



Universidad Ricardo Palma
Rectorado
Oficina de Desarrollo Académico, Calidad y Acreditación

Facultad de Ingeniería
Departamento Académico de Ingeniería
Escuela Profesional de Ingeniería de Informática

SÍLABO 2023-II

I. DATOS ADMINISTRATIVOS

1. Asignatura : **Taller de Investigación en Ingeniería II**
2. Código : IF1001
3. Naturaleza : Taller
4. Condición : Obligatorio
5. Requisitos : IF0901 Taller de Investigación en Ingeniería I
6. Nro. de créditos : 3
7. Nro. de horas : 6 horas de taller
8. Semestre académico : Décimo
9. Docentes : Hilario Aradiel, Luis Palacios

II. SUMILLA

Propósitos Generales:

Tiene como propósito que los estudiantes aborden un problemas, preguntas o temas con soluciones de Ingeniería Informática, fundamentalmente, por medio de proyectos de desarrollo, mantenimiento, adopción, innovación o investigación, que puedan servir de base de sus trabajos de titulación.

Síntesis del contenido:

(1) Elaboración del proyecto, (2) Ejecución básica, (3) Ejecución específica y (4) Alineación producto con Informe (tesis).

III. COMPETENCIAS GENERICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

- Resolución de problemas.
- Investigación científica y tecnológica.
- Comportamiento ético.

IV. COMPETENCIAS ESPECIFICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

1. Solución de problemas de ingeniería,
2. Diseño en ingeniería,
3. Gestión de proyectos,
4. Responsabilidad ética y profesional,
5. Experimentación y pruebas,
6. Aprendizaje durante toda la vida,
7. Perspectiva local y global,
8. Valoración ambiental,
9. Comunicación,
10. Trabajo en equipo,
11. Práctica moderna de ingeniería



V. DESARROLLA EL COMPONENTE:

- Investigación.
- Responsabilidad social.

VI. LOGROS DE LA ASIGNATURA

Al finalizar la asignatura, el estudiante:

1. Conoce y considera normas vigentes relacionadas con el trabajo de titulación.
2. Identifica y define claramente el problema, pregunta o tema abordado, en su contexto,
3. Caracteriza el objetivo y alcance del proyecto y la solución,
4. Identifica métodos de investigación e ingeniería informática y su aplicación en proyectos,
5. Conoce ciclos de vida de proyectos de ingeniería y aplica ciclo de desarrollo,
6. Conoce las tendencias de las TIC relacionadas con Ingeniería Informática.
7. Se comunica eficazmente con los interesados en su proyecto para identificar claramente sus intereses actuando con profesionalismo
8. Diferencia rasgos fundamentales de su proyecto y discrimina características en diferentes categorías - líneas de I+D+I en Ingeniería Informática y las TIC.
9. Elabora su proyecto, incluyendo la programación temporal para la asignatura, partiendo del material logrado en actividades realizadas en asignaturas previas y paralelas, con especial cuidado en la viabilidad técnica / económica de la solución.
10. Ejecuta su proyecto de acuerdo a la programación temporal, principalmente actividades de ingeniería: contexto del producto/servicio, requisitos y su análisis, diseño, implementación, pruebas.
11. Redacta documentos técnicos y, en principalmente la tesis, según estándares vigentes,

VII. PROGRAMACION DE CONTENIDOS

UNIDAD 1: Viabilidad Técnica Económica

Logro de la Unidad: Se establece y define para la evaluación técnico económica del proyecto de tesis – del curso anterior TIA.

UNIDAD I : ELABORACION DE PROYECTO	
LOGRO DEL APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad el estudiante presenta y sustenta su proyecto, explicando su estructura y contenido, incluyendo su viabilidad técnico / económica y su programación temporal, considerando el producto logrado en la asignaturas previa y empleando tecnologías y tendencias vigentes.	
Semana	Contenido
1	Presentación de la asignatura, organización de los equipos de taller, conocimiento de normas relacionadas con el trabajo de titulación, caracterización de los proyectos informáticos de titulación y relacionamiento con el producto logrado en asignatura previa. Comunicación con el auspiciador. Revisión de fuentes de información.
2	Proceso inicial del producto logrado en asignatura anterior a la luz del proyecto de titulación para su integración al mismo: problema en su contexto (as is), objetivo, marco teórico, alternativas de solución y selección de una, alcance, método, entorno de trabajo y pruebas, manejo de riesgos. Viabilidad técnica. Comunicación con el auspiciador
3	Continuación del proceso del producto anterior: características generales de la solución, modelamiento inicial e implementación y prueba de la línea base inicial del producto / servicio, precisión del alcance del proyecto, actividades del proyecto, estimación del esfuerzo y recursos. Viabilidad económica. Comunicación con el auspiciador
4	Programación temporal de las actividades del proyecto. Aceptación del auspiciador. Presentación del proyecto



UNIDAD II : EJECUCIÓN BÁSICA DE PROYECTO	
LOGRO DEL APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad el estudiante maneja fuentes y referencias de información actualizadas y útiles para loDoI en Ingeniería Informática, formula documentos técnicos, deriva y analiza requisitos, diseña solución ingenieril, implementa y prueba el software y/o otros artefactos validados para solucionar el problema. Valora la rigurosidad del método de ingeniería (científico) aplicado a la solución del problema.	
Semana	Contenido
5	Revisión de fuentes de información. Actualización de marco teórico Estructura y organización de la tesis y documentación técnica del producto. Estándares. Análisis comparativo de productos, tecnologías y tendencias vigentes y casos de éxito
6	Modelamiento esencial, en el método elegido, para la línea base de la arquitectura definitiva del producto / servicio: contexto, requisitos, interfaces, análisis y datos. Relaciones de trazabilidad
7	Establecimiento de la arquitectura definitiva del producto, diseño, estrategias de prueba e implementación. Integración y pruebas de la arquitectura funcionando. Ajuste del proyecto. Documentación. Demostración.

UNIDAD III : EJECUCIÓN ESPECÍFICA DE PROYECTO	
LOGRO DEL APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad el estudiante tiene resueltos los aspectos específicos de su caso (proyecto) y un sistema de información concreto, así mismo, cuenta con la documentación técnica pertinente del producto - problema. Valora la importancia del método de ingeniería aplicado.	
Semana	Contenido
9	Revisión de fuentes de información y actualización de documentos técnicos y tesis Modelo de casos de uso (o su equivalente) en el contexto del producto con las interfaces requeridas, análisis de requisitos y datos
10	Ajuste de la Arquitectura del producto y diseño de detalle del producto.
11	Implementación e integración del producto.
12	Pruebas (diseño, preparación, realización y evaluación) y despliegue del producto. Documentación técnica. Demostración

UNIDAD IV : ALINEACIÓN DEL PRODUCTO CON LA TESIS	
LOGRO DEL APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad el estudiante presenta el producto final (software) y el avance de la tesis logrado,	
Semana	Contenido
13	Revisión de normas de elaboración del documento tesis y otras fuentes de información relacionadas con el producto.
14	Revisión y alineación estructural del documento tesis con el producto final. Ajustes
15	Revisión y alineación del contenido del documento tesis con el producto final. Ajustes Presentación del producto final y avance de tesis

VIII. ESTRATEGIAS DIDACTICAS

- Aprendizaje basado en problemas,
- Realización de proyectos,
- Actividades interactivas de trabajo colaborativo,
- Aprendizaje basado en TIC,
- Disertación
- uso de casos reales



IX. EVALUACION

UNIDAD	INSTRUMENTOS	PORCENTAJE
I	Rúbrica	20%
II	Rúbrica	20%
III	Rúbrica	20%
Sustentación del Proyecto	Rúbrica	40%

X. RECURSOS

- Hardware: desktop o laptop o notebook o tablet o smartphone conectada/o a internet
- Software: ms Office, ms Visual Studio, ms SqlServer, ms Project, ibm Rational Rose Enterprise Edition, ibm Rational Software Achitect, StarUML, balsamiq mockups, Apache Netbeans, Razor templates, Bootstrap, WhiteStar UML, Paramore Brighte, Bizagi Modeler, SonarQube, TestLink, BugScout, ms PowerBI y otros
- Plataforma LMS: MOODLE - collaborate
- Otros medios: la nube y sus servicios, archivos en diferentes formatos y medios

XI. REFERENCIAS

Básica

- Dawson C. y Martin G. (2002). *El Proyecto de fin de carrera en Ingeniería Informática*. Prentice Hall.
- Jacobson I., Booch G. y Rumbaugh J. (2000). *El proceso unificado de desarrollo de software*. Pearson - Addison Wesley.
- Pressman R. S. (2010). *Ingeniería de Software - Un enfoque práctico (7a Ed)*. McGraw Hill.
- Hernández S. (2014). *Metodología de la investigación (6a. Ed.)*. McGraw Hill.
- Bunge M. (1972). *La investigación científica*. Editorial Ariel.
- Vaishnavi V. K. & Kuechler W., Jr. (2015). *Design Science Research Methods and Patterns. Innovating Information and Communication Technology. (2nd Ed.)*. CRC Press.
- Shaw M. (Oct 2002). *What Makes Good Research in Software Engineering?*. Int. Journal on Software Tools for Technology Transfer. Volume (4), no.(1), pp. 1-7.

Complementaria

- Booch G., Rumbaugh J. y Jacobson I., (2006). *El lenguaje unificado de modelado 2.0 - guía del usuario (2a. Ed.)*. Pearson - Addison Wesley.
- Freund J. y otros. (2014). *BPM 2.0 - Manual de Referencia y Guía Práctica (4a. Ed.)*. UT Federico Santamaría, Chile.
- Joseph S. I. (2019). *Escribir y presentar su tesis o disertación*. Michigan State University. url: <http://www.learnerassociates.net/dissthes/index.htm>
- ABPM. (2013). *BPM CBOOK Version 3.0*.
- Chinneck J. (1999). *Como organizar tu tesis*. Carleton Univ. url: <http://www.sce.carleton.ca/faculty/chinneck/thesis.html>
- ACM. *ACM Computing Surveys*. url: <https://dl.acm.org/journal/csur>
- UCC. *Formulación y evaluación de proyectos de informática*. url: <https://sites.google.com/site/formulacionyevaluacionumca/home>
- Gobierno Peruano. (2014). Ley universitaria 30220
- URP. Reglamentos de grados y títulos