



Universidad Nacional del Altiplano (UNA)

Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
Sílabo 2024-II

1. CURSO

CS402. Proyecto de Final de Carrera I (Obligatorio)

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Curso	:	CS402. Proyecto de Final de Carrera I
2.2 Semestre	:	8 ^{vo} Semestre.
2.3 Créditos	:	3
2.4 horas	:	2 HT; 2 HP;
2.5 Duración del periodo	:	16 semanas
2.6 Condición	:	Obligatorio
2.7 Modalidad de aprendizaje	:	Presencial
2.8 Prerrequisitos	:	CS401. Metodología de la Investigación en Computación. (7 ^{mo} Sem) CS401. Metodología de la Investigación en Computación. (7 ^{mo} Sem)

3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

4. INTRODUCCIÓN AL 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.

5. OBJETIVOS

- 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. RESULTADOS DEL ESTUDIANTE

) ()

) ()

) ()

) ()

) ()

6) Aplicar la teoría de la computación y los fundamentos del desarrollo de software para producir soluciones basadas en computación. ()

7) Desarrollar tecnología computacional buscando el bien común, aportando con formación humana, capacidades científicas, tecnológicas y profesionales para solucionar problemas sociales de nuestro entorno. ()

7. TEMAS

Unidad 1: Levantamiento del estado del arte (60)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje (<i>Learning Outcomes</i>)
<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], [acm], [citeseer]	

8. PLAN DE TRABAJO

8.1 Metodolog3a

Se fomenta la participaci3n individual y en equipo para exponer sus ideas, motiv3ndolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluaci3n del curso.

8.2 Sesiones Te3ricas

Las sesiones de teor3a se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizar3n actividades que propicien un aprendizaje activo, con din3micas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

8.3 Sesiones Pr3cticas

Las sesiones pr3cticas se llevan en clase donde se desarrollan una serie de ejercicios y/o conceptos pr3cticos mediante planteamiento de problemas, la resoluci3n de problemas, ejercicios puntuales y/o en contextos aplicativos.

9. SISTEMA DE EVALUACI3N

***** EVALUATION MISSING *****

10. BIBLIOGRAF3A B3SICA