



Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Técnicas de Simulación e Remostraxe			Código	614G02036
Titulación	Grao en Ciencia e Enxeñaría de Datos				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6	
Idioma	Castelán				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Matemáticas				
Coordinación	Costa Bouzas, Julian	Correo electrónico	julian.costa@udc.es		
Profesorado	Costa Bouzas, Julian Fernández Casal, Rubén	Correo electrónico	julian.costa@udc.es ruben.fcasal@udc.es		
Web					
Descrición xeral	En esta asignatura se estudian algunas de las técnicas más importantes de simulación y de remuestreo, con el objetivo de que el alumno sea capaz de identificar situaciones donde resulten de utilidad y aplicarlas correctamente. Asimismo también se provee al alumno de las bases metodológicas para llevar a cabo experimentos de simulación que permitan validar empíricamente el correcto comportamiento de un algoritmo de análisis de datos, así como la comparación entre algoritmos alternativos.				

Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
A3	CE3 - Capacidade para a análise de datos e a comprensión, modelado e resolución de problemas en contextos de aleatoriedade.
A17	CE17 - Capacidade para a construción, validación e aplicación dun modelo estocástico dun sistema real a partir dos datos observados e a análise crítica dos resultados obtidos.
A20	CE20 - Coñecemento das ferramentas informáticas no campo da análise dos datos e modelización estatística, e capacidade para seleccionar as máis adecuadas para a resolución de problemas.
B2	CB2 - Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo
B3	CB3 - Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
B4	CB4 - Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B7	CG2 - Elaborar adecuadamente e con certa orixinalidade composicións escritas ou argumentos motivados, redactar plans, proxectos de traballo, artigos científicos e formular hipóteses razoables.
B8	CG3 - Ser capaz de manter e estender formulacións teóricas fundadas para permitir a introdución e explotación de tecnoloxías novas e avanzadas no campo.
B9	CG4 - Capacidade para abordar con éxito todas as etapas dun proxecto de datos: exploración previa dos datos, preprocesado, análise, visualización e comunicación de resultados.
B10	CG5 - Ser capaz de traballar en equipo, especialmente de carácter multidisciplinar, e ser hábiles na xestión do tempo, persoas e toma de decisións.
C1	CT1 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe



Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Conocer las principales técnicas de simulación estadística	A3 A17 A20	B2 B3 B4 B7 B8 B9 B10	C1 C4
Conocer los principios del método de remuestreo bootstrap	A3 A17 A20	B2 B3 B4 B7 B8 B9 B10	C1 C4
Saber aplicar las técnicas bootstrap en problemas de regresión y con datos dependientes	A3 A17 A20	B2 B3 B4 B7 B8 B9 B10	C1 C4
Ser capaz de aplicar las principales técnicas de simulación para obtener datos simulados, así como aplicar las principales técnicas de remuestreo a conjuntos de datos reales o simulados	A3 A17 A20	B2 B3 B4 B7 B8 B9 B10	C1 C4

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción a la simulación	1.1 Conceptos básicos 1.2 Ventajas e inconvenientes de la simulación 1.3 Tipos de números aleatorios 1.4 Números aleatorios en R
2. Generación de números pseudoaleatorios	2.1 Generadores congruenciales y extensiones 2.2 Análisis de la calidad de un generador 2.3 Análisis de resultados de simulación
3. Métodos de simulación de distribuciones	3.1 Simulación de variables aleatorias continuas 3.2 Simulación de variables aleatorias discretas 3.3 Simulación de distribuciones multivariantes
4. Aplicaciones de la simulación	4.1 Estudios de simulación 4.2 Integración y optimización Monte Carlo 4.3 Aplicaciones en inferencia estadística
5. Métodos de remuestreo	5.1 Introducción al remuestreo 5.2 Bootstrap uniforme 5.3 Modificaciones del bootstrap uniforme 5.4 Herramientas disponibles en R



6. Aplicaciones del remuestreo	6.1 Estimación del sesgo y la precisión de un estimador 6.2 Intervalos de confianza bootstrap 6.3 Contrastes de hipótesis bootstrap 6.4 Inferencia en modelos de regresión 6.5 Bootstrap con datos dependientes
--------------------------------	---

