

Universidad Católica San Pablo
Facultad de Ingeniería y Computación
Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
SILABO



CS402. Proyecto II (Obligatorio)

2017-I

1. DATOS GENERALES

1.1 CARRERA PROFESIONAL	:	Ciencia de la Computación
1.2 ASIGNATURA	:	CS402. Proyecto II
1.3 SEMESTRE ACADÉMICO	:	8 ^{vo} Semestre.
1.4 PREREQUISITO(S)	:	CS401. Proyecto I. (7 ^{mo} Sem)
1.5 CARÁCTER	:	Obligatorio
1.6 HORAS	:	2 HT; 2 HP;
1.7 CRÉDITOS	:	3

2. DOCENTE

Dr. Juan Carlos Gutiérrez Cáceres

- Dr. Ciencia de la Computación, Universidad Nacional de San Agustín, Perú, 2013.
- Mag. Ciencia de la Computación, ICMC-USP, Brasil, 2003.
- Prof. Ingeniero de Sistemas, Universidad Nacional de San Agustín, Perú, .

Dr Manuel Loaiza Fernandez

- Dr. Informatica, PUC-RIO, Brasil, 2009.
- Mag. Informatica, PUC-RIO, Brasil, 2005.

Dr. Jose Eduardo Ochoa Luna

- Dr. Ciencia de la Computación, Universidade de Sao Paulo, Brasil, 2011.
- Mag. Ciencia de la Computación, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS, Brasil, 2004.
- Prof. Bachiller en Ingeniería de Sistemas, Universidad Nacional San Agustín, Perú, 2000.

Mag. Graciela Lecireth Meza Lovón

- Mag. Ciencia de la Computación, UFMS-MS, Brasil, 2007.
- Prof. Bachiller en Ingeniería Informática, Universidad Católica San Pablo, Perú, 2004.

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. SUMILLA

1. Levantamiento del estado del arte

5. OBJETIVO GENERAL

- 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 LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y FORMACIÓN GENERAL

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

- a) Aplicar conocimientos de computación y de matemáticas apropiadas para la disciplina. [Nivel Bloom: 3]
- b) Analizar problemas e identificar y definir los requerimientos computacionales apropiados para su solución. [Nivel Bloom: 4]
- c) Diseñar, implementar y evaluar un sistema, proceso, componente o programa computacional para alcanzar las necesidades deseadas. [Nivel Bloom: 3]
- e) Entender correctamente las implicancias profesionales, éticas, legales, de seguridad y sociales de la profesión. [Nivel Bloom: 4]
- f) Comunicarse efectivamente con audiencias diversas. [Nivel Bloom: 3]
- h) Incorporarse a un proceso de aprendizaje profesional continuo. [Nivel Bloom: 4]
- i) Utilizar técnicas y herramientas actuales necesarias para la práctica de la computación. [Nivel Bloom: 5]
- l) Desarrollar principios investigación en el área de computación con niveles de competitividad internacional. [Nivel Bloom: 3]

7. CONTENIDOS

UNIDAD 1: Levantamiento del estado del arte (60 horas)	
Nivel Bloom: 5	
OBJETIVO GENERAL	CONTENIDO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hacer un levantamiento bibliográfico del estado del arte del tema escogido (esto significa muy probablemente 1 o 2 capítulos de marco teórico además de la introducción que es el capítulo I de la tesis) ▪ Redactar un documento en latex en formato articulo (<i>paper</i>) con mayor calidad que en Proyecto I (dominar tablas, figuras, ecuaciones, índices, bibtex, referencias cruzadas, citaciones, pstricks) ▪ Tratar de hacer las presentaciones utilizando prosper ▪ Mostrar experimentos básicos ▪ Elegir un asesor que domine el área de investigación realizada 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar un estudio profundo del estado del arte en un determinado tópico del área de Computación. ▪ Redacción de artículos técnicos en computación.
Lecturas: [IEEE-Computer Society, 2008], [Association for Computing Machinery, 2008], [CiteSeer.IST, 2008]	

8. METODOLOGÍA

El profesor del curso presentará clases teóricas de los temas señalados en el programa propiciando la intervención de los alumnos.

El profesor del curso presentará demostraciones para fundamentar clases teóricas.

El profesor y los alumnos realizarán prácticas

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. EVALUACIONES

Evaluación Permanente 1 : 20 %

Examen Parcial : 30 %

Evaluación Permanente 2 : 20 %

Examen Final : 30 %

Referencias

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

[CiteSeer.IST, 2008] CiteSeer.IST (2008). *Scientific Literature Digital Libray*. College of Information Sciences and Technology, Penn State University. <http://citeseer.ist.psu.edu>.

[IEEE-Computer Society, 2008] IEEE-Computer Society (2008). *Digital Libray*. IEEE-Computer Society. <http://www.computer.org/publications/dlib>.