



EUROINNOVA FORMACION
INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL

Master en Inteligencia Artificial para Programadores

Información gratis Master en Inteligencia Artificial para Programadores

Titulación certificada por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Inteligencia Artificial para Programadores

Master en Inteligencia Artificial para Programadores

Duración: 600 horas

Precio: 750 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



Información gratis Master en Inteligencia Artificial para Programadores



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Inteligencia Artificial para Programadores

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.

Euroinnova Business School

Euroinnova Business School, es una escuela de negocios avalada por 5 universidades y múltiples instituciones a nivel internacional. En el siguiente enlace puede ver los

cursos Homologados

Además Euroinnova cuenta con más de 10.000

cursos online

Puede matricularse hoy con un 10% de descuento, si se matricula online en el siguiente enlace:



Al formar parte de Euroinnova podrás disponer de los siguientes servicios totalmente gratis, además de pasar a formar parte de una escuela de negocios con un porcentaje de satisfacción de más del 95%, auditada por agencias externas, además de contar con el apoyo de las principales entidades formativas a nivel internacional.



Información gratis Master en Inteligencia Artificial para Programadores



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

A quién va dirigido

Este Master en Inteligencia Artificial está dirigido, principalmente, a los desarrolladores y/o programadores que quieran formarse en materia.

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#.
- Conocer los 23 modelos de diseño (Design Patterns) fundamentales, ilustrándolos mediante ejemplos adaptados y rápidos de comprender.

Para que te prepara

Este Master en Inteligencia Artificial para Programadores le prepara para especializarse en Inteligencia Artificial conociendo las principales técnicas de Inteligencia Artificial y, para cada una de ellas, su inspiración, biológica, física o incluso matemática, así con los distintos conceptos y principios (sin entrar en detalles matemáticos), con ejemplos y gráficos para cada uno de ellos.

Salidas laborales

Informática / Programación / Desarrollo

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Inteligencia Artificial para Programadores

Titulación

Doble Titulación Expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL

TITULACIÓN EXPEDIDA POR
EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

CUALIFICA2



**Titulación Avalada Para El
Desarrollo De Las Competencias
Profesionales R.D. 1224/2009**

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

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, 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 institución que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).

Información gratis Master en Inteligencia Artificial para Programadores



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Inteligencia Artificial para Programadores



EUROINNOVA FORMACION

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación

EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO

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 EUROINNOVA en la convocatoria de 2014
Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a 23 de Abril de 2014

La dirección General

Ei/La interesado/a

Sello



INTERNATIONAL COMMISSION ON DISTANCE EDUCATION
Con Estatuto Consultivo. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Resolución 65/04

Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.
- PayPal

Otros: PayU, Sofort, Western Union, SafetyPay

Llama gratis al 900831200 e informate de los pagos a plazos sin intereses que hay disponibles

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Información gratis Master en Inteligencia Artificial para Programadores



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Inteligencia Artificial para Programadores

Materiales didácticos



- Maletín porta documentos
-
- Subcarpeta portafolios
- Dossier completo Oferta Formativa
- Carta de presentación
- Guía del alumno
- Bolígrafo

Información gratis Master en Inteligencia Artificial para Programadores



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Inteligencia Artificial para Programadores

Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plan 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.



Información gratis Master en Inteligencia Artificial para Programadores



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Inteligencia Artificial para Programadores

Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de 6 meses para la finalización del curso, a contar desde la fecha de recepción de las mate del mismo.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Agencia de colocación autorizada N° 9900000169

Club de alumnos

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.

