



UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
VICERRECTORADO ACADÉMICO

1.	Departamento	<i>DECANATO DE ESTUDIOS PROFESIONALES</i>	
2.	Asignatura	<i>TÓPICOS EN INGENIERÍA DE COMPUTACIÓN II</i>	
3.	Código de la asignatura	<i>EP5856</i>	
	No. de unidades-crédito	<i>4</i>	
	No. de horas semanales	<i>Teoría 4 Práctica 2 Laboratorio 0</i>	
4.	Fecha de entrada en vigencia de este programa	<i>Abril/Julio 2017</i>	
	Aprobado por el Decanato de Estudios Profesionales	<i>Consejo Plenario 02-2017</i>	<i>06-02-2017</i>
5.	<i>OBJETIVO GENERAL: Esta asignatura tiene como propósito desarrollar competencias en los estudiantes como complemento a la formación teórica y de investigación o desarrollo, requerida en las áreas en las que se realiza el proyecto de grado y por otro lado, permite introducir a nivel de pregrado, avances recientes en las áreas de la computación en las que se desarrollan los proyectos. Esta formación teórica requiere de una dedicación aparte de la dedicada al diseño e implementación del proyecto, razón por la cual se le reconocen unos créditos adicionales.</i>		
6.	<i>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</i> <ol style="list-style-type: none"><i>1. Establecer una planificación estratégica de los procesos vinculantes al proyecto de grado con los actores que componen el proceso, los cuales son: el estudiante regular de pregrado (que cumpla los requisitos por el normativo de la USB) y el tutor académico (profesor adjudicado para este proyecto por la Coordinación Docente respectiva). Adicionalmente al tutor académico se podrá designar un co-tutor. El co-tutor deberá ser un profesional o investigador de comprobada experiencia en el área de conocimiento del proyecto de grado. El co-tutor no necesariamente deberá ser un miembro del personal académico de la Universidad Simón Bolívar.</i><i>2. Demostrar en la práctica profesional del proyecto de grado los aspectos fundamentales en torno a las competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales que un estudiante debe poseer en el nivel de formación que contempla el proceso de proyecto de grado.</i><i>3. Sistematizar de forma metódica la experiencia profesional que constituye el proceso de proyecto de grado con los lineamientos fundamentales que establece la Coordinación Docente de la carrera.</i>		
7.	<i>CONTENIDOS:</i> <p><i>La asignatura Tópicos en Ingeniería de Computación II se establece como complemento para la realización del proyecto de grado, en la segunda etapa. La Coordinación docente de la carrera debe aprobar el plan de trabajo del proyecto de grado antes de que el estudiante lo pueda cursar. Y también verificará que el estudiante cumple con los requisitos para cursarlo. El seguimiento del trabajo estará a cargo del tutor del proyecto de grado y estará sujeto a las normas de evaluación de los Proyectos de Grado.</i></p>		

8.	<p>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS, DIDACTICAS O DE DESARROLLO DE LA ASIGNATURA: <i>Entre las más utilizadas, se pueden recomendar: trabajos en grupo, sesiones de discusión, pregunta-respuesta, investigaciones, presentaciones, trabajos de campo, visitas guiadas, simulaciones computarizadas y prácticas de laboratorio.</i></p>
9.	<p>ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN: <i>La estrategia de evaluación de la asignatura se llevara a cabo en la forma de seminario con exposiciones y presentación de informes sobre el material estudiado.</i></p>
10	<p>FUENTES DE INFORMACIÓN: <i>Según el plan de trabajo del Proyecto de Grado y el área de aplicación.</i></p>
11	<p>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES: <i>Según el plan de trabajo del Proyecto de Grado.</i></p>