



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION



**MODALIDAD PRESENCIAL**

**SÍLABO POR COMPETENCIAS**

**CURSO: SISTEMAS INTELIGENTES**

**DOCENTE: JUAN CARLOS MEYHUAY FIDEL**





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

## FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

### SÍLABO DE SISTEMAS INTELIGENTES

#### I. DATOS GENERALES

<b>Línea de Carrera</b>	Cursos Comunes Profesionales
<b>Semestre Académico</b>	2025-2
<b>Código del Curso</b>	3305455
<b>Créditos</b>	4
<b>Horas Semanales</b>	Hrs. Totales: 6      Teóricas: 2      Practica: 4
<b>Ciclo</b>	VIII
<b>Sección</b>	A
<b>Apellidos y Nombres del Docente</b>	Meyhuay Fidel, Juan Carlos
<b>Correo Institucional</b>	<a href="mailto:jmeyhuay@unifsc.edu.pe">jmeyhuay@unifsc.edu.pe</a>
<b>N° de Celular</b>	995728253

#### II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO

La asignatura de Sistemas Inteligentes pertenece al área de Cursos Comunes Profesionales; es de naturaleza Teórico – Práctico, forma parte del Plan de Estudios de la Escuela Profesional de Ingeniería Informática. Su propósito es que los alumnos matriculados en la asignatura desarrollen aprendizajes sobre

Formas de búsqueda basado en Inteligencia Artificial. Red de neuronas. Aprendizaje; Fundamentos y algoritmos. Sistemas basados en conocimiento.





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

Desarrolla las siguientes unidades:

- I. Estrategias de búsqueda
- II. Sistema experto basado en arboles de decisión
- III. Técnicas de agrupamiento.
- IV. Sistemas basados en conocimiento





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO**

	<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA</b>	<b>SEMANAS</b>
<b>UNIDAD I</b>	Definición y visión panorámica de la Inteligencia Artificial. Estrategias de búsqueda no informada. Búsqueda primero en anchura. Búsqueda de costo uniforme, Estrategias de búsqueda informada (heurística). Búsqueda voraz. Búsqueda A*.	ESTRATEGIAS DE BÚSQUEDA	<b>1-4</b>
<b>UNIDAD II</b>	Redes semánticas. Programación lógica, sistema experto que aprenden. Definición de algoritmos genéticos. Operaciones genéticas encadenas binarias	SISTEMA EXPERTO BASADO EN ARBOLES DE DECISIÓN	<b>5-8</b>
<b>UNIDAD III</b>	Definición de algoritmos genéticos. Operaciones genéticas encadenas binarias. Aplicación de técnicas de agrupamiento. Definición de redes bayesianas. Aplicación de Redes Neuronales artificiales. Perceptrón.	TÉCNICAS DE AGRUPAMIENTO	<b>9-12</b>
<b>UNIDAD IV</b>	Aplicación de lógica difusa. Los números difusos. Modelos de conocimiento. Roles del proceso. Cloud computing. Evolución hacia la computación en la nube. Modelos en la nube.	SISTEMAS BASADOS EN CONOCIMIENTO	<b>13-16</b>





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

NÚMERO	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Conoce los conceptos relacionados con la Inteligencia Artificial (IA), determinar las áreas de aplicación con responsabilidad.
2	Expresa los problemas de búsqueda para la Inteligencia Artificial para realizar el desarrollo con ética.
3	Analiza los diferentes tipos de búsqueda para IA y métodos de búsqueda y distinguir un sistema experto y sus componentes para realizar el desarrollo con responsabilidad.
4	<b>Resultados de las Capacidades de la Primera Unidad.</b>
5	Utiliza los conocimientos para diseñar una red semántica con responsabilidad
6	Conoce y construye arboles de decisión con ética
7	Conoce y explica la computación evolutiva con responsabilidad
8	<b>Resultados de las Capacidades de la Segunda Unidad.</b>
9	Reconoce las ontologías con responsabilidad
10	Utiliza y aplica la técnica de clasificación Clustering con responsabilidad
11	Identifica las redes Bayesianas con responsabilidad
12	<b>Resultados de las Capacidades de la Tercera Unidad.</b>
13	Distingue con precisión la lógica difusa con responsabilidad
14	Conoce y muestra la metodología de la Ingeniería del conocimiento con ética
15	Define y utiliza los sistemas emergentes con responsabilidad
16	<b>Resultados de las Capacidades de la Cuarta Unidad.</b>





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:**

<b>Unidad Didáctica I:</b>	<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: DEFINICIÓN Y VISIÓN PANORÁMICA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL, ESTRATEGIAS DE BÚSQUEDA NO INFORMADA. BÚSQUEDA PRIMERO EN ANCHURA. BÚSQUEDA DE COSTO UNIFORME, ESTRATEGIAS DE BÚSQUEDA INFORMADA (HEURÍSTICA). BÚSQUEDA VORAZ. BÚSQUEDA A*</b>					
	Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
		Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
	1	Definición y visión panorámica de la Inteligencia Artificial	Conoce acerca de los conceptos de Inteligencia Artificial (IA)	Toma con interés los conceptos definidos.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimiento de los conceptos señalados.
	2	Estrategias de búsqueda no informada. Búsqueda primero en Anchura	Averigua acerca de la búsqueda no informada y de anchura	Aplica con ética las distintas formas de búsqueda	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos de los distintos tipos de búsqueda
	3	Estrategias de búsqueda informada (heurística). Búsqueda voraz. Búsqueda A*	Averigua acerca de la búsqueda informada y voraz	Aplica con ética las distintas formas de búsqueda	Expositiva (Docente/Alumno) Lecturas Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos de los distintos tipos de búsqueda
	4	Primera Evaluación Parcial.	Evaluación de Habilidades y Destrezas.	Evaluación de la parte afectiva y valores.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Resultados de las Capacidades de los Contenidos de la 1ra Unidad.
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>						
	<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase</li> </ul>	





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II: REDES SEMÁNTICAS. PROGRAMACIÓN LÓGICA, SISTEMA EXPERTO QUE APRENDEN. DEFINICIÓN DE ALGORITMOS GENÉTICOS. OPERACIONES GENÉTICAS ENCADENAS BINARIAS**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
5	Redes semánticas. Programación lógica. Prueba de la diferencia de dos medias. Utilizando distribución normal	Conoce acerca de las redes semánticas	Aplica con ética los conceptos de redes semánticas	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimiento y Aplicaciones de redes semánticas
6	Sistema experto que aprenden	Identifica los sistemas expertos que aprenden	Aplica con ética los sistemas expertos que aprenden	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimiento y Aplicaciones los sistemas que aprenden
7	Definición de algoritmos genéticos. Operaciones genéticas encadenas binarias	Conoce y aplica los algoritmos genéticos	Aplica con ética los conceptos de algoritmo genético	Expositiva (Docente/Alumno) Lecturas Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos y Aplicaciones de los algoritmos genéticos
8	Segunda Evaluación Parcial.	Evaluación de Habilidades y Destrezas.	Evaluación de la parte afectiva y valores.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Resultados de las Capacidades de los Contenidos de la 2da Unidad.
<b>Unidad Didáctica II :</b>	<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>				
	<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase</li> </ul>



**SISTEMA EXPERTO BASADO  
EN ARBOLES DE DECISIÓN**



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: DEFINICIÓN DE ALGORITMOS GENÉTICOS. OPERACIONES GENÉTICAS ENCADENAS BINARIAS. APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE AGRUPAMIENTO. DEFINICIÓN DE REDES BAYESIANAS. APLICACIÓN DE REDES NEURONALES ARTIFICIALES.**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
9	Definición de algoritmos genéticos. Operaciones genéticas encadenas binarias	Conoce y aplica los Algoritmos Genéticos	Aplica con ética los conceptos de Algoritmo Genético para solución de problemas	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos de los Algoritmos Genéticos en la solución de problemas
10	Aplicación de técnicas de agrupamiento. Definición de redes bayesianas.	Conoce y aplica las técnicas de agrupamiento	Aplica con ética las reglas de agrupamiento	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos y Aplicaciones de las reglas de agrupamiento
11	Aplicación de Redes Neuronales Artificiales. Perceptrón	Conoce y aplica la Redes Neuronales	Aplica con ética los algoritmos con redes neuronales	Expositiva (Docente/Alumno) Lecturas Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos y Aplicaciones de los Algoritmos de Redes Neuronales
12	Tercera Evaluación Parcial.	Evaluación de Habilidades y Destrezas.	Evaluación de la parte afectiva y valores.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Resultados de las Capacidades de los Contenidos de la 3ra Unidad.