Información gratis Master en Inteligencia Artificial para Programadores



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

Programa formativo

PARTE 1. C#5 CON VISUAL STUDIO

MÓDULO 1. LA PLATAFORMA .NET

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HISTORIA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL COMMON LANGUAGE RUNTIME (CLR)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA BASE CLASS LIBRARY (BCL)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL DYNAMIC LANGUAGE RUNTIME (DLR)

UNIDAD DIDÁCTICA 6. UNA PRIMERA APLICACIÓN CON VISUAL C#

- 1.Creación
- 2.Compilación
- 3.Análisis del ensamblado
 - 1.- Estructura
 - 2.- Exploración con ILDASM

MÓDULO 2. VISUAL STUDIO

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INSTALACIÓN Y PRIMERA EJECUCIÓN

- 1.Requisitos previos
- 2.Versiones de Visual Studio
 - 1.- Visual Studio Express
 - 2.- Ediciones comerciales
- 3.Instalación
- 4.Primer ejecución

MÓDULO 3. LOS FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DESCRIPCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS

- 1.Barras de herramientas
- 2.Explorador de soluciones
- 3.Examinador de objetos
- 4.Explorador de servidores
- 5.Ventana de propiedades
- 6.Ventana de edición de código
 - 1.- Navegación
 - 2.- Seguimiento de las modificaciones

- 3.- Resaltar referencias
- 4.- Refactorización
- 5.- IntelliSense
- 6.- Snippets

MÓDULO 4. LA ORGANIZACIÓN DE UNA APLICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LAS SOLUCIONES

1. Presentación
2. Creación de una solución
3. Organización
4. Acciones disponibles sobre una solución
 - 1.- Agregar y eliminar un proyecto
 - 2.- Creación de una carpeta de soluciones
 - 3.- Carga y descarga de un proyecto
 - 4.- Creación de un archivo
 - 5.- Compilar la solución
5. Configuración de la solución
 - 1.- Establecer proyectos de inicio
 - 2.- Dependencias del proyecto
 - 3.- Configuración de análisis de código
 - 4.- Depurar archivos de código fuente
 - 5.- Configuración

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LOS PROYECTOS

1. Creación de un proyecto
2. Propiedades de un proyecto
 - 1.- Aplicación
 - 2.- Compilar
 - 3.- Eventos de compilación
 - 4.- Depurar
 - 5.- Recursos
 - 6.- Parámetros

MÓDULO 5. LAS BASES DEL LENGUAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 12. LAS VARIABLES

1. Nomenclatura de las variables
2. Tipo de las variables
 - 1.- Tipos valor y tipos referencia
 - 2.- Los tipos integrados
3. Declaración de variables
4. Ámbito de las variables
5. Modificadores de acceso
6. La palabra clave var y la inferencia de tipo

UNIDAD DIDÁCTICA 13. LAS CONSTANTES

UNIDAD DIDÁCTICA 14. LOS OPERADORES

1. Los operadores aritméticos
2. Los operadores de comparación
3. Los operadores lógicos
 - 1.- Negación: !
 - 2.- Y lógico: &
 - 3.- O lógico: |
 - 4.- O exclusivo: ^
 - 5.- Y condicional: &&
 - 6.- O condicional: ||
4. Los operadores binarios
 - 1.- Y binario: &
 - 2.- O binario: |
 - 3.- O exclusivo: ^
 - 4.- Negación: ~
 - 5.- Desplazar a la derecha: >>
 - 6.- Desplazar a la izquierda: <<

UNIDAD DIDÁCTICA 15. LAS ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. Las estructuras condicionales
 - 1.- if... else
 - 2.- switch
2. Las estructuras de iteración
 - 1.- for
 - 2.- while
 - 3.- do... while
 - 4.- foreach
 - 5.- Controlar la ejecución de un bucle
3. Otras estructuras
 - 1.- using
 - 2.- goto

UNIDAD DIDÁCTICA 16. LAS FUNCIONES

1. Escritura de una función
2. Parámetros de función
3. Procedimientos
4. Sobrecargas

UNIDAD DIDÁCTICA 17. LOS ATRIBUTOS

MÓDULO 6. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS CON C#

UNIDAD DIDÁCTICA 18. Principios de la programación orientada a objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 19. Clases y estructuras

