



POLITÉCNICA

CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL

PROCESO DE
COORDINACIÓN DE LAS
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Ingenieros
Informaticos

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

103000626 - Computacion para ciencias e ingenieria

PLAN DE ESTUDIOS

10AN - Master Universitario En Ingenieria Informatica

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2018/19 - Segundo semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

1. Datos descriptivos.....	1
2. Profesorado.....	1
3. Conocimientos previos recomendados.....	2
4. Competencias y resultados de aprendizaje.....	2
5. Descripción de la asignatura y temario.....	3
6. Cronograma.....	5
7. Actividades y criterios de evaluación.....	7
8. Recursos didácticos.....	9

1. Datos descriptivos

1.1. Datos de la asignatura

Nombre de la asignatura	103000626 - Computacion para ciencias e ingenieria
No de créditos	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Curso	Primer curso
Semestre	Segundo semestre
Período de impartición	Febrero-Junio
Idioma de impartición	Castellano
Titulación	10AN - Master universitario en ingenieria informatica
Centro en el que se imparte	10 - Escuela Tecnica Superior de Ingenieros Informaticos
Curso académico	2018-19

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia

Nombre	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías *
Vicente Martin Ayuso (Coordinador/a)	5210	vicente.martin@upm.es	Sin horario.
Juan Robles Santamarta	5201	juan.robles@upm.es	Sin horario.
Susana Cubillo Villanueva	1301	susana.cubillo@upm.es	Sin horario.
Angel Rodriguez Mtnez.De Bartolome	4102	angel.rodriguez@upm.es	Sin horario.

M.del Carmen Torres Blanc	1311	mariadelcarmen.torres@upm .es	Sin horario.
---------------------------	------	----------------------------------	--------------

* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

3. Conocimientos previos recomendados

3.1. Asignaturas previas que se recomienda haber cursado

El plan de estudios Master Universitario en Ingeniería Informática no tiene definidas asignaturas previas recomendadas para esta asignatura.

3.2. Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura

- Conocimientos básicos de algorítmica numérica y arquitectura de ordenadores.

4. Competencias y resultados de aprendizaje

4.1. Competencias

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CE10 - Capacidad para comprender y poder aplicar conocimientos avanzados de computación de altas prestaciones y métodos numéricos o computacionales a problemas de ingeniería.

CG19 - Capacidad para el modelado matemático, cálculo y simulación en centros tecnológicos y de ingeniería de empresa, particularmente en tareas de investigación, desarrollo e innovación en todos los ámbitos relacionados con la Ingeniería en Informática

4.2. Resultados del aprendizaje

RA4 - Aplicar algoritmos numéricos al modelado de problemas prácticos

RA3 - Aplicar técnicas y herramientas de computación de alto rendimiento para la solución de problemas prácticos

RA5 - Relacionar las necesidades de los algoritmos numéricos en el modelado de problemas con su implementación práctica en hardware/software de alto rendimiento

5. Descripción de la asignatura y temario

5.1. Descripción de la asignatura

Descripción:

Las técnicas simulación constituye, uno de los cuatro pilares del desarrollo de las disciplinas científicas e ingenieriles (junto con la experimentación, la teoría y la más reciente "data-intensive science"). Por medio de las técnicas de simulación es posible recrear y analizar escenarios sobre los que no es posible experimentar directamente bien por imposibilidad física (no podemos hacer un experimento en la superficie del sol) o de coste (no podemos construir aviones y estrellarlos para ver como se comportan). La simulación es un campo en el que convergen técnicas de modelado matemático y formal, algorítmica para el diseño y desarrollo de los modelos computacionales y técnicas eficientes para su ejecución y análisis. Es, en sí, un campo multidisciplinar con un rango de aplicaciones muy amplio: abre tanto la posibilidad de comprobar ideas fundamentales sobre el funcionamiento del universo como de mejorar objetos de uso cotidiano o estudiar el comportamiento de sistemas sociales. Las técnicas de simulación, cuando se aplican a procesos de diseño o producción, por ejemplo, permiten valorar y cuantificar múltiples alternativas de diseño y descartar opciones no adecuadas y refinar los modelos más prometedores.

