

Universidad Católica San Pablo (UCSP)
Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
SILABO



CS402. Proyecto de Final de Carrera I (Obligatorio)

1. Información general

1.1 Escuela	:	Ciencia de la Computación
1.2 Curso	:	CS402. Proyecto de Final de Carrera I
1.3 Semestre	:	8 ^{vo} Semestre.
1.4 Prerrequisitos	:	CS401. Metodología de la Investigación en Computación. (7 ^{mo} Sem)
1.5 Condición	:	Obligatorio
1.6 Modalidad de aprendizaje	:	Virtual
1.7 horas	:	2 HT; 2 HP;
1.8 Créditos	:	3
1.9 Plan	:	Plan Curricular 2016

2. Profesores

Titular

- Daniel Alexis Gutierrez Pachas <dgutierrezp@ucsp.edu.pe>
 - Doctor en en Ciencia de la Computación y Matemática Computacional , Universidad de Sao Paulo, Brasil, 2017.
 - Master en en Matemática, Universidad Federal De Juiz De Fora, Brasil, 2013.
- Edward Jorge Yuri Cayllahua Cahuina <ejcayllahua@ucsp.edu.pe>
 - Master en Ciencia de la Computación, Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil, 2019.
- Gina Lucia Muñoz Salas <glmunoz@ucsp.edu.pe>
 - Master en Ciencia de la Computación, Universidad Católica San Pablo, Perú, 2019.
- Yessenia Deysi Yari Ramos <ydyari@ucsp.edu.pe>
 - Master en Ciencias de la Computación, UFRGS, Brasil, 2011.

3. Fundamentación del curso

Este curso tiene por objetivo que el alumno pueda realizar un estudio del estado del arte de un que el alumno ha elegido como tema para su tesis.

4. Resumen

1. Levantamiento del estado del arte

5. Objetivos Generales

- Que el alumno realice una investigación inicial en un tema específico realizando el estudio del estado del arte del tema elegido.
- Que el alumno muestre dominio en el tema de la línea de investigación elegida.
- Que el alumno elija un docente que domine el de investigación elegida como asesor.
- Los entregables de este curso son:

Avance parcial: Bibliografía sólida y avance de un Reporte Técnico.

Final: Reporte Técnico con experimentos preliminares comparativos que demuestren que el alumno ya conoce las técnicas existentes en el área de su proyecto y elegir a un docente que domine el área de su proyecto como asesor de su proyecto.

6. Contribución a los resultados (*Outcomes*)

Esta disciplina contribuye al logro de los siguientes resultados de la carrera:

- 1) S.O. Analizar un problema computacional complejo y aplicar los principios computacionales y otras disciplinas relevantes para identificar soluciones. (**Evaluar**)
- 2) S.O. Diseñar, implementar y evaluar una solución basada en computación para cumplir con un conjunto determinado de requisitos computacionales en el contexto de las disciplinas del programa. (**Usar**)
- 3) S.O. Comunicarse efectivamente en diversos contextos profesionales. (**Usar**)
- 4) S.O. Reconocer las responsabilidades profesionales y hacer juicios informados en el campo profesional de computación con principios éticos. (**Evaluar**)
- 5) S.O. Funcionar efectivamente como miembro o líder de un equipo involucrado en actividades apropiadas a la disciplina del programa. (**Usar**)
- 6) S.O. Aplicar la teoría de la computación y los fundamentos del desarrollo de software para producir soluciones basadas en computación. . (**Evaluar**)
- 7) S.O. Desarrollar tecnología computacional buscando el bien común, aportando con formación humana, capacidades científicas, tecnológicas y profesionales para solucionar problemas sociales de nuestro entorno. (**Usar**)

7. Contenido

UNIDAD 1: Levantamiento del estado del arte (60)	
Competencias:	
Contenido	Objetivos Generales
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un estudio profundo del estado del arte en un determinado t3pico del 3rea de Computaci3n. • Redacci3n de art3culos t3cnicos en computaci3n. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer un levantamiento bibliogr3fico del estado del arte del tema escogido (esto significa muy probablemente 1 o 2 cap3tulos de marco te3rico adem3s de la introducci3n que es el cap3tulo I de la tesis) [Usar] • Redactar un documento en latex en formato articulo (<i>paper</i>) con mayor calidad que en Proyecto I (dominar tablas, figuras, ecuaciones, 3ndices, bibtex, referencias cruzadas, citas, pstricks) [Usar] • Tratar de hacer las presentaciones utilizando prosper [Usar] • Mostrar experimentos b3sicos [Usar] • Elegir un asesor que domine el 3rea de investigaci3n realizada [Usar]
Lecturas: IEEE-Computer Society (2008), Association for Computing Machinery (2008), CiteSeer.IST (2008)	

8. Metodolog3a

1. El profesor del curso presentar3 clases te3ricas de los temas se3alados en el programa propiciando la intervenci3n de los alumnos.
2. El profesor del curso presentar3 demostraciones para fundamentar clases te3ricas.
3. El profesor y los alumnos realizar3n pr3cticas
4. Los alumnos deber3n asistir a clase habiendo le3do lo que el profesor va a presentar. De esta manera se facilitar3 la comprensi3n y los estudiantes estar3n en mejores condiciones de hacer consultas en clase.

9. Evaluar Sesiones Te3ricas:

Las sesiones de teor3a se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizar3n actividades que propicien un aprendizaje activo, con din3micas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

Sesiones Pr3cticas:

Las sesiones pr3cticas se llevan en clase donde se desarrollan una serie de ejercicios y/o conceptos pr3cticos mediante planteamiento de problemas, la resoluci3n de problemas, ejercicios puntuales y/o en contextos aplicativos.

Sistema de Evaluaci3n:

La nota final se obtiene a trav3s de:

EVALUACIONES PERMANENTES	EVALUACIONES
Evaluaci3n Permanente 1 : 10 %	Evaluaci3n Parcial : 10 %
Evaluaci3n Permanente 2 : 10 %	Evaluaci3n Final : 70 %
20%	80%

Donde:

Evaluaci3n Permanente: Comprende trabajos grupales, participaci3n activa en clase, test de ejercicios.

- Permanente 1 (Semanas 1 - 9)
- Permanente 2 (Semanas 10 - 17)

Para aprobar el curso, el alumno debe obtener 11.5 o m3s en la nota final.

References

- Association for Computing Machinery (2008). *Digital Libray*. <http://portal.acm.org/dl.cfm>. Association for Computing Machinery.
- CiteSeer.IST (2008). *Scientific Literature Digital Libray*. <http://citeseer.ist.psu.edu>. College of Information Sciences and Technology, Penn State University.
- IEEE-Computer Society (2008). *Digital Libray*. <http://www.computer.org/publications/dlib>. IEEE-Computer Society.