1. Clases

- 1.- Declaración
- 2.- Constructor y destructor
- 3.- Las clases parciales
- 2.Estructuras
- 3.Creación de un método
 - 1.- Creación
 - 2.- Métodos parciales
 - 3.- Métodos de extensión
 - 4.- Métodos operadores
- 4.Creación de propiedades
 - 1.- Lectura y escritura
 - 2.- Solo lectura
 - 3.- Solo escritura
 - 4.- Propiedades automáticas
 - 5.- Propiedades indexadas
- 5.Miembros estáticos
- 6.Uso de clases y estructuras
 - 1.- Instanciación
 - 2.- Inicialización
 - 3.- Los tipos anónimos

UNIDAD DIDÁCTICA 20. LOS ESPACIOS DE NOMBRES

UNIDAD DIDÁCTICA 21. LA HERENCIA

- 1.Implementación
- 2.Las palabras clave this y base
- 3.Sobrecarga y ocultación
 - 1.- Sobrecarga de métodos
 - 2.- Ocultación de métodos
 - 3.- Diferencias entre sobrecarga y ocultación
- 4.Imponer o prohibir la herencia
- 5.La conversión de tipo

UNIDAD DIDÁCTICA 22. LAS INTERFACES

- 1.Creación
- 2.Uso
 - 1.- Implementación implícita
 - 2.- Implementación explícita

UNIDAD DIDÁCTICA 23. LAS ENUMERACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 24. LOS DELEGADOS

- 1.Creación
- 2.Uso
- 3.Expresiones lambda

UNIDAD DIDÁCTICA 25. LOS EVENTOS

1. Declaración y producción

2. Gestión de los eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 26. LOS GENÉRICOS

1. Clases

1.- Definición de una clase genérica

2.- Uso de una clase genérica

2. Interfaces

1.- Definición de una interfaz genérica

2.- Uso de una interfaz genérica

3. Restricciones

4. Métodos

1.- Definición de un método genérico

2.- Uso de un método genérico

5. Eventos y delegados

UNIDAD DIDÁCTICA 27. LAS COLECCIONES

1. Tipos existentes

1.- Array

2.- ArrayList y List

3.- Hashtable y Dictionary

4.- Stack y Stack

5.- Queue y Queue

6.- Seleccionar un tipo de colección

UNIDAD DIDÁCTICA 28. PROGRAMACIÓN DINÁMICA

UNIDAD DIDÁCTICA 29. PROGRAMACIÓN ASÍNCRONA

1. Los objetos Task

2. Escribir código asíncrono con async y await

MÓDULO 7. DEPURACIÓN Y GESTIÓN DE ERRORES

UNIDAD DIDÁCTICA 30. LOS DISTINTOS TIPOS DE ERRORES

1. Errores de compilación

2. Errores de ejecución

UNIDAD DIDÁCTICA 31. USO DE EXCEPCIONES

1. Creación y generación de excepciones

1.- La clase Exception

2.- La palabra clave throw

3.- Excepciones especializadas

2. Gestionar las excepciones

1.- La estructura try... catch

2.- El bloque finally

UNIDAD DIDÁCTICA 32. LAS HERRAMIENTAS PROPORCIONADAS POR VISUAL STUDIO

1. Control de la ejecución

1.- Arranque

- 2.- Detención
- 3.- Pausa
- 4.- Reanudar
- 2.Puntos de ruptura
- 3.Visualizar el contenido de las variables
 - 1.- DataTips
 - 2.- Ventanas de inspección
 - 3.- Ventana de inspección rápida
 - 4.- Ventana de variables locales
 - 5.- Compilación condicional

MÓDULO 8. DESARROLLO DE APLICACIONES WINDOWS

UNIDAD DIDÁCTICA 33. PRESENTACIÓN DE WPF

- 1.Estructura de una aplicación WPF
- 2.XAML
 - 1.- Plantillas
 - 2.- Espacios de nombres
- 3.Contexto de datos y Binding

