

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

2. Profesores

Titular

- Graciela Lecireth Meza Lovón <gmezal@ucsp.edu.pe>
 - Doctor en Ciencia de la Computación, Universidad Nacional San Agustín, Perú, 2016.
 - Master en Ciencia de la Computación, UFMS-MS, Brasil, 2007.
- Juan Carlos Gutiérrez Cáceres <jcgutierrezc@ucsp.edu.pe>
 - Doctor en Ciencia de la Computación, Universidad Nacional de San Agustín, Perú, 2013.
 - Master en Ciencia de la Computación, ICMC-USP, Brasil, 2003.
- Manuel Loaiza Fernandez <meloaiza@ucsp.edu.pe>
 - Doctor en Informatica, Pontificia Universidad Católica do Rio de Janeiro (PUC-RIO), Brasil, 2009.
 - Master en Informatica, Pontificia Universidad Católica do Rio de Janeiro (PUC-RIO), Brasil, 2005.
- Rensso Victor Hugo Mora Colque <rvhmora@ucsp.edu.pe>
 - Master en Ciencia de la Computación, Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil, 2012.

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:

- a) Aplicar conocimientos de computación y de matemáticas apropiadas para la disciplina. (**Usar**)
- b) Analizar problemas e identificar y definir los requerimientos computacionales apropiados para su solución. (**Evaluar**)
- c) Diseñar, implementar y evaluar un sistema, proceso, componente o programa computacional para alcanzar las necesidades deseadas. (**Usar**)
- e) Entender correctamente las implicancias profesionales, éticas, legales, de seguridad y sociales de la profesión. (**Evaluar**)
- f) Comunicarse efectivamente con audiencias diversas. (**Usar**)
- h) Incorporarse a un proceso de aprendizaje profesional continuo. (**Usar**)
- i) Utilizar técnicas y herramientas actuales necesarias para la práctica de la computación. (**Evaluar**)
- l) Desarrollar principios de investigación en el área de computación con niveles de competitividad internacional. (**Usar**)

7. Contenido

UNIDAD 1: Levantamiento del estado del arte (60)	
Competencias: h,l	
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
<p>El profesor del curso presentar3 clases te3ricas de los temas se3alados en el programa propiciando la intervenci3n de los alumnos.</p> <p>El profesor del curso presentar3 demostraciones para fundamentar clases te3ricas.</p> <p>El profesor y los alumnos realizar3n pr3cticas</p> <p>Los alumnos deber3n asistir a clase habiendo le3do lo que el profesor va a presentar. De esta manera se facilitar3 la compresi3n y los estudiantes estar3n en mejores condiciones de hacer consultas en clase.</p>

9. Evaluar
<p>Evaluaci3n Continua 1 : 20 %</p> <p>Examen parcial : 30 %</p> <p>Evaluaci3n Continua 2 : 20 %</p> <p>Examen final : 30 %</p>

References

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