**TÉCNICAS DE  
AGRUPAMIENTO**

**Unidad  
Didáctica III:**

**EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO	EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase</li> </ul>

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV: APLICACIÓN DE LÓGICA DIFUSA. LOS NÚMEROS DIFUSOS. MODELOS DE CONOCIMIENTO. ROLES DEL PROCESO. CLOUD COMPUTING. EVOLUCIÓN HACIA LA COMPUTACIÓN EN LA NUBE. MODELOS EN LA NUBE.**





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01


**PROCESO: PLANIFICACION**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
13	Aplicación de lógica difusa. Los números difusos	Conoce y aplica la Lógica Difusa	Realiza con ética el diseño usando la Lógica Difusa.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimiento y Aplicaciones en el Diseño de Software basado en la Lógica Difusa
14	Modelos de conocimiento. Roles del proceso	Conoce y aplica los modelos de conocimiento	Aplica con ética el modelado para la construcción de un Software inteligente.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimiento y Aplicaciones para la construcción de un software basado en el conocimiento
15	Conducta emergente. Que tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software.	Conoce e identifica las conductas emergentes de diferentes sistemas	Toma con interés las conductas de diferentes sistemas que tienen relación Red Neuronal	Expositiva (Docente/Alumno) Lecturas Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimiento de las conductas de diferentes sistemas teniendo como referencia una Red Neuronal
16	Cuarta Evaluación Parcial.	Evaluación de Habilidades y Destrezas.	Evaluación de la parte afectiva y valores.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Resultados de las Capacidades de los Contenidos de la 4ta Unidad.
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase</li> </ul>	

SISTEMAS BASADOS EN  
CONOCIMIENTO

Unidad  
Didáctica  
IV:



	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN</b>	<b>FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA</b>
Código: FIISI-SI-16	Versión: 01	
<b>PROCESO: PLANIFICACION</b>		

## VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizarán en el desarrollo del presente curso:

### 1. MEDIOS ESCRITOS

- Materiales convencionales como separatas, guías de prácticas y pizarra
- Material de apoyo del curso.

### 2. MEDIOS VISUALES Y ELECTRÓNICOS

- Materiales audiovisuales como videos
- Presentaciones multimedia, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: sitios web, correo electrónico, chats, foros.

### 3. MEDIOS INFORMÁTICOS

- Laptop con conexión a internet
- Programas informáticos (CD u on-line) educativos
- Uso de plataformas virtual con fines educativos

## VII. EVALUACIÓN

- La evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

### 1. Evidencias de Conocimiento.

En esta evaluación se tendrá en cuenta las pruebas escritas y la participación del estudiante durante el desarrollo de las clases. Las pruebas escritas servirán para conocer el grado de conocimiento alcanzado por el estudiante de acuerdo a las competencias planteadas. Teniendo en cuenta que el curso es teórico práctico es decir es demostrativo, donde el resultado es desarrollar un producto de software inteligente que se plantea a través de un diseño de un perfil o área del negocio.

La participación permanente del estudiante es tomada en cuenta, esta parte genera el dinamismo en el desarrollo del curso debido que el estudiante logra comunicar de forma técnica haciendo uso de conceptos y términos que se utilizan en el desarrollo de una aplicación de software inteligente.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

1. EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
UNIDAD I Evaluación escrita de 20 preguntas, utilizando plataforma virtual para el manejo de saberes de los fundamentos básicos de los sistemas inteligentes.	5%	0.05	Cuestionario
UNIDAD II Evaluación escrita de 20 preguntas, utilizando plataforma virtual para el manejo de saberes más complejos de los sistemas inteligentes.	7%	0.07	Cuestionario
UNIDAD III Evaluación expositiva de temas de investigación acerca de los sistemas de investigación, con debates y opiniones que se plantean a los participantes y evidenciar el nivel de aprendizaje del curso.	8%	0.08	Lista de cotejo
UNIDAD IV Evaluación final donde se demuestra un producto de software inteligente de un perfil determinado aplicado a un área específica, que simula las capacidades del ser humano que lo hace inteligente.	10%	0.1	Lista de cotejo
<b>Total Evidencia de Conocimiento</b>	<b>30%</b>	<b>0.3</b>	

**2. Evidencia de Producto.**

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de la evidencia del producto consiste en la entrega periódica del avance de un producto de software inteligente donde se simula las capacidades que tiene el ser humano para un perfil determinado.

El trabajo final viene hacer un producto de software inteligente hecho a la medida donde cada componente de su diseño tiene relación con la construcción de la aplicación que se crea.

Para lograr este producto los integrantes forman equipos de trabajo para realizar la investigación correspondiente para luego generar el producto de software inteligente.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

2. EVIDENCIA DEL PRODUCTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación del primer avance del proyecto formativo.	5%	0.05	Trabajo impreso de acuerdo con el formato establecido
2. Contenido de forma y fondo	15%	0.15	
3. Entrega de la documentación y el producto final de software	15%	0.15	Trabajo impreso de acuerdo con el formato establecido y producto de software
<b>Total, Evidencia del Producto</b>	<b>35%</b>	<b>0.35</b>	

**3. Evidencia de Desempeño.**


Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; esto se plasman a través de documentos, registros, proyectos o informe progresivos presentados por los estudiantes que sirve para conocer su grado de desempeño. Esto servirá para identificar sus fortalezas y debilidades de esta forma podemos conocer sus competencias y habilidades de los estudiantes.