UNIDAD DIDÁCTICA 34. USO DE CONTROLES

- 1.Agregar controles
- 2.Posición y dimensionamiento de controles
- 3.Agregar un controlador de eventos a un control

UNIDAD DIDÁCTICA 35. LOS PRINCIPALES CONTROLES

- 1.Controles de ventanas
 - 1.- Window
 - 2.- NavigationWindow
- 2.Controles de diseño
 - 1.- Grid
 - 2.- StackPanel
 - 3.- DockPanel
 - 4.- WrapPanel
 - 5.- Canvas
- 3.Controles de representación de datos
 - 1.- TextBlock
 - 2.- Label
 - 3.- Image
 - 4.- ScrollViewer
 - 5.- ItemsControl
 - 6.- StatusBar
 - 7.- ToolTip
- 4.Controles de edición de texto
 - 1.- TextBox

- 2.- RichTextBox
- 3.- PasswordBox
- 5. Controles de selección
 - 1.- RadioButton
 - 2.- CheckBox
 - 3.- ComboBox
 - 4.- ListBox
 - 5.- ListView
 - 6.- TreeView
 - 7.- Slider
 - 8.- Calendar
 - 9.- DatePicker
- 10.- Controles de acción
 - 11.- Button
 - 12.- Menu
 - 13.- ContextMenu
 - 14.- ToolBar

UNIDAD DIDÁCTICA 36. INTERACCIONES DE TECLADO Y DE RATÓN

- 1. Eventos de teclado
- 2. Eventos de ratón
- 3. Arrastrar y colocar

UNIDAD DIDÁCTICA 37. IR MÁS ALLÁ CON WPF 312

- 1. Introducción al uso de Blend
 - 1.- La interfaz 313
 - 2.- Agregar y modificar controles visuales
- 2. Introducción a MVVM
 - 1.- Presentación
 - 2.- Las interfaces INotifyPropertyChanged e INotifyCollectionChanged
 - 3.- Comandos
 - 4.- Implementación

MÓDULO 9. ACCESO A DATOS

UNIDAD DIDÁCTICA 38. PRINCIPIOS DE UNA BASE DE DATOS 341

- 1. Terminología
- 2. El lenguaje SQL
 - 1.- Búsqueda de registros
 - 2.- Agregar registros
 - 3.- Actualización de información
 - 4.- Eliminar información

UNIDAD DIDÁCTICA 39. ADO.NET

- 1. Presentación
- 2. Los proveedores de datos

- 1.- SQL Server
- 2.- Oracle
- 3.- OLE DB
- 4.- ODBC

UNIDAD DIDÁCTICA 40. UTILIZAR ADO.NET EN MODO CONECTADO

1. Conexión a una base de datos
 - 1.- Cadenas de conexión
 - 2.- Pool de conexiones
 - 3.- Gestión de la conexión
2. Creación y ejecución de comandos
 - 1.- Definición y creación de un comando
 - 2.- Selección de datos
 - 3.- Acciones sobre los datos
 - 4.- Parametrización de un comando
 - 5.- Ejecución de procedimientos almacenados

UNIDAD DIDÁCTICA 41. UTILIZAR ADO.NET EN MODO DESCONECTADO

1. DataSet y DataTable
 - 1.- Descripción
 - 2.- Llenar un DataSet a partir de una base de datos
 - 3.- Llenar un DataSet sin base de datos
2. Manipulación de datos sin conexión
 - 1.- Lectura de datos
 - 2.- Creación de restricciones
 - 3.- Relaciones entre DataTables
 - 4.- Estado y versiones de un DataRow
 - 5.- Modificación de datos
 - 6.- Eliminación de datos
 - 7.- Validar o anular las modificaciones
 - 8.- Filtrado y ordenación mediante un DataView
 - 9.- Búsqueda de datos
3. Validar las modificaciones en la base de datos
 - 1.- Generar los comandos de actualización automáticamente
 - 2.- Comandos de actualización personalizados
 - 3.- Gestión de los accesos concurrentes

