



Licenciatura: ISC	Materia: PROGRAMACIÓN LÓGICA	Clave: ISC802
Modalidad: EJECUTIVO	Cuatrimestre: 8º	Horas: 4

OBJETIVO:	Conocer los principios lógicos y funcionales de la programación para identificarlos y aplicarlos en la resolución de problemas a través del diseño de agentes inteligentes.
------------------	---

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
1	UNIDAD 1 CONCEPTOS FUNDAMENTALES 1.1 Estilos de programación. 1.2 Evaluación de expresiones.	UNIDAD 1 CONCEPTOS FUNDAMENTALES 1.1 Estilos de programación. 1.2 Evaluación de expresiones.	1.3 Definición de funciones. 1.4 Disciplina de tipos.	1.3 Definición de funciones. 1.4 Disciplina de tipos.	
	EN CASA				
	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	1.5. Tipos de datos. 1.6 Tipos de datos simples	1.5. Tipos de datos. 1.6 Tipos de datos simples	1.7 Los tipos de datos en un sentido amplio 1.8 La utilización de los tipos de datos	1.7 Los tipos de datos en un sentido amplio 1.8 La utilización de los tipos de datos	
2	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
	1.9 Ejemplos de tipos de datos	UNIDAD 2 PROGRAMACIÓN FUNCIONAL 2.1 Orígenes 2.2 Qué es la programación funcional	UNIDAD 2 PROGRAMACIÓN FUNCIONAL 2.1 Orígenes 2.2 Qué es la programación funcional	2.3 El tipo de datos. 2.4 Funciones.	
EN CASA					
	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	2.3 El tipo de datos. 2.4 Funciones.	2.4.1 Funciones recursivas 2.4.2 Parámetros por valor y por referencia 2.4.3 Parámetros por referencia	2.4.1 Funciones recursivas 2.4.2 Parámetros por valor y por referencia 2.4.3 Parámetros por referencia	2.4.1 Funciones recursivas 2.4.2 Parámetros por valor y por referencia 2.4.3 Parámetros por referencia	
3	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
	2.5 Variables locales y globales 2.6 Intervalos.	2.5 Variables locales y globales 2.6 Intervalos.	2.7 Clasificación 2.8 Operadores.	2.7 Clasificación 2.8 Operadores.	CUADRO SINPTICO
EN CASA					
	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	2.9 Operadores java relacionales 2.10 Aplicaciones de las listas 2.11 Árboles.	2.9 Operadores java relacionales 2.10 Aplicaciones de las listas 2.11 Árboles.	2.9 Operadores java relacionales 2.10 Aplicaciones de las listas 2.11 Árboles.	UNIDAD 3 EVALUACIÓN PEREZOSA 3.1 Historia 3.2 Aplicaciones	
4	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
	UNIDAD 3 EVALUACIÓN PEREZOSA 3.1 Historia 3.2 Aplicaciones	3.3 Estructuras de Control 3.4 Trabajar con estructuras de datos infinitas	3.3 Estructuras de Control 3.4 Trabajar con estructuras de datos infinitas	3.5 Evitación de condiciones de error 3.6 Otros usos 3.7 Implementación	
EN CASA					
	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	3.5 Evitación de condiciones de error 3.6 Otros usos 3.7 Implementación	3.8 Pereza y afán Controlar el entusiasmo en lenguajes perezosos 3.9 Simular la pereza en idiomas ávidos	3.8 Pereza y afán Controlar el entusiasmo en lenguajes perezosos 3.9 Simular la pereza en idiomas ávidos	3.10 La estrategia de evaluación perezosa. 3.11 Técnicas de programación funcional perezosa	
5	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
	3.10 La estrategia de evaluación perezosa. 3.11 Técnicas de programación funcional perezosa	UNIDAD 4 FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN LÓGICA 4.1.- Repaso de la lógica de primer orden. 4.2.- Unificación y resolución.	UNIDAD 4 FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN LÓGICA 4.1.- Repaso de la lógica de primer orden. 4.2.- Unificación y resolución.	4.3.- Cláusulas de Horn. Resolución SLD. 4.4.- Programación lógica con cláusulas de Horn.	
EN CASA					
	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	4.3.- Cláusulas de Horn. Resolución SLD. 4.4.- Programación lógica con cláusulas de Horn.	4.5.- Semántica de los programas lógicos. 4.6.- Representación causada del conocimiento.	4.5.- Semántica de los programas lógicos. 4.6.- Representación causada del conocimiento.	4.5.- Semántica de los programas lógicos. 4.6.- Representación causada del conocimiento.	
	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA

6	4.7.- Consulta de una base de cláusulas 4.8.- Espacios de búsqueda	4.7.- Consulta de una base de cláusulas 4.8.- Espacios de búsqueda	4.7.- Consulta de una base de cláusulas 4.8.- Espacios de búsqueda	4.9.- Programación lógica con números, listas y árboles. 4.10.- Control de búsqueda en programas lógicos.	MAPA CONCEPTUAL
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	4.9.- Programación lógica con números, listas y árboles. 4.10.- Control de búsqueda en programas lógicos.	4.9.- Programación lógica con números, listas y árboles. 4.10.- Control de búsqueda en programas lógicos.	4.11.- Manipulación de términos predicados meta lógicos.	4.11.- Manipulación de términos predicados meta lógicos.	
7	CLASE 1	CLASE 2			PLATAFORMA EDUCATIVA
	EXAMEN DE MODULO				EXAMEN FINAL EN PLATAFORMA OPCIONAL, OBLIGATORIO PARA LOS ALUMNOS EN MODALIDAD VIRTUAL

ACTIVIDADES EN EL AULA PERMITIDAS:	<p>1.-Conducción Docente, manejo de Esquemas, Conceptos Básicos y Referentes Teóricos (Pizarron)</p> <p>2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla).</p> <p>3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas.</p> <p>4.-Propiciar Actividades de Interes dentro del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para generar Investigaciones.</p> <p>5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teoricamente.</p>
------------------------------------	--

ACTIVIDADES NO PERMITIDAS:	<p>1. Exámenes Orales.</p> <p>2. Exposiciones como Evaluación.</p> <p>3. Improvisaciones.</p>
----------------------------	---

SUGERENCIA BIBLIOGRAFICA				
No	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL
1	Libro	Un curso sobre programación funcional	Ruiz, B., Gutiérrez, F., Guerrero, P. y Gallardo,	ThompsonParaninfo
2	Libro	Introducción al Lenguaje Haskell	Labra G., J.	Editorial Elearning
3	Libro	The risks and benefits of teaching purely functional programming in first year	Chakravarty, M. M. and Keller	Alfa

SUGERENCIAS DE VIDEOS ACADEMICOS				
No	TIPO	TITULO	LINK	AUTOR
1	Video	¿Cómo empezar a programar?	https://youtu.be/OPIGMpIfEbc	kichints
2	Video	Modelo de programación lógica	https://youtu.be/IdJlPzyFU0	Aaron Nuñez Tv
3	Video	Lógica, programa, programación	https://youtu.be/GF7szwUx22k	Codigo Compilado

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.	
Actividades en Plataforma Educativa	40%
1er Actividad	20%
2da Actividad	20%
Examen	60%
Total	100%
Escala de calificación	7- 10
Minima aprobatoria	7

NOTA:	En la planeación los exámenes aparecen siempre en día lunes, pero dependerá de la programación de la subdirección académica, y en esa semana se podrán hacer los cambios necesarios.
--------------	--