Objetivos:

El presente curso pretende dar una introducción a los fundamentos tanto formales como aplicados de la simulación computacional. Para ello se cubren aspectos como la definición de en qué consiste el diseño de procesos pasos en simulación y los pasos para definirlos e implementarlos. Asimismo, se verán cuatro mecanismos de modelado de sistemas complejos, que son la simulación de sistemas continuos, los métodos de Monte Carlo, las simulaciones de eventos discretos y la modelización por medio de lógica borrosa. Finalmente, se enseñaran procedimientos de verificación y validación de los resultados de simulación y los procedimientos habituales para reportar los resultados.

Bibliografía:

- Fishwick, P.A. (1995). Simulation Model Design and Execution, Prentice-Hall
- Cemgil, A. T. (2012). A Tutorial Introduction to Monte Carlo Methods, Markov Chain Monte Carlo and Particle Filtering.
- Robinson, S (2004). Simulation: The Practice of Model Development and Use. John Wiley & Sons: Chichester, UK
- Golub, Ortega, *Scientific Computing and Differential Equations*, Academic Press (1992)
- A. Quarteroni, F. Saleri, *Cálculo científico con Matlab y Octave*, Springer (2006)
- *Numerical Computing with MATLAB*: <http://www.mathworks.com/moler>
- H. Bustince et al, *Fuzzy Sets and Their Extensions: Representation, Aggregation and Models*, Studies in Fuzzy Sets and Soft Computing, Springer, 2010.
- K. Tanaka, *An Introduction to Fuzzy Logic for Practical Applications*, Springer-Verlag, New York, 1999.
- H. J. Zimmerman, *Fuzzy Set Theory and its Applications*, KAP, 2001.

5.2. Temario de la asignatura

1. Introducción de la Asignatura: Simulación de procesos.
2. Simulación de Procesos Discretos: Discretización (actividad, evento y estado) y modelado conceptual y lógico. Implementaciones con modelos de tres fases y por incrementos de tiempo. Teoría de colas. Métodos Montecarlo.
3. Simulación de Procesos Contínuos: Introducción a la modelización y simulación con ecuaciones diferenciales. Implementación de métodos para problemas de valor inicial y valor frontera.
4. Simulaciones usando Lógica Borrosa: Aplicación a la Computación con Palabras y Percepciones: construcción del modelo granular lingüístico de un fenómeno (GLMP) y su simulación.

6. Cronograma

6.1. Cronograma de la asignatura *

Sem	Actividad presencial en aula	Actividad presencial en laboratorio	Otra actividad presencial	Actividades de evaluación
1	Introducción a la Simulación Duración: 03:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
2	Simulación de Sistemas Discretos Duración: 03:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
3	Simulación de Sistemas Discretos Duración: 03:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
4	Simulación de Sistemas Discretos Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Simulación de Sistemas Discretos Duración: 01:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
5	Simulación de Sistemas Discretos Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Simulación de Sistemas Discretos Duración: 01:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
6	Simulación de Sistemas Discretos Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Simulación de Sistemas Discretos Duración: 01:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
7	Simulación con Sistemas de Lógica Borrosa Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			Entregables Simulación Discreta TI: Técnica del tipo Trabajo Individual Evaluación continua Duración: 01:30
8	Simulación con Sistemas de Lógica Borrosa Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
9	Simulación con Sistemas de Lógica Borrosa Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Simulación con Sistemas de Lógica Borrosa Duración: 01:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
10	Simulación con Sistemas de Lógica Borrosa Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Simulación con Sistemas de Lógica Borrosa Duración: 01:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
11	Simulación con Sistemas de Lógica Borrosa Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Simulación con Sistemas de Lógica Borrosa Duración: 01:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		

