

## 1. CURSO

CS403. Proyecto de Final de Carrera II (Obligatorio)

## 2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Créditos	: 3
2.2 Horas de teoría	: 2 (Semanal)
2.3 Horas de práctica	: -
2.4 Duración del periodo	: 16 semanas
2.5 Condición	: Obligatorio
2.6 Modalidad	: ■FaceToFace■
2.7 Prerrequisitos	: CS402. Proyecto de Final de Carrera I. (8 <sup>vo</sup> Sem)

## 3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

## 4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

Este curso tiene por objetivo que el alumno concluya su proyecto de tesis.

## 5. OBJETIVOS

- Que el alumno este en la capacidad de presentar formalmente su proyecto de tesis con el marco teórico y levantamiento bibliográfico completo.
- Que el alumno domine el estado del arte de su área de investigación.
- Los entregables de este curso son:

**Avance parcial:** Avance del plan de tesis incluyendo motivación y contexto, definición del problema, objetivos, cronograma de actividades hasta el proyecto final de tesis y el estado del arte del tema abordado.

**Final:** Plan de tesis completo y Avance de la Tesis incluyendo los capítulos de marco teórico, trabajos relacionados y resultados (formales o estadísticos) preliminares orientados a su tema de tesis.

## 6. COMPETENCIAS

- 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. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Nospecificoutcomes

## 8. TEMAS

Unidad 1: Proyecto de Tesis (30)	
Competencias esperadas:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"><li>Proyecto de Tesis.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Descripción del formato utilizado por la Universidad para el plan de tesis [Evaluar]</li><li>Concluir el plan del proyecto de tesis[Evaluar]</li><li>Presentar el estado del arte del tema de tesis (50%)[Evaluar]</li></ul>
Lecturas : [IEE08], [Ass08], [Cit08]	

Unidad 2: Avance de Tesis (30)	
Competencias esperadas:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"><li>Avance de Tesis.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Descripción del formato utilizado por la Universidad para la tesis[Evaluar]</li><li>Concluir el capítulo del Marco Teórico de la Tesis[Evaluar]</li><li>Concluir el capítulo de Trabajos Relacionados (35%)[Evaluar]</li><li>Planear, desarrollar y presentar resultados (formales o estadísticos) de experimentos orientados a su tema de tesis (35%)[Evaluar]</li></ul>
Lecturas : [IEE08], [Ass08], [Cit08]	

## 9. PLAN DE TRABAJO

### 9.1 Metodología

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

### 9.2 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.

### 9.3 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.

## 10. SISTEMA DE EVALUACIÓN

\*\*\*\*\* EVALUATION MISSING \*\*\*\*\*

## 11. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

[Ass08] Association for Computing Machinery. *Digital Libray*. <http://portal.acm.org/dl.cfm>. Association for Computing Machinery, 2008.

- [Cit08] CiteSeer.IST. *Scientific Literature Digital Library*. <http://citeseer.ist.psu.edu>. College of Information Sciences and Technology, Penn State University, 2008.
- [IEE08] IEEE-Computer Society. *Digital Library*. <http://www.computer.org/publications/dlib>. IEEE-Computer Society, 2008.