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A17 A20 A3 B2 B3 B4 B7 B8 B9 B10 C1 C4	21	21	42
Prácticas a través de TIC	A17 A20 A3 B2 B3 B4 B7 B8 B9 B10 C1 C4	21	77	98
Proba mixta	A17 A20 A3 B2 B3 B4 B7 B8 B9 C1	4	0	4
Atención personalizada		6	0	6

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Presentación de los aspectos teóricos relevantes de la materia, de modo que el alumnado pueda abordar la realización de las prácticas a través de TIC. Se fomentará en todo momento la participación y el debate
Prácticas a través de TIC	Aplicación práctica de las metodologías explicadas en las sesiones magistrales. Se hará uso de herramientas de software libre, principalmente R, y también de recursos web
Proba mixta	El alumnado deberá demostrar su dominio de los aspectos teóricos de la materia y su capacidad para la resolución de problemas

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Prácticas a través de TIC	Tanto en las sesiones magistrales como en las prácticas, será importante atender personalmente a los alumnos ante cualquier duda que pueda surgir. Esta atención servirá al profesor para detectar posibles problemas en la metodología utilizada para impartir la materia y, además, a los alumnos para consolidar los conocimientos y expresar sus inquietudes sobre la materia

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas a través de TIC	A17 A20 A3 B2 B3 B4 B7 B8 B9 B10 C1 C4	A lo largo del curso, el alumno demostrará su interés y dominio de la materia, y su capacidad de trabajo en equipo, mediante la realización de trabajos, individuales o en grupo. La calificación obtenida se mantendrá entre las dos oportunidades de la convocatoria de cada curso	40
Proba mixta	A17 A20 A3 B2 B3 B4 B7 B8 B9 C1	El examen final consistirá en una prueba escrita teórico-práctica	60

Observacións avaliación



En la fecha establecida por la Facultad de Informática en su programación anual, el alumno realizará, por escrito, el examen final de la materia (prueba mixta), en el que deberá responder preguntas teóricas, resolver cuestiones teórico-prácticas, y calcular la solución de diversos problemas. Para esta prueba el alumno sólo podrá llevar consigo el material que se autorice de forma expresa.

Para aprobar la materia será necesario superar las dos partes (prácticas a través de TIC y prueba mixta).

La oportunidad de julio (segunda oportunidad) estará sometida a los mismos criterios que la oportunidad de enero (primera oportunidad). Los alumnos que se presenten a la segunda oportunidad podrán optar entre mantener la nota de prácticas a través de TIC o volver a examinarse también de esta parte.

Todos los aspectos relacionados con ¿dispensa académica?, ¿dedicación al estudio?, ¿permanencia? y ¿fraude académica? se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Cao, R. (2002). Introducción a la simulación y a la teoría de colas. NetBiblo - Cao R. y Fernández-Casal R. (2021). Técnicas de Remuestreo. Libro online: https://rubenfcasal.github.io/book_remuestreo - Chernick, M.R. y LaBudde, R.A. (2014). An introduction to bootstrap methods with applications to R. John Wiley & Sons - Davison, A.C. y Hinkley, D.V. (1997). Bootstrap Methods and their Application. Cambridge University Press - Fernández-Casal, R. y Cao, R. (2022). Simulación Estadística. Libro online: https://rubenfcasal.github.io/simbook - Jones, O. et al. (2009). Introduction to Scientific Programming and Simulation Using R. CRC - Robert, C.P. y Casella, G. (2010). Introducing Monte Carlo Methods with R. Springer
----------------------------	---

Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none"> - Efron, B. y Tibshirani, R.J. (1993). An Introduction to the Bootstrap. Chapman and Hall - Fox, J. y Weisberg, S. (2018). An R companion to applied regression. Sage - Gentle, J.E. (2003). Random number generation and Monte Carlo methods. Springer-Verlag - Ripley, B.D. (1987). Stochastic Simulation. John Wiley & Sons - Ross, S.M. (1999). Simulation. Prentice Hall - Shao, J. y Tu, D. (1995). The Jackknife and Bootstrap. Springer-Verlag - Suess, E.A. y Trumbo, B.E. (2010). Introduction to probability simulation and Gibbs sampling with R. Springer
------------------------------------	--

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Modelos de Regresión/614G02012
 Inferencia Estadística/614G02007
 Probabilidade e Estatística Básica/614G02003

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías