



Universidad de Ingeniería y Tecnología
Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
Silabo del curso
Periodo Académico 2019-I

1. **Código del curso y nombre:** CS2301. Redes y Comunicaciones (Obligatorio)
2. **Créditos:** 3
3. **Horas de Teoría y Laboratorio:** 1 HT; 4 HL; (Semanal)
4. **Profesor(es) del curso, email y horario de atención**

Atención previa coordinación con el profesor

5. **Bibliografía básica**

[KR13] J.F. Kurose and K.W. Ross. *Computer Networking: A Top-down Approach*. Always learning. Pearson, 2013. ISBN: 9780132856201.

6. **Información del curso**

- (a) **Breve descripción del curso** El siempre creciente desarrollo de las tecnologías de comunicación y la información hace que exista una marcada tendencia a establecer más redes de computadores que permitan una mejor gestión de la información.

En este segundo curso se brindará a los participantes una introducción a los problemas que conlleva la comunicación entre computadores, a través del estudio e implementación de protocolos de comunicación como TCP/IP y la implementación de software sobre estos protocolos.

- (b) **Prerrequisitos:** CS2S01. Sistemas Operativos. (5^{to} Sem)
- (c) **Tipo de Curso:** Obligatorio
- (d) **Modalidad:** Presencial

7. **Objetivos del curso.**

Competencias

- b) Analizar problemas e identificar y definir los requerimientos computacionales apropiados para su solución. (**Familiarizarse**)
- c) Diseñar, implementar y evaluar un sistema, proceso, componente o programa computacional para alcanzar las necesidades deseadas. (**Usar**)
- i) Utilizar técnicas y herramientas actuales necesarias para la práctica de la computación. (**Usar**)

Objetivos de Aprendizaje

- Que el alumno implemente y/o modifique un protocolo de comunicación de datos.
- Que el alumno domine las técnicas de transmisión de datos utilizadas por los protocolos de red existentes.

Tópicos del curso

1. Introducción
2. Aplicaciones en red
3. Entrega confiable de datos
4. Ruteo y reenvío



5. Redes de área local
6. Asignación de recursos
7. Celulares
8. Redes sociales

9. Metodología y sistema de evaluación

Metodología:

Sesiones Teóricas:

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

Sesiones de Laboratorio:

Para verificar que los alumnos hayan alcanzado el logro planteado para cada una de las unidades de aprendizaje, realizarán actividades que les permita aplicar los conocimientos adquiridos durante las sesiones de teoría y se les propondrá retos que permitan evaluar el desempeño de los alumnos.

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:

10. Contenido

Unidad 1: Introducción (5)	
Competencias esperadas: C1,CS8	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Articular la organización de la Internet [Familiarizarse] • Listar y definir la terminología de red apropiada [Familiarizarse] • Describir la estructura en capas de una arquitectura típica en red [Familiarizarse] • Identificar los diferentes tipos de complejidad en una red (bordes, núcleo, etc.) [Familiarizarse] 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de la Internet (proveedores de servicios de Internet, proveedores de contenido, etc) • Técnicas de Switching (por ejemplo, de circuitos, de paquetes) • Piezas físicas de una red, incluidos hosts, routers, switches, ISPs, inalámbrico, LAN, punto de acceso y firewalls. • Principios de capas (encapsulación, multiplexación) • Roles de las diferentes capas (aplicación, transporte, red, enlace de datos, física)
Lecturas : [KR13]	



Unidad 2: Aplicaciones en red (5)	
Competences esperadas: CS2,CS5	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> Listar las diferencias y las relaciones entre los nombres y direcciones en una red [Familiarizarse] Definir los principios detrás de esquemas de denominación y ubicación del recurso [Familiarizarse] Implementar una aplicación simple cliente-servidor basada en <i>sockets</i> [Usar] 	<ul style="list-style-type: none"> Esquemas de denominación y dirección (DNS, direcciones IP, identificadores de recursos uniformes, etc) Las aplicaciones distribuidas (cliente / servidor, peer-to-peer, nube, etc) HTTP como protocolo de capa de aplicación . Multiplexación con TCP y UDP API de Socket
Lecturas : [KR13]	

Unidad 3: Entrega confiable de datos (10)	
Competences esperadas: C6,CS2,CS5	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> Describir el funcionamiento de los protocolos de entrega fiables [Familiarizarse] Listar los factores que afectan al rendimiento de los protocolos de entrega fiables [Familiarizarse] Diseñar e implementar un protocolo confiable simple [Usar] 	<ul style="list-style-type: none"> Control de errores (técnicas de retransmisión, temporizadores) El control de flujo (agradecimientos, ventana deslizante) Problemas de rendimiento (pipelining) TCP
Lecturas : [KR13]	

Unidad 4: Ruteo y reenvío (12)	
Competences esperadas: CS2,CS5	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> Describir la organización de la capa de red [Familiarizarse] Describir cómo los paquetes se envían en una red IP [Familiarizarse] Listar las ventajas de escalabilidad de direccionamiento jerárquico [Familiarizarse] 	<ul style="list-style-type: none"> Enrutamiento vs reenvío . Enrutamiento estático . Protocolo de Internet (IP) Problemas de escalabilidad (direccionamiento jerárquico)
Lecturas : [KR13]	



Unidad 5: Redes de área local (10)	
Competences esperadas: C1,C7	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Describir como los paquetes son enviados en una red Ethernet [Familiarizarse] • Describir las relaciones entre IP y Ethernet [Familiarizarse] • Describir las relaciones entre IP y Ethernet [Familiarizarse] • Describir las etapas usadas en un enfoque común para el problema de múltiples accesos [Familiarizarse] 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemas de Acceso Múltiple. • Enfoques comunes a Acceso múltiple (exponencial backoff, multiplexación por división de tiempo, etc) • Redes de área local . • Ethernet . • Switching .
Lecturas : [KR13]	

Unidad 6: Asignación de recursos (12)	
Competences esperadas: C6,CS5,CS12	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Describir como los recursos pueden ser almacenados en la red [Familiarizarse] • Describir los problemas de congestión en una red grande [Familiarizarse] • Comparar y contrastar las técnicas de almacenamiento estático y dinámico [Familiarizarse] • Comparar y contrastar los enfoques actuales de la congestión [Familiarizarse] 	<ul style="list-style-type: none"> • Necesidad de asignación de recursos . • Asignación fija (TDM, FDM, WDM) versus la asignación dinámica . • De extremo a extremo frente a las red de enfoque asistida . • Justicia. • Principios del control de congestión. • Enfoques para la congestión (por ejemplo, redes de distribución de contenidos)
Lecturas : [KR13]	

Unidad 7: Celulares (5)	
Competences esperadas: C1,C7	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Describir la organización de una red inalámbrica [Familiarizarse] • Describir como las redes inalámbricas soportan usuarios móviles [Familiarizarse] 	<ul style="list-style-type: none"> • Principios de redes celulares. • Redes 802.11 • Problemas en el apoyo a los nodos móviles (agente local)
Lecturas : [KR13]	



Unidad 8: Redes sociales (5)	
Competences esperadas: C1,CS2,CS8	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Discutir los principios fundamentales(como pertenencia, confianza) de una red social [Familiarizarse] • Describir como redes sociales existentes operan [Familiarizarse] • Construir un grafo de una red social a partir de datos de la red [Usar] • Analizar una red social para determinar quienes son las personas importantes [Usar] • Evaluar una determinada interpretación de una pregunta de red social con los datos asociados [Familiarizarse] 	<ul style="list-style-type: none"> • Panorama de las redes sociales. • Ejemplo plataformas de redes sociales. • Estructura de los grafos de redes sociales. • Análisis de redes sociales.
Lecturas : [KR13]	





Universidad de Ingeniería y Tecnología
Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
Silabo del curso
Periodo Académico 2019-I

1. **Código del curso y nombre:** CS3101. Programación Competitiva (Obligatorio)
2. **Créditos:** 4
3. **Horas de Teoría y Laboratorio:** 2 HT; 4 HL; (Semanal)
4. **Profesor(es) del curso, email y horario de atención**

Atención previa coordinación con el profesor

5. Bibliografía básica

[Cor+09] T. H. Cormen et al. *Introduction to Algorithms*. MIT Press, 2009.

6. Información del curso

- (a) **Breve descripción del curso** La Programación Competitiva combina retos de solucionar problemas con la diversión de competir con otras personas. Enseña a los participantes a pensar más rápido y desarrollar habilidades para resolver problemas, que son de gran demanda en la industria. Este curso enseñará la resolución de problemas algorítmicos de manera rápida combinando la teoría de algoritmos y estructuras de datos con la práctica la solución de los problemas.
- (b) **Prerrequisitos:** CS2102. Análisis y Diseño de Algoritmos. (5^{to} Sem)
- (c) **Tipo de Curso:** Obligatorio
- (d) **Modalidad:** Presencial

7. Objetivos del curso.

Competencias

- a) Aplicar conocimientos de computación y de matemáticas apropiadas para la disciplina. (**Usar**)
- b) Analizar problemas e identificar y definir los requerimientos computacionales apropiados para su solución. (**Usar**)
- h) Incorporarse a un proceso de aprendizaje profesional continuo. (**Usar**)

Objetivos de Aprendizaje

- Que el alumno utilice técnicas de estructuras de datos y algoritmos complejos.
- Que el alumno aplique los conceptos aprendidos para la aplicación sobre un problema real.
- Que el alumno investigue la posibilidad de crear un nuevo algoritmo y/o técnica nueva para resolver un problema real.

8. Tópicos del curso

1. Primera Unidad

9. Metodología y sistema de evaluación
Metodología:

Sesiones Teóricas:

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