12	Simulación de Sistemas Continuos Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			Entregables Simulación con lógica borrosa TI: Técnica del tipo Trabajo Individual Evaluación continua Duración: 01:30
13	Simulación de Sistemas Continuos Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
14	Simulación de Sistemas Continuos Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Simulación de Sistemas Continuos Duración: 01:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
15	Simulación de Sistemas Continuos Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Simulación de Sistemas Continuos Duración: 01:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
16	Simulación de Sistemas Continuos Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	Simulación de Sistemas Continuos Duración: 01:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
17				Examen Final - Teoría EX: Técnica del tipo Examen Escrito Evaluación sólo prueba final Duración: 01:30 Entregable Simulación Continua TI: Técnica del tipo Trabajo Individual Evaluación continua Duración: 01:30 Examen Final - Prácticas EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas Evaluación sólo prueba final Duración: 01:30

Las horas de actividades formativas no presenciales son aquellas que el estudiante debe dedicar al estudio o al trabajo personal.

Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso.

7. Actividades y criterios de evaluación

7.1. Actividades de evaluación de la asignatura

7.1.1. Evaluación continua

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
7	Entregables Simulación Discreta	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	01:30	34%	3 / 10	CB7 CG19 CE10
12	Entregables Simulación con lógica borrosa	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	01:30	33%	3 / 10	
17	Entregable Simulación Continua	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	01:30	33%	3 / 10	

7.1.2. Evaluación sólo prueba final

Sem	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
17	Examen Final - Teoría	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	01:30	50%	5 / 10	CB7 CG19 CE10
17	Examen Final - Prácticas	EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas	Presencial	01:30	50%	5 / 10	CB7 CG19 CE10

7.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
-------------	-----------	------	----------	-----------------	-------------	------------------------

Evaluación Extraordinaria de Julio: Teoría.	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	01:00	50%	3 / 10	CB7 CG19 CE10
Evaluación extraordinaria de Julio:Practicas	EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas	Presencial	01:00	50%	3 / 10	CB7 CG19 CE10

7.2. Criterios de evaluación

El método de evaluación normal de la asignatura es el de evaluación continua. Conforme a la normativa UPM, se admite también el método de evaluación única para aquellos alumnos que así lo deseen. Para ello, deberán solicitarlo por escrito al coordinador de la asignatura en un plazo no superior a 30 días tras el inicio de las clases.

Evaluación continua:

Para poder ser evaluado de manera continua se requiere una asistencia mínima al 70% a las actividades de la asignatura.

La calificación se obtendrá mediante pruebas orales, trabajos/proyectos e informes/memorias de los trabajos prácticos.

Las pruebas se organizan entorno a 3 proyectos, correspondientes a cada uno de los tres grandes temas: simulación de eventos discretos, Simulación de sistemas continuos y Simulación con lógica borrosa. Cada proyecto consiste en la realización de las prácticas de clase y la entrega de el trabajo especificado en cada parte. El valor de cada uno de los proyectos es el mismo.

Evaluación única: Acorde a la normativa de exámenes (artículo 20.2) de la universidad, se permite una evaluación única, no continua, para aquellas alumnos que así lo soliciten. Los alumnos que lo deseen deberán solicitarlo por escrito al coordinador de la asignatura en un plazo no superior a 30 días tras el inicio de las clases.

Esta evaluación consistirá en un examen de teoría y otro práctico con la implementación de algoritmos y la solución de problemas propuestos. Se realizará en las fechas establecidas por jefatura de estudios.

Del mismo modo, acorde a la normativa de la universidad, se establece el **Examen Extraordinario de Julio:** una convocatoria extraordinaria que consiste igualmente en un examen de teoría y otro práctico, con la implementación de algoritmos numéricos y la solución de problemas propuestos. Se realizará en las fechas establecidas por jefatura de estudios.

8. Recursos didácticos

8.1. Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
Bibliografía	Bibliografía	Bibliografía: Ver descripción asignatura
Moodle de la asignatura	Recursos web	Información, transparencias y otro material docente.