



**Universidad de Ingeniería y Tecnología**  
**Escuela Profesional de**  
**Ciencia de la Computación**  
**Silabo del curso – Periodo Académico 2018-I**

1. **Código del curso y nombre:** CS211. Teoría de la Computación
2. **Créditos:** 4
3. **Horas de Teoría y Laboratorio:** 2 HT; 4 HP;
4. **Docente(s)**

Atención previa coordinación con el profesor

**5. Bibliografía**

- [Bro93] J. Glenn Brookshear. *Teoría de la Computación*. Addison Wesley Iberoamericana, 1993.
- [HU93] John E. Hopcroft and Jeffrey D. Ullman. *Introducción a la Teoría de Autómatas, Lenguajes y Computación*. CECSA, 1993.
- [Kel95] Dean Kelley. *Teoría de Autómatas y Lenguajes Formales*. Prentice Hall, 1995.
- [Kol97] Ross Kolman Busby. *Estructuras de Matemáticas Discretas para la Computación*. Prentice Hall, 1997.

**6. Información del curso**

- (a) **Breve descripción del curso** Este curso hace énfasis en los lenguajes formales, modelos de computación y computabilidad, además de incluir fundamentos de la complejidad computacional y de los problemas NP completos.
- (b) **Prerrequisitos:** CS1D2. Estructuras Discretas II. (2<sup>do</sup> Sem)
- (c) **Tipo de Curso:** Obligatorio

**7. Competencias**

- Que el alumno aprenda los conceptos fundamentales de la teoría de lenguajes formales.

**8. Contribución a los resultados (Outcomes)**

- a) Aplicar conocimientos de computación y de matemáticas apropiadas para la disciplina. (**Evaluar**)
- b) Analizar problemas e identificar y definir los requerimientos computacionales apropiados para su solución. (**Evaluar**)
- j) Aplicar la base matemática, principios de algoritmos y la teoría de la Ciencia de la Computación en el modelamiento y diseño de sistemas computacionales de tal manera que demuestre comprensión de los puntos de equilibrio involucrados en la opción escogida. (**Evaluar**)

**9. Competencias (IEEE)**

- C8.** Entendimiento de lo que las tecnologías actuales pueden y no pueden lograr.⇒ **Outcome a**
- C9.** Comprensión de las limitaciones de la computación, incluyendo la diferencia entre lo que la computación es inherentemente incapaz de hacer frente a lo que puede lograrse a través de un futuro de ciencia y tecnología.⇒ **Outcome b,j**

**10. Lista de temas a estudiar en el curso**

1. Computabilidad y complejidad básica de autómatas
2. Complejidad Computacional Avanzada

### 3. Teoría y Computabilidad Avanzada de Autómatas

## 11. Metodología y Evaluación

### Metodología:

#### Sesiones Teóricas:

El desarrollo de las sesiones teóricas está focalizado en el estudiante, a través de su participación activa, resolviendo problemas relacionados al curso con los aportes individuales y discutiendo casos reales de la industria. Los alumnos desarrollarán a lo largo del curso un proyecto de aplicación de las herramientas recibidas en una empresa.

#### Sesiones de Laboratorio:

Las sesiones prácticas se desarrollan en laboratorio. Las prácticas de laboratorio se realizan en equipos para fortalecer su comunicación. Al inicio de cada laboratorio se explica el desarrollo de la práctica y al término se destaca las principales conclusiones de la actividad en forma grupal.

#### Exposiciones individuales o grupales:

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

#### Lecturas:

A lo largo del curso se proporcionan diferentes lecturas, las cuales son evaluadas. El promedio de las notas de las lecturas es considerado como la nota de una práctica calificada. El uso del campus virtual UTEC Online permite a cada estudiante acceder a la información del curso, e interactuar fuera de aula con el profesor y con los otros estudiantes.

#### Sistema de Evaluación:

## 12. Contenido

Unidad 1: Computabilidad y complejidad básica de autómatas (20)	
Competences esperadas: C9	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discute el concepto de máquina de estado finito [Evaluar]</li> <li>• Diseñe una máquina de estado finito determinista para aceptar un determinado lenguaje [Evaluar]</li> <li>• Genere una expresión regular para representar un lenguaje específico [Evaluar]</li> <li>• Explique porque el problema de la parada no tiene solución algorítmica [Evaluar]</li> <li>• Diseñe una gramática libre de contexto para representar un lenguaje especificado [Evaluar]</li> <li>• Defina las clases P y NP [Evaluar]</li> <li>• Explique el significado de NP-Complejidad [Evaluar]</li> <li>• Explique la tesis de Church-Turing y su importancia [Familiarizarse]</li> <li>• Explique el teorema de Rice y su importancia [Familiarizarse]</li> <li>• Da ejemplos de funciones no computables [Familiarizarse]</li> <li>• Demuestra que un problema es no computable al reducir un problema clásico no computable en base a él [Familiarizarse]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Máquinas de estado finito.</li> <li>• Expresiones regulares.</li> <li>• Problema de la parada.</li> <li>• Gramáticas libres de contexto.</li> <li>• Introducción a las clases P y NP y al problema P vs. NP.</li> <li>• Introducción y ejemplos de problemas NP- Completos y a clases NP-Complejos.</li> <li>• Máquinas de Turing, o un modelo formal equivalente de computación universal.</li> <li>• Máquinas de Turing no determinísticas.</li> <li>• Jerarquía de Chomsky.</li> <li>• La tesis de Church-Turing.</li> <li>• Computabilidad.</li> <li>• Teorema de Rice.</li> <li>• Ejemplos de funciones no computables.</li> <li>• Implicaciones de la no-computabilidad.</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [Kol97], [Kel95]	

Unidad 2: Complejidad Computacional Avanzada (20)	
Competences esperadas: C8,C9	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Defina las clases P y NP (También aparece en AL / Automata Básico, Computabilidad y Complejidad) [Evaluar]</li> <li>• Defina la clase P-Space y su relación con la clase EXP [Evaluar]</li> <li>• Explique el significado de NP-Completo (También aparece en AL / Automata Básico, Computabilidad y Complejidad) [Evaluar]</li> <li>• Muestre ejemplos de problemas clásicos en NP - Completo [Evaluar]</li> <li>• Pruebe que un problema es NP- Completo reduciendo un problema conocido como NP-Completo [Evaluar]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de las clases P y NP; introducir espacio P y EXP.</li> <li>• Jerarquía polinomial.</li> <li>• NP completitud (Teorema de Cook).</li> <li>• Problemas NP completos clásicos.</li> <li>• Técnicas de reducción.</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [Kel95], [HU93]	

Unidad 3: Teoría y Computabilidad Avanzada de Autómatas (20)	
Competences esperadas: C8	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina la ubicación de un lenguaje en la jerarquía de Chomsky (regular, libre de contexto, enumerable recursivamente) [Evaluar]</li> <li>• Convierte entre notaciones igualmente poderosas para un lenguaje, incluyendo entre estas AFDs, AFNDs, expresiones regulares, y entre AP y GLCs [Evaluar]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conjuntos y Lenguajes: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lenguajes Regulares.</li> <li>– Revisión de autómatas finitos determinísticos (Deterministic Finite Automata DFAs)</li> <li>– Autómata finito no determinístico (Nondeterministic Finite Automata NFAs)</li> <li>– Equivalencia de DFAs y NFAs.</li> <li>– Revisión de expresiones regulares; su equivalencia con autómatas finitos.</li> <li>– Propiedades de cierre.</li> <li>– Probando no-regularidad de lenguajes, a través del lema de bombeo (Pumping Lemma) o medios alternativos.</li> </ul> </li> <li>• Lenguajes libres de contexto: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Autómatas de pila (Push-down automata (PDAs)</li> <li>– Relación entre PDA y gramáticas libres de contexto.</li> <li>– Propiedades de los lenguajes libres de contexto.</li> </ul> </li> </ul>
Lecturas : [HU93], [Bro93]	



**Universidad de Ingeniería y Tecnología**  
**Escuela Profesional de**  
**Ciencia de la Computación**  
**Silabo del curso – Periodo Académico 2018-I**

1. **Código del curso y nombre:** MA203. Estadística y Probabilidades
2. **Créditos:** 4
3. **Horas de Teoría y Laboratorio:** 3 HT; 2 HP;
4. **Docente(s)**

Atención previa coordinación con el profesor

**5. Bibliografía**

- [Men14] Beaver Mendenhall. *Introducción a la probabilidad y estadística*. 13th. Cengage Learning, 2014.
- [MRo14] Sheldon M. Ross. *Introduction to Probability and Statistics for Engineers and Scientists*. 5th. Academic Press, 2014.

**6. Información del curso**

- (a) **Breve descripción del curso** Provee de una introducción a la teoría de las probabilidades e inferencia estadística con aplicaciones, necesarias en el análisis de datos, diseño de modelos aleatorios y toma de decisiones.
- (b) **Prerrequisitos:** EG1003. Matemática I. (1<sup>er</sup> Sem)
- (c) **Tipo de Curso:** Obligatorio

**7. Competencias**

- Capacidad para diseñar y conducir experimentos, así como para analizar e interpretar datos.
- Capacidad para identificar, formular y resolver problemas reales.

**8. Contribución a los resultados (Outcomes)**

- a) Aplicar conocimientos de computación y de matemáticas apropiadas para la disciplina. (**Usar**)
- j) Aplicar la base matemática, principios de algoritmos y la teoría de la Ciencia de la Computación en el modelamiento y diseño de sistemas computacionales de tal manera que demuestre comprensión de los puntos de equilibrio involucrados en la opción escogida. (**Evaluar**)

**9. Competencias (IEEE)**

- C1.** La comprensión intelectual y la capacidad de aplicar las bases matemáticas y la teoría de la informática (*Computer Science*).⇒ **Outcome a**
- CS2.** Identificar y analizar los criterios y especificaciones apropiadas a los problemas específicos, y planificar estrategias para su solución.⇒ **Outcome j**

**10. Lista de temas a estudiar en el curso**

1. Tipo de variable
2. Estadísticas descriptiva
3. Estadística inferencial