

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



CS404. Proyecto de Final de Carrera III (Obligatorio)

1. Información general

1.1 Escuela	:	Ciencia de la Computación
1.2 Curso	:	CS404. Proyecto de Final de Carrera III
1.3 Semestre	:	10 ^{mo} Semestre.
1.4 Prerrequisitos	:	CS403. Proyecto de Final de Carrera II. (9 ^{no} Sem)
1.5 Condición	:	Obligatorio
1.6 Modalidad de aprendizaje	:	Presencial
1.7 horas	:	2 HT; 2 HP;
1.8 Créditos	:	3
1.9 Plan	:	Plan Curricular 2016

2. Profesores

Titular

- Alex Jesús Cuadros Vargas <acuadros@ucsp.edu.pe>
 - ■PosDocIn■ Ciencia de la Computación, ICMC-USP, Brasil, 2009.
 - Doctor en Ciencia de la Computación, ICMC-USP, Brasil, 2007.
 - Master en Ciencia de la Computación, ICMC-USP, Brasil, 2001.
- Jose Eduardo Ochoa Luna <jeochoa@ucsp.edu.pe>
 - Doctor en Ciencia de la Computación, Universidade de Sao Paulo, Brasil, 2011.
 - Master en Ciencia de la Computación, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS, Brasil, 2004.
- 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.
- Edward Jorge Yuri Cayllahua Cahuina <ejcayllahua@ucsp.edu.pe>
 - Master en Ciencia de la Computación, Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil, 2019.

3. Fundamentación del curso

Este curso tiene por objetivo que el alumno logre finalizar adecuadamente su borrador de tesis.

4. Resumen

1. Escritura del Borrador del trabajo de final de carrera (tesis)

5. Objetivos Generales

- Que el alumno complete este curso con su tesis elaborada en calidad suficiente como para una inmediata sustentación.
- Que el alumno presente formalmente el borrador de tesis ante las autoridades de la facultad.
- Los entregables de este curso son:
 - Parcial:** Avance del proyecto de tesis incluyendo en el documento: introducción, marco teórico, estado del arte, propuesta, análisis y/o experimentos y bibliografía sólida.
 - Final:** Documento de tesis completo y listo para sustentar en un plazo no mayor de quince días.

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. (**Evaluar**)
- 3) S.O. Comunicarse efectivamente en diversos contextos profesionales. (**Evaluar**)
- 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. (**Evaluar**)
- 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. (**Evaluar**)

7. Contenido

UNIDAD 1: Escritura del Borrador del trabajo de final de carrera (tesis) (60)

Resultados del estudiante:

Contenido	Objetivos Generales
<ul style="list-style-type: none">• Redacción y corrección del trabajo de final de carrera	<ul style="list-style-type: none">• Parte experimental concluída (si fuese adecuado al proyecto) [Evaluar]• Verificar que el documento cumpla con el formato de tesis de la carrera [Evaluar]• Entrega del borrador de tesis finalizado y considerado listo para una sustentación pública del mismo (requisito de aprobación) [Evaluar]

Lecturas: IEEE-Computer Society (2008), Association for Computing Machinery (2008), CiteSeer.IST (2008)

8. Metodología

1. El profesor del curso presentará clases teóricas de los temas señalados en el programa propiciando la intervención de los alumnos.
2. El profesor del curso presentará demostraciones para fundamentar clases teóricas.
3. El profesor y los alumnos realizarán prácticas
4. Los alumnos deberán asistir a clase habiendo leído lo que el profesor va a presentar. De esta manera se facilitará la comprensión y los estudiantes estarán en mejores condiciones de hacer consultas en clase.

9. Evaluar Sesiones Teóricas:

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

Sesiones Prácticas:

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

Sistema de Evaluación:

La nota final se obtiene a través de:

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

Donde:

Evaluación Permanente: Comprende trabajos grupales, participación 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 más 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.