



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Inteligencia Artificial para Programadores

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Máster en Inteligencia Artificial para Programadores

duración total: 600 horas

horas teleformación: 300 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

La Inteligencia Artificial es una de las disciplinas computacionales cuyas técnicas son más demandadas actualmente en diversos entornos, debido a su capacidad para dotar de un comportamiento inteligente a muchas aplicaciones. Este Master en Inteligencia Artificial para Programadores le ofrece una formación especializada en la materia. La incorporación de agentes de decisión inteligente, redes neuronales, sistemas expertos, algoritmos genéticos, etc. para la optimización de sistemas de producción es una tendencia activa en el ambiente industrial de países con alto desarrollo tecnológico y con una gran inversión en investigación y desarrollo.



+ Información Gratis

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

Con la realización de este Máster en Inteligencia Artificial se pretenden alcanzar los siguientes objetivos:

- Conocer la plataforma .NET.
- Adquirir lo esencial sobre Visual Studio.
- Conocer los fundamentos del lenguaje.
- Realizar programación orientada a objetos con C#.
- Depurar y gestionar errores.
- Conocer las principales técnicas de Inteligencia Artificial y, para cada una de ellas, su inspiración, biológica, física o incluso matemática, así como los distintos conceptos y principios (sin entrar en detalles matemáticos), con ejemplos y gráficos para cada uno de ellos.
- Aprender sobre los dominios de aplicación se ilustran mediante aplicaciones reales y actuales.
- Diferenciar y observar un ejemplo de implementación genérico, que se completa con una aplicación práctica, desarrollada en C#.

para qué te prepara

El Máster en Inteligencia Artificial para Programadores te prepara para especializarse en Inteligencia Artificial conociendo las principales técnicas de Inteligencia Artificial. También para cada una de ellas, su inspiración, biológica, física o incluso matemática, así como los distintos conceptos y principio con ejemplos y gráficos para cada uno de ellos.

salidas laborales

Tras la realización de este máster online podrás trabajar en empresas dedicadas a la Informática, y en departamentos de programación y desarrollo.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General



MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A



forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'UML'
- Manual teórico 'Inteligencia Artificial para Desarrolladores'
- Manual teórico 'C#8'



profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de ineseem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

PARTE 1. C#8

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A C#

1. ¿Qué es C#?
2. Características y usos de C#
3. Ventajas de utilizar C#
4. Herramientas para trabajar con C#
5. Novedades de C#8
6. Visual Studio

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN EN C#

1. Entorno para programar en C#
2. Consideraciones a tener en cuenta en cada proyecto
3. Creación de un proyecto en C#
4. Errores sintácticos y lógicos
5. Estructuras de programación
 - 1.- Secuencial
 - 2.- Simples y compuestas
 - 3.- Anidadas
 - 4.- Repetitiva
6. Vectores
7. Creando y ejecutando nuestro primer proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE C#

1. Variables, constantes y enumeraciones
2. Ámbito de las variables
3. Cadenas de caracteres en C#
4. Conversión de tipos en C#
5. Matrices
6. Operadores
7. Procedimientos y funciones
8. Ensamblados, namespaces y atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO)

1. Introducción a las clases en C#
2. Métodos
3. Clases y objetos
4. Funciones asíncronas
5. Interfaces
6. Eventos
7. Expresiones regulares

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONDICIONALES Y CICLOS

1. Condicional simple
2. And, Or, operador de negación
3. Condicional como expresión
4. Bucles
 - 1.- For
 - 2.- While
 - 3.- For each
5. Manejo de excepciones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MANEJO DE FICHEROS

1. Stream en C#

- 2.Ficheros de texto
- 3.Ficheros binarios
- 4.Persistencia
- 5.Serialización sobre ficheros XML (SOAP)

PARTE 2. INTELIGENCIA ARTIFICIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Introducción a la inteligencia
- 2.Inteligencia de los seres vivos
- 3.Inteligencia artificial
- 4.Dominios de aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SISTEMAS EXPERTOS

- 1.¿Qué es un sistema experto en polígonos?
- 2.Estructura de un sistema experto
- 3.Inferencia: Tipos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Construcción de un sistema Expertos

- 1.Fases de construcción de un sistema
- 2.Rendimiento y mejoras
- 3.Dominios de aplicación
- 4.Creación de un sistema experto en C#
- 5.Añadir incertidumbre y probabilidades

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LÓGICA DIFUSA

- 1.Introducción a la lógica difusa
- 2.Incertidumbre e imprecisión
- 3.Conjuntos difusos y grados de pertenencia
- 4.Operadores sobre los conjuntos difusos
- 5.Creación de reglas
- 6.Fuzzificación y defuzzificación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BÚSQUEDA DE RUTAS

