

## Representación y modelado del conocimiento

<b>NOMBRE DE LA MATERIA</b>	Representación y modelado del conocimiento		
<b>CLAVE DE LA MATERIA</b>	SI621		
<b>PRERREQUISITOS</b>	MC612		
<b>SERIACIÓN</b>	--		
<b>ÁREA DE FORMACIÓN</b>	Optativa abierta		
<b>DEPARTAMENTO</b>	Departamento de Sistemas de Información		
<b>ACADEMIA</b>	Entornos gráficos y virtuales		
<b>MODALIDAD DE ASIGNATURA</b>	Presencial		
<b>TIPO DE ASIGNATURA</b>	Seminario		
<b>CARGA HORARIA</b>	TEORÍA	PRACTICA	TOTAL
	24 HRS	24 HRS.	48 HRS.
<b>CRÉDITOS</b>	6		
<b>NIVEL DE FORMACIÓN</b>	Doctoral		
<b>PRESENTACIÓN</b>	<p>Este curso debe proveer una descripción de los diferentes tipos de métodos de modelado del conocimiento y explica como el conocimiento puede ser descrito en modelos conceptuales para poder proveer un fundamento que sustente el razonamiento en las organizaciones modernas para ayudarlas en sus tareas. Se busca presentar las técnicas más avanzadas de modelado de conocimiento que soporten la administración del conocimiento. Estos modelos comprenden el uso de ontologías, modelos organizacionales y modelos de procesos. También cubrirá técnicas de razonamiento con conocimiento. Dichos razonamientos serán modelados con técnicas computacionales que permitan implementar y probar los modelos a estudiar.</p>		
<b>PERFIL FORMATIVO DEL ESTUDIANTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno conocerá y aplicara las tendencias en el diseño grafico (orientado a la Web) y la publicación electrónica (PDF)</li> <li>• Dominaran el uso de Herramientas para la ilustración y edición de dibujos, y la maquetacion (integración de bloques de textos, con fotos y su formato).</li> </ul>		
<b>OBJETIVOS DEL PROGRAMA</b>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Estudiar las nuevas Herramientas y Metodologías de desarrollo de software, así como el estudio de la auditoria y reingeniería de sistemas de Información, Ingeniería de software Cliente Servidor y la Investigación en todas las áreas afines.</p> <p><b>OBJETIVOS PARTICULARES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiar los conocimientos básicos de la Reingeniería.</li> <li>• Entender la Ingeniería del Software Asistida por</li> </ul>		

	<p>Computadora (CASE).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la Ingeniería del Software del Comercio Electrónico (Cliente/Servidor).</li> <li>• Entender y Aplicar la Auditoria Informática como herramienta de mejora al proceso de desarrollo del Software.</li> <li>• Organizar, participar y dirigir grupos interdisciplinarios cuyo objetivo sea la aplicación de la Ingeniería de Software para la resolución de problemas.</li> </ul>
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento compartido: diseño e implementación de ontologías</li> <li>2. Técnicas de adquisición del conocimiento</li> <li>3. Metodologías de representación del conocimiento</li> <li>4. Representación formal del conocimiento</li> <li>5. Razonamiento sobre modelos basados en métodos lógicos</li> <li>6. Resolución de problemas con modelos de conocimiento</li> </ol>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<p>Chris Collison, Geoff Parcell, Learning to Fly : Practical Knowledge Management from Leading and Learning Organizations, Capstone; 2nd Bk&amp;Cdr edition (December 30, 2004), ISBN: 1841125091</p> <p>Michael Stankosky, Creating the Discipline of Knowledge Management : The Latest in University Research, Butterworth-Heinemann (February 14, 2005), ISBN: 075067878X</p> <p>Thomas H. Davenport, Laurence Prusak, Working Knowledge, Harvard Business School Press (May, 2000), ISBN: 1578513014</p> <p>Georg Von Krogh, Kazuo Ichijo, Ikujiro Nona, Enabling Knowledge Creation: How to Unlock the Mystery of Tacit Knowledge and Release the Power of Innovation, Oxford University Press; Reprint edition (May, 2000), ISBN: 0195126165</p> <p>Knowledge Engineering and Management: The CommonKADS Methodology. Guus Schreiber, Robert de Hoog, Hans Akkermans, Anjo Anjewierden, Nigel Shadbolt, Walter Van de Velde.</p>
<b>APLICACIÓN PROFESIONAL</b>	<p>En el desarrollo de Investigaciones en sistemas de Información que requieran las empresas. Participar como experto en sistemas de información. Asesoría en tesis y trabajos de investigación</p>
<b>PROFESORES QUE IMPARTEN LA</b>	<p>Cuauhtémoc López Martín Sara Catalina Hernández Gallardo</p>

<b>MATERIA</b>	
<b>PERFIL DEL PROFESOR</b>	<p>Perfil Académico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doctor en ciencias afines al programa, con respaldo en investigación</li> </ul>
<b>PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b>	<p>Los métodos de enseñanza a utilizar: descriptivo y explicativo, en primera instancia, y el analítico y reflexivo para facilitar la enseñanza de la ingeniería de software.</p> <p>Las técnicas de enseñanza a utilizar: grupal, individual, estudios de casos e Internet.</p> <p>Las actividades de aprendizaje a utilizar: resolución de casos prácticos, resolución de ejercicios, exposición del maestro y exposición de alumnos en lo que al proyecto final se refiere.</p> <p>Los recursos didácticos a utilizar: pizarrón, libros</p>
<b>ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES</b>	Conferencias
<b>FORMULACIÓN PROBACIÓN Y VALIDACIÓN</b>	<p><i>Formulación:</i> Profesores que imparten la materia.</p> <p><i>Aprobación:</i> Departamento de Sistemas de Información</p> <p><i>Validación:</i> Consejo de</p>
<b>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</b>	<p>La calificación se integra de la siguiente manera: 60% - Tareas y trabajo de investigación 20% - Trabajo en clase 20% - Exámen -Proyecto</p>
<b>EVALUACIÓN CURRICULAR</b>	<p><i>Instancias que participan:</i> Profesores de la materia Academia de Entornos gráficos y virtuales Colegio Departamental</p> <p><i>Periodo de revisión y de actualización:</i> Continua</p>
<b>MAPA CURRICULAR</b>	<p>Se puede consultar en: <a href="http://dti.cucea.udg.mx">http://dti.cucea.udg.mx</a></p>