3. EVIDENCIA DEL DESEMPEÑO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación oportuna del trabajo	5%	0.05	Responsabilidad en la entrega de avances del producto de software
2. Formular un procedimiento para hacer el mejor planteamiento de la solución posible.	15%	0.15	
3. Proponer las soluciones posibles que permita resolver el problema.	15%	0.15	
<b>Total Evidencia del Desempeño</b>	<b>35%</b>	<b>0.35</b>	

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)



	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN</b>	<b>FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA</b>	
		Código: FIISI-SI-16	Versión: 01
<b>PROCESO: PLANIFICACION</b>			

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

### CRONOGRAMA ACADEMICO

EVALUACIONES DEL SEMESTRE ACADÉMICO		DEL	AL
Módulo I		28/04/2025	02/05/2025
Módulo II - I PARCIAL (Plan por Objetivos)		26/05/2025	30/05/2025
Módulo III		23/06/2025	27/06/2025
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)		21/07/2025	25/07/2025
Examen Sustitutorio (Plan por Objetivos)		25/07/2025	
INGRESO DE NOTAS AL SISTEMA		DEL	AL
Módulo I		05/05/2025	11/05/2025
Módulo II - I PARCIAL (Plan por objetivos)		02/06/2025	08/06/2025
Módulo III		30/06/2025	06/07/2025
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)		28/07/2025	03/08/2025
<b>FINALIZAR Y GENERAR ACTA POR EL DOCENTE RESPONSABLE DEL CURSO A CARGO</b>		<b>28/07/2025</b>	<b>03/08/2025</b>
<b>IMPRESIÓN Y FIRMA DE ACTAS POR PARTE DE: ORAA Y DOCENTE DE CURSO</b>		<b>30/07/2025</b>	<b>04/08/2025</b>
Al finalizar cada Módulo y/o Parcial el Director de Escuela Profesional Informa al Decano el incumplimiento de los docentes sobre el ingreso de notas al sistema, en sus dos modalidades.			
<b>Inicio y término de clases</b>		<b>07/04/2025</b>	<b>25/07/2025</b>

### VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

#### UNIDAD DIDACTICA I:

- Redes Neuronales y Sistemas Difusos; B. Martín del Brío, A. Sanz Molina, Alfaomega 2002
- Programming Neural Networks with Encog3 in Java, 2nd edition; Jeff Heaton, Ed. Heaton Research Incorporated, 2011.

#### UNIDAD DIDACTICA II:

- Programming Neural Networks with Encog3 in Java, 2nd edition; Jeff Heaton, Ed. Heaton Research Incorporated, 2011.
- Redes Neuronales Artificiales. Fundamentos y Modelos; J. Hilera/ V. Martínez, Alfaomega 2000.
- Redes Neuronales: Algoritmos, aplicaciones y técnicas de programación; J. Freeman, D. Skapura Addison – Wesley Iberoamericana 1993.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**UNIDAD DIDACTICA III:**

- Redes Neuronales y Sistemas Difusos; B. Martín del Brío, A. Sanz Molina, Alfaomega 2002
- Programming Neural Networks with Encog3 in Java, 2nd edition; Jeff Heaton, Ed. Heaton Research Incorporated, 2011.
- Redes Neuronales Artificiales. Fundamentos y Modelos; J. Hilera/ V. Martínez, Alfaomega 2000.
- Redes Neuronales: Algoritmos, aplicaciones y técnicas de programación; J. Freeman, D. Skapura Addison – Wesley Iberoamericana 1993.
- <http://www.mathworks.com/access/helpdesk/help/toolbox/nnet/>; Enlaces para archivos PDF del “Neural Networks User’s Guide.

**UNIDAD DIDACTICA IV:**

- Redes Neuronales Artificiales. Fundamentos y Modelos; J. Hilera/ V. Martínez, Alfaomega 2000.
- Redes Neuronales: Algoritmos, aplicaciones y técnicas de programación; J. Freeman, D. Skapura Addison – Wesley Iberoamericana 1993.
- <http://www.mathworks.com/access/helpdesk/help/toolbox/nnet/> ; Enlaces para archivos PDF del “Neural Networks User’s Guide

Huacho, agosto del 2025



---

**Ing. Juan Carlos Meyhuay Fidel  
Docente Asociado**