

**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 <sup>vo</sup> Semestre.
1.4 Prerrequisitos	:	CS401. Metodología de la Investigación en Computación. (7 <sup>mo</sup> 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"> <li>• Realizar un estudio profundo del estado del arte en un determinado t3pico del 3rea de Computaci3n.</li> <li>• Redacci3n de art3culos t3cnicos en computaci3n.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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]</li> <li>• 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]</li> <li>• Tratar de hacer las presentaciones utilizando prosper [Usar]</li> <li>• Mostrar experimentos b3sicos [Usar]</li> <li>• Elegir un asesor que domine el 3rea de investigaci3n realizada [Usar]</li> </ul>
<b>Lecturas:</b> 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><b>Evaluaci3n Continua 1</b> : 20 %</p> <p><b>Examen parcial</b> : 30 %</p> <p><b>Evaluaci3n Continua 2</b> : 20 %</p> <p><b>Examen final</b> : 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.