UNIDAD DIDÁCTICA 42. UTILIZAR LAS TRANSACCIONES

MÓDULO 10. LINQ

UNIDAD DIDÁCTICA 43. PRESENTACIÓN DE LINQ

UNIDAD DIDÁCTICA 44. SINTAXIS

1. Una primera consulta LINQ
2. Los operadores de consulta
 - 1.- Proyección

- 2.- Filtrado
- 3.- Ordenación
- 4.- Particionado
- 5.- Unión y agrupación
- 6.- Agregación

UNIDAD DIDÁCTICA 45. LINQ TO SQL

- 1.El mapeo objeto-relacional
 - 1.- Uso de SQLMetal
 - 2.- Uso del diseñador objeto/relacional
- 2.Uso de LINQ to SQL
 - 1.- Recuperación de datos
 - 2.- Actualización de datos
 - 3.- Gestión de conflictos

MÓDULO 11. XML

UNIDAD DIDÁCTICA 46. PRESENTACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 47. ESTRUCTURA DE UN ARCHIVO XML

- 1.Componentes de un documento XML
- 2.Documento bien formado y documento válido

UNIDAD DIDÁCTICA 48. MANIPULAR UN DOCUMENTO XML

- 1.Uso de DOM
- 2.Uso de XPath
- 3.Uso de LINQ to XML

MÓDULO 12. DESPLIEGUE

UNIDAD DIDÁCTICA 49. INTRODUCCIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 50. WINDOWS INSTALLER

- 1.Instalación de InstallShield Limited Edition
- 2.Creación de un proyecto de instalación
 - 1.- Información relativa a la aplicación
 - 2.- Requisitos previos de instalación
 - 3.- Archivos de la aplicación
 - 4.- Accesos directos
 - 5.- Valores del registro
 - 6.- Cuadros de diálogo

UNIDAD DIDÁCTICA 51. CLICKONCE

- 1.La tecnología ClickOnce
 - 1.- Principios de funcionamiento
 - 2.- Métodos de despliegue disponibles
 - 3.- Actualización de aplicaciones con ClickOnce
- 2.La publicación ClickOnce

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

- 1. Introducción a los 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. PATRONES DE DISEÑO PARA C#

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS PATRONES DE DISEÑO

- 1. Design patterns o patrones de diseño
- 2. Descripción de los patrones de diseño
- 3. Catálogo de patrones de diseño
- 4. Cómo escoger y utilizar un patrón de diseño para resolver un problema
- 5. Organización del catálogo de patrones de diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CASO DE ESTUDIO: VENTA ONLINE DE VEHÍCULOS

- 1. Descripción del sistema
- 2. Cuaderno de carga
- 3. Uso de patrones de diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTRODUCCIÓN A LOS PATRONES DE CONSTRUCCIÓN

- 1. Presentación
- 2. Problemas ligados a la creación de objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL PATRÓN ABSTRACT FACTORY

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de uso
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL PATRÓN BUILDER

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de uso
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL PATRÓN FACTORY METHOD

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de uso
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL PATRÓN BUILDER

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de uso
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL PATRÓN FACTORY METHOD

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominio de uso
- 5.Ejemplos en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTRODUCCIÓN A LOS PATRONES DE ESTRUCTURACIÓN

- 1.Presentación
- 2.Composición estática y dinámica

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EL PATRÓN ADAPTER

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 11. EL PATRÓN BRIDGE

- 1.Descripción

- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EL PATRÓN COMPOSITE

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 13. EL PATRÓN DECORATOR

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 14. EL PATRÓN FACADE

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 15. EL PATRÓN FLYWEIGHT

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominio de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 16. EL PATRÓN PROXY

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 17. INTRODUCCIÓN A LOS PATRONES DE COMPORTAMIENTO

- 1.Presentación
- 2.Distribución por herencia o por delegación

UNIDAD DIDÁCTICA 18. EL PATRÓN CHAIN OF RESPONSIBILITY

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura

4. Dominios de aplicación

5. Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 19. EL PATRÓN COMMAND

1. Descripción

2. Ejemplo

3. Estructura

4. Dominios de aplicación

5. Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 20. EL PATRÓN INTERPRETER

1. Descripción

2. Ejemplo

3. Estructura

4. Dominios de aplicación

5. Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 21. EL PATRÓN ITERATOR

1. Descripción

2. Ejemplo

3. Estructura

4. Dominios de aplicación

5. Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 22. EL PATRÓN MEDIATOR

1. Descripción

2. Ejemplo

3. Estructura

4. Dominios de aplicación

5. Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 23. EL PATRÓN MEMENTO

1. Descripción

2. Ejemplo

3. Estructura

4. Dominios de aplicación

5. Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 24. EL PATRÓN OBSERVER

1. Descripción

2. Ejemplo

3. Estructura

4. Dominios de aplicación

5. Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 25. EL PATRÓN STATE

1. Descripción

2. Ejemplo

- 3.Estructura
- 4.Dominios de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 26. EL PATRÓN STRATEGY

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 27. EL PATRÓN TEMPLATE METHOD

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 28. EL PATRÓN VISITOR

- 1.Descripción
- 2.Ejemplo
- 3.Estructura
- 4.Dominios de aplicación
- 5.Ejemplo en C#

UNIDAD DIDÁCTICA 29. COMPOSICIÓN Y VARIACIÓN DE PATRONES

- 1.Preámbulo
- 2.El patrón Pluggable Factory
- 3.Reflective Visitor
- 4.El patrón Multicast

UNIDAD DIDÁCTICA 30. LOS PATRONES EN EL DISEÑO DE APLICACIONES

- 1.Modelización y diseño con patrones de diseño
- 2.Otras aportaciones de los patrones de diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 31. EJERCICIOS

- 1.Enunciado de los ejercicios
- 2.Corrección de los ejercicios

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Inteligencia Artificial para Programadores

PROGRAMA DE BECAS PARA MASTER

Euroinnova cuenta con un programa de **becas de master** para ayudarte a decidir tu futuro, puedes entrar y solicitarla, Euroinnova cuenta con más de 2000 **master online** que puedes consultar y solicitar tu beca.

Haz clic para conocer nuestro catálogo de **cursos online**

Terminos relacionados:

Algoritmo, curso, Desarrolladores, Desarrollo Tecnológico, formacion, IA, Informatica, inteligencia, Inteligencia Artificial, programacion, Programadores, Redes, Tecnología

Información gratis Master en Inteligencia Artificial para Programadores



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Inteligencia Artificial para Programadores



EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

FICHA DE MATRICULACIÓN

Para efectuar su matrícula sólo tiene que hacernos llegar esta ficha con sus datos personales vía email a formacion@euroinnova.com.

POSTGRADO EN QUE DESEA MATRICULARSE: :

.....

Nombre:

Apellidos:.....

DNI/ID/Pasaporte:.....

Domicilio envío:

..... CP:.....

Localidad:.....

Provincia:..... País:.....

Teléfono:..... E-mail:.....

Horario de entrega (Mañana o tarde).....

Forma de pago

Observaciones:.....

Una vez recibidos los datos personales, uno de nuestros asesores pedagógicos contactará con usted para concretar la matrícula y confirmarle cuando va a recibir todos los materiales en su domicilio.



EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

DESDE ESPAÑA LLAMA GRATIS A:
900 831 200

DESDE FUERA DE ESPAÑA:
+ 34 958 05 02 00

EUROINNOVA FORMACIÓN
POLÍGONO INDUSTRIAL LA ERMITA.
EDIF. CENTRO DE EMPRESAS GRANADA. OFICINA 1º D • 18230 ATARFE - GRANADA
Teléfono: 958 050 200

Información gratis Master en Inteligencia Artificial para Programadores



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200