- 1.Introducción a la búsqueda de rutas
- 2.Rutas y grafos
- 3.Ejemplo en cartografía
- 4.Algoritmos exhaustivos de búsqueda de rutas e "inteligentes"
- 5.Implementación
- 6.Dominios de aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ALGORITMOS GENÉTICOS

- 1.¿Qué son los algoritmos genéticos?
- 2.Evolución biológica y artificial
- 3.Elección de la representación
- 4.Evaluación, selección y supervivencia
- 5.Reproducción: crossover y mutación
- 6.Dominios de aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. METAHEURÍSTICOS DE OPTIMIZACIÓN

- 1.Optimización y mínimos
- 2.Algoritmos voraces
- 3.Descenso por gradiente
- 4.Búsqueda tabú
- 5.Recocido simulado
- 6.Optimización por enjambre de partículas
- 7.Meta-optimización

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SISTEMAS MÚLTIPLES AGENTES

+ Información Gratis

- 1.Introducción a lo sistemas Múltiples agentes
- 2.Origen biológico
- 3.Sistemas multi-agentes
- 4.Clasificación de los agentes
- 5.Principales algoritmos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. REDES NEURONALES

- 1.Introducción a las redes neuronales
- 2.Origen biológico
- 3.La neurona formal
- 4.Perceptrón
- 5.Redes feed-forward
- 6.Aprendizaje
- 7.Otras redes

UNIDAD DIDÁCTICA 10. WEBGRAFÍA

- 1.Introducción a la Webgrafía
- 2.Sistemas expertos
- 3.Lógica difusa
- 4.Algoritmos genéticos
- 5.Búsqueda de rutas
- 6.Metaheurísticos
- 7.Sistemas multi-agentes
- 8.Redes neuronales

PARTE 3. UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A UML

- 1.Introducción
- 2.El origen del UML: Unified Modeling Language
- 3.El Proceso Unificado
- 4.MDA: Model Driven Architecture

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

- 1.Introducción
- 2.El objeto
- 3.La abstracción
- 4.Clases de objetos
- 5.Encapsulación
- 6.Herencia
- 7.Especialización y generalización
- 8.Clases abstractas y concretas
- 9.Polimorfismo
- 10.Composición
- 11.La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO I

- 1.Modelado de Requisitos: Diagrama de los casos de uso
 - 1.- Casos de uso
 - 2.- Actor
 - 3.- Escenario
 - 4.- Representación textual de los casos de uso
- 2.Modelado de la dinámica
 - 1.- Diagrama de secuencia

- 2.- Diagrama de comunicación
- 3.- Marcos de interacción
- 3. Modelado de objetos
 - 1.- Conocer los objetos del sistema por descomposición
 - 2.- Representación de clases
 - 3.- Las asociaciones entre objetos
 - 4.- Relación de generalización/especialización entre clases
 - 5.- Diagrama de objetos o instancias
 - 6.- Diagrama de estructura compuesta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

- 1. Introducción
- 2. Empaquetado y diagrama de empaquetado
- 3. Asociaciones entre empaquetados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO II:

- 1. Modelado de objetos
 - 1.- La noción de estado
 - 2.- El cambio de estado
 - 3.- Elaboración del diagrama de estados-transiciones
 - 4.- El diagrama de timing
- 2. Modelado de las actividades
 - 1.- Las actividades y los encadenamientos de actividades
 - 2.- Las particiones o calles
 - 3.- Las actividades compuestas
 - 4.- El diagrama de vista de conjunto de las interacciones
- 3. Modelado de la arquitectura del sistema
 - 1.- El diagrama de componentes
 - 2.- El diagrama de despliegue

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PERFILES

- 1. Introducción
- 2. Los perfiles
- 3. Estereotipos
- 4. Tagged values

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUAL PARADIGM

- 1. Introducción
- 2. Instalación
- 3. Interface
- 4. Crear un Proyecto
- 5. Guardar un proyecto
- 6. Diagrama de clases
 - 1.- Crear Y editar un diagrama de clases
 - 2.- Crear y editar elementos
 - 3.- Agregar atributos y operaciones
 - 4.- Crear generalización
 - 5.- Crear asociación
- 7. Análisis textual
 - 1.- Crear diagrama de análisis textual
 - 2.- Determinar clases y elementos
 - 3.- Crear clases candidatas
- 8. Diagrama de componentes
 - 1.- Crear un componente
 - 2.- Crear una interface

+ Información Gratis