

PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS INFORMATIVOS

DEPARTAMENTO: CIENCIAS DE LA COMPUTACION		ÁREA DE CONOCIMIENTO: ING DE SOFTWARE	
NOMBRE DE LA ASIGNATURA: PLAN DE TESIS SOFTWARE		PERIODO ACADÉMICO: PREGRADO S-II OCT18-FEB19	
CÓDIGO: 43278		No. CREDITOS: 3	NIVEL: PREGRADO
FECHA ELABORACIÓN: 17/11/2016	EJE DE FORMACIÓN	HORAS / SEMANA	
		TEÓRICAS: 3	PRÁCTICAS/LABORATORIO
DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA: La asignatura de Plan de Tesis de Software está orientada a guiar y proporcionar al estudiante los lineamientos básicos necesarios para la elaboración de la propuesta del proyecto de titulación. Esta asignatura permite crear las competencias necesarias para que construyan su propuesta de proyecto de fin de carrera que les permita proyectar su proceso de titulación previo la obtención de su título de grado como Ingeniero de Software.			
CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA A LA FORMACIÓN PROFESIONAL: Esta asignatura corresponde a la tercera etapa formación profesional, proporcionando al estudiante las bases para poder estructurar su proyecto de fin de carrera y/o de proyectos de investigación experimental o de desarrollo aplicativo.			
RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA (UNIDAD DE COMPETENCIA): Planifica, desarrolla, mantiene y evalúa productos software que satisfagan los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable, eficiente, que cumplan normas y estándares de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas utilizadas para el desarrollo de software.			
OBJETIVO DE LA ASIGNATURA: Proporcionar los lineamientos para la elaboración de la propuesta del proyecto de fin de carrera y/o del proyecto de investigación experimental o de desarrollo aplicativo mediante el estudio y análisis de los conceptos y metodologías de la investigación científica, las normas y procedimientos del proyecto de fin de carrera definidos en la institución que permita la proyección de su proceso de titulación.			
RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA: (ELEMENTO DE COMPETENCIA): Desarrolla, mantiene y evalúa servicios y sistemas software que satisfaga todos los requisitos del usuario y se comporte de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener que cumplan normas y estándares de calidad, aplicando las teoría, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería de Software			

2. SISTEMA DE CONTENIDOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

UNIDADES DE CONTENIDOS	
Unidad 1 LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 1 <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos y metodologías de la investigación científica que permita sentar las bases para la definición del proyecto de fin de carrera.
El conocimiento científico EL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO El Plan de Investigación EL PLAN DE INVESTIGACIÓN Variación del nivel de conocimiento VARIACIÓN DEL NIVEL DE CONOCIMIENTO Diseño del proceso de investigación DISEÑO DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN Fases del diseño de investigación FASES DEL DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	

PROGRAMA ANALÍTICO

UNIDADES DE CONTENIDOS	
Unidad 2 NORMAS DE PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE FIN DE CARRERA	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 2 <ul style="list-style-type: none"> • Establece las normas y procedimientos del proyecto de fin de carrera que permita la elaboración del plan de investigación de la carrera.
Elementos del Objeto de Investigación Elementos del Objeto de Investigación Elementos de apoyo para realizar la investigación ELEMENTOS DE APOYO PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN Elementos administrativos para ejecutar la ELEMENTOS ADMINISTRATIVOS PARA EJECUTAR LA	
Unidad 3 ESTRUCTURA DE UN PAN DE INVESTIGACIÓN	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 3 <ul style="list-style-type: none"> • Elabora el plan de investigación de la carrera que permita la presentación de dicho requerimiento previo su graduación.
Estructura del Plan de Investigación ESTRUCTURA DEL PLAN DE INVESTIGACIÓN Plan de Tesis Plan de Tesis	

3. PROYECCIÓN METODOLÓGICA Y ORGANIZATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

4. TÉCNICAS Y PONDERACIÓN DE LA EVALUACIÓN

- En este espacio se expresarán las técnicas utilizadas en la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje o evaluación formativa y sumativa.
- Las técnicas que se recomienda usar son: Resolución de ejercicios, Investigación Bibliográfica, Lecciones oral/escrita, Pruebas orales/escrita, Laboratorios, Talleres, Solución de problemas, Prácticas, Exposición, Trabajo colaborativo, Examen parcial, Otras formas de evaluación.
- Recordar que mientras más técnicas utilicen, la evaluación será más objetiva y el desempeño del estudiante se reflejará en su rendimiento (4 o 5 técnicas).
- Para evaluar se deberá aplicar la rúbrica en cada una de las técnicas de evaluación empleadas. Se debe expresar en puntaje de la nota final sobre 20 puntos. No debe existir una diferencia mayor a dos puntos entre cada técnica de evaluación empleada.
- En la modalidad presencial existen tres parciales en la modalidad a distancia existen dos parciales, toda la planificación de periodo académico se la realiza en función del número de parciales de cada modalidad.
- La ponderación a utilizarse en la evaluación del aprendizaje del estudiante será la misma en las tres parciales.
- Para la aprobación de una asignatura se debe tener una nota final promedio de 14/20, en los tres o dos

5. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA/ TEXTO GUÍA DE LA ASIGNATURA

Titulo	Autor	Edición	Año	Idioma	Editorial
Diccionario de la metodología de la investigación científica	Ortiz Uribe, Frida Gisela	-	2011	spa	México : Limusa
Metodología de la investigación científica : pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación, aplicaciones en educación y otras ciencias sociales	Carrasco Díaz, Sergio	-	2006	spa	Lima : San Marcos
Metodología de la investigación científica	Pazmiño Cruzatti Iván	-	1997	spa	s.l. : Fuentes

PROGRAMA ANALÍTICO

6. FIRMAS DE LEGALIZACIÓN

EDISON ESPINOSA GALLARDO
COORDINADOR DE AREA DE CONOCIMIENTO

DIRECTOR DE CARRERA

FABIÁN ARMANDO ÁLVAREZ SALAZAR
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO