

UNIVERSIDAD DE LA SIERRA SUR

TÍTULO DEL TEMA DE TESIS

T E S I S

Para obtener el título de:
LICENCIADO EN INFORMÁTICA

Presenta:

JESÚS FERNANDO MERINO MERINO

Bajo la dirección de:

M.C. DIRECTOR 1

DR. DIRECTOR 2

MIAHUATLÁN DE PORFIRIO DÍAZ, OAXACA, MÉXICO. 21 DE AGOSTO DE 2015



Jesús Fernando Merino Merino

Título del tema de Tesis

*El presente trabajo está dedicado a mis padres
Papá y Mamá. Este logro también es de ustedes. Los amo papás.*

Agradezco a la Universidad de la Sierra Sur
por haberme abierto sus puertas y brindarme
la oportunidad de estudiar la Licenciatura en
Informática en el periodo comprendido de Ju-
lio 2010 - Julio 2015 con número de matrícula
número-control. *Muchas gracias UNSIS.*

Resumen

Título del tema de Tesis

Resumen en Español del tema de tesis.

Abstract

Título del tema de tesis

Resumen en Inglés del tema de tesis.

Publicaciones

En caso de contar con publicaciones las pueden colocar en este modo: Como parte de los resultados del trabajo de investigación desarrollado en esta tesis, se obtuvieron los siguientes artículos:

Artículos en congresos internacionales

Sometidos

- **Mario I. García Antonio, José. A. Cruz Tolentino, Victor Gómez, Alejandro Jarillo, & Luis A. González Rojas**, *Control system for manipulation of services in ubiquitous environment*, 7th International Conference on Computer Sciences and Convergence Information Technology (ICCIT2012), en Seoul Korea December 3-5 2012.

Artículos en congresos nacionales

Sometidos

- **Mario I. García Antonio, José. A. Cruz Tolentino, Victor Gómez, Alejandro Jarillo, & Luis A. González Rojas**, *New architecture for manipulation of physical services in ubiquitous environment*, The 2013 Iberoamerican Conference on Electronics Engineering and Computer Science (CIECC) 2013, en San Luis Potosí, México April 24-26, 2013.

Índice general

Dedicatoria	III
Resumen	VII
Abstract	IX
Publicaciones	XI
Índice general	XIII
Índice de figuras	XV
Índice de tablas	XVII
1. Introducción	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Imágenes	1
2. Estudio del arte	3
2.1. Introducción	3
3. Diseño y desarrollo del tema de tesis	5
4. Pruebas y resultados	7
5. Conclusiones y trabajos futuros	9
A. Esta plantilla está orientada a Informática	11
Acrónimos	13
Glosario	15

Índice de figuras

1.1. Varias imágenes comparadas y con un propio caption para cada uno	1
------------------------------------------------------------------------------	---

Índice de tablas

Capítulo 1

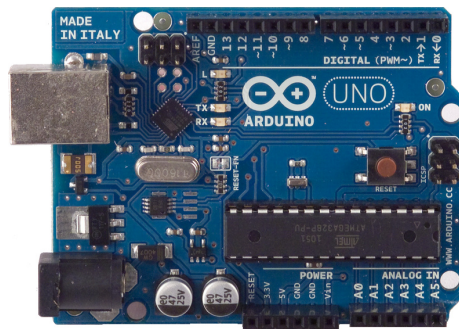
Introducción

1.1. Antecedentes

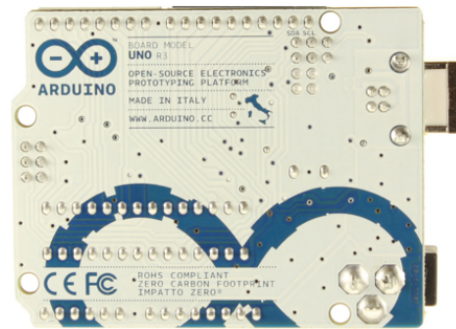
Los antecedentes deben ser extensos pero, lo suficientemente cortos para ser entendidos por todos.

1.2. Imágenes

Las imágenes



(a) Primera imagen



(b) Segunda imagen

Figura 1.1: Varias imágenes comparadas y con un propio **caption** para cada uno

Capítulo 2

Estudio del arte

2.1. Introducción

El estudio del arte es importante porque aquí se refleja la cantidad información existente que se consultó para la tesis.

Capítulo 3

Diseño y desarrollo del tema de tesis

Simplemente este capítulo no debe faltar, ya que aquí es donde irá básicamente todo el desarrollo de la tesis y cómo es que se obtuvo el resultado a publicar en la misma.

Capítulo 4

Pruebas y resultados

Adicionalmente se puede agregar más capítulos como este...

Capítulo 5

Conclusiones y trabajos futuros

O como este otro...

Apéndice A

Esta plantilla está orientada a Informática

Los códigos de programas que se utilizaron en la creación o desarrollo de la tesis se incluyen utilizando la siguiente forma:

El Código A.1 muestra el programa que se utilizó para la adquisición de datos desde el corazón vivo del paciente.

Código A.1: El código en C de la función de membresía Gaussiana.

```
1  //////////////////////////////////////
2  // Función de membresía Guassiana
3  //  $f(x) = e^{-\alpha \frac{x-c}{\delta}^2}$ 
4  //////////////////////////////////////
5
6  double gaussiana(double centro, double ancho, double x){
7      double ux=0;
8      ux=pow(2.718281828, ( -.5* pow(((x-centro) / ancho), 2)));
9      return ux;
10 }
```

Código A.2: El código en C de la función de membresía Hombro Izquierdo.

```
1  double hombroIzquierdo(double a, double b, double x){
2      double ux=0.0;
```

```
3      if(x<=a){
4          ux=1;
5      }
6      if(x>a && x<b){
7          ux=(b-x)/(b-a);
8      }
9      if(x>b){
10         ux=0;
11     }
12     return ux;
13 }
```


Referencias