculo en varias variables.	4	Ninguno
I	Estructura de Datos y Algoritmos: Memoria dinámica, Programación Genérica, Estructuras de datos espaciales, Análisis de complejidad de algoritmos.	4	Ninguno
I	Programación Paralela y Distribuida: Programación Paralela en CPU, Programación en Tarjetas Gráficas GPU, Programación Distribuida.	4	Ninguno
I	Seminario de Tesis I: Introducción a las técnicas y metodologías para el desarrollo del tema de tesis, Realización de una correcta investigación con sustento bibliográfico, Redacción de tesis. La conducta responsable del investigador.	4	Ninguno

II	Imágenes: Procesamiento digital de imágenes y videos, Visión Computacional, Reconocimiento de patrones.	4	Ninguno
II	Sistemas Inteligentes: Aprendizaje de Máquinas, Modelos Probabilísticos Gráficos, Aprendizaje por refuerzo y Robótica.	4	Ninguno
II	Gráficos: Computación Gráfica, Geometría Computacional, Visualización de Datos, Interacción Humano Computador.	4	Ninguno
II	Seminario de Tesis II: Identificación del problema a resolver, Planteamiento de la solución propuesta.	4	Seminario de Tesis I
III	Seminarios Avanzados de Computación: Problemas relacionados a Big Data, Desarrollo de Videojuegos, Innovación y Emprendimientos Tecnológicos.	4	Ninguno
III	Seminario de Tesis III: Desarrollo del estado del arte del tema de tesis, Elaboración del marco teórico del tema de tesis, Implementación de algoritmos de solución.	12	Seminario de Tesis II
IV	Seminario de Tesis IV: Implementación de la solución propuesta, Desarrollo de pruebas y obtención de resultados, Elaboración del documento final de tesis.	16	Seminario de Tesis III
	11 Cursos	64 Créditos	