



**UASLP**  
Universidad Autónoma  
de San Luis Potosí



**FACULTAD DE  
INGENIERÍA**  
Área de Ciencias  
de la Computación

## 2008 – SEMINARIO DE MEDIO TÉRMINO

Clave de la materia: 2008  
Clave Facultad: 2008  
Clave U.A.S.L.P.: ---- Clave CACEI: CC  
Nivel del Plan de Estudios: I.S.I.: 6, I.C.:7 No. de créditos: 2  
Horas/Clase/Semana: 2 Horas totales/Semestre: 32  
Horas/Práctica (y/o Laboratorio): 0  
Prácticas complementarias: 0  
Trabajo extra-clase Horas/Semana: 2  
Carrera/Tipo de materia: I.S.I., I.C./Obligatoria  
No. de créditos aprobados: Haber aprobado el 90% de las materias del núcleo básico  
Fecha última de Revisión Curricular: 23-noviembre-2023  
Materia y clave de la materia requisito: Ninguna

### OBJETIVO DEL CURSO

Analizar y conocer las responsabilidades sociales, éticas y académicas para el desarrollo integral como profesionista de la computación, considerando los

conocimientos y habilidades adquiridas del Núcleo Básico del programa.

### CONTENIDO TEMÁTICO

#### 1. CONTEXTO SOCIAL

*Tiempo estimado: 2 hrs.*

Objetivo: Conocer y analizar diversos aspectos sociales en el mundo actual relacionados a la computación.

#### 2. ÉTICA PROFESIONAL

*Tiempo estimado: 2 hrs.*

Objetivo: Conocer y analizar cómo tomar decisiones profesionales y siguiendo una conducta social adecuada.

#### 3. SERVICIO SOCIAL Y PRÁCTICAS PROFESIONALES

*Tiempo estimado: 10 hrs.*

Objetivo: Conocer y analizar lo que involucra el realizar servicio social y prácticas profesionales, así como opciones de dónde realizarlas.

#### 4. POSICIONAMIENTO PROFESIONAL

*Tiempo estimado: 4 hrs.*

Objetivo: Analizar casos y herramientas para un adecuado posicionamiento profesional.

#### 5. PROYECTOS COMPUTACIONALES

*Tiempo estimado: 2 hrs.*

Objetivo: Conocer y analizar los pasos para el desarrollo de proyectos de tipo computacional.

#### 6. COMUNICACIÓN PROFESIONAL

*Tiempo estimado: 4 hrs.*

Objetivo: Analizar y conocer buenas prácticas para una comunicación efectiva con diversas audiencias.

#### 7. HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN

*Tiempo estimado: 2 hrs.*

Objetivo: Conocer y analizar los hechos más importantes en la historia de la computación para tener un panorama de dónde estamos en la actualidad.

#### 8. SUSTENTABILIDAD Y ECONOMÍA DE LA COMPUTACIÓN

*Tiempo estimado: 2 hrs.*

Objetivo: Conocer y analizar la sustentabilidad y el manejo financiero relacionado a los sistemas de software.

#### 9. POLÍTICAS Y LEYES

*Tiempo estimado: 2 hrs.*

Objetivo: Conocer y analizar algunas de las políticas y leyes en México que están relacionadas a la computación.

#### 10. INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

*Tiempo estimado: 2 hrs.*

Objetivo: Conocer y discutir las diferentes opciones que se tienen para continuar con la preparación profesional.

## METODOLOGÍA

Ciertos temas pueden ser presentados por uno o más invitados expertos en el tema a tratar.

El profesor encargado debe guiar al alumno en cada uno de los temas propuestos considerando que el alumno ha terminado las materias del Núcleo Básico y ha comenzado las materias de énfasis y de proyectos.

La exposición de los temas se debe hacer con apoyo de material visual, para un mayor impacto en el alumno.

Participación por parte de los alumnos a través de las dinámicas de grupo y análisis de casos.

Realización de tareas de investigación acerca de algunos de los temas.

## EVALUACIÓN

El seminario se acreditará si el alumno cumple con las dos terceras partes de la asistencia al curso y con el 90%

de las tareas entregadas. Para esta materia no aplican los exámenes extraordinario, título y regularización.

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Básica

Reglamento Interno de la Facultad de Ingeniería, UASLP,

Manual de Procedimientos de la Facultad de Ingeniería, UASLP,

Código de Ética de la UASLP,

Código de Ética del Ingeniero,  
<https://www.cec.uchile.cl/~leherrer/docencia/etica.htm>  
consultado (ago 2023).

ACM. Código de Ética del Profesional de la Computación,  
<https://www.acm.org/code-of-ethics>, consultado (ago 2023).

McDowell, G., *Cracking the Coding Interview: 189 Programming Questions and Solutions*. Careercup, 6th Edition, 2015.

Foreman, G., *Entrevista de Trabajo: Prepárese para ser contratado: las 100 preguntas más frecuentes y las respuestas ganadoras*, Bravex Publications, 2019.

### Bibliografía Complementaria

Manual de Organización de la Facultad de Ingeniería,

Protección de datos personales en México: conoce el marco legal,  
<https://www.docusign.mx/blog/proteccion-de-datos>, consultado (ago 2023).

Harari, Y., *Homo deus: Breve historia del mañana*, Penguin Random House, 2016.

*Legislación de Propiedad Intelectual 2021 - Ley Federal del Derecho de Autor - Nueva Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial*. Gallardo Ediciones, 2021.

Ley federal de protección de datos personales en posesión de los particulares,  
<http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFPDPPP.pdf>, consultado (ago 2023).

Ugalde, A., *La biblia de la comunicación eficaz*, Ediciones Culturales Paidós, 2019.

Ceruzzi, P., *Breve historia de la computación*, Fondo de Cultura Económica, 2018.

### Sitios de internet

Área de Ciencias de la Computación  
<http://infocomp.ingenieria.uaslp.mx/>, consultado (ago 2023).

Facultad de Ingeniería  
<http://www.ingenieria.uaslp.mx/>, consultado (ago 2023).

Examen General para el Egreso de Licenciatura  
<https://www.ceneval.edu.mx/examenes-generales-de-egreso>, consultado (ago 2023).

Software Guru. Estudio de Salarios,  
<https://sg.com.mx/estudios/salarios/2020>, consultado (ago 2023).

Cómo Hacer un Currículum de Programador: Guía y Ejemplos,  
<https://www.livecareer.es/curriculum-vitae/curriculum-programador>, consultado (ago 2023).

Hacer un Currículum Vitae Eficaz. Guía-Tutorial Completo,  
<https://www.orientacionparaelemplo.com/como-hacer-un-curriculum-vitae>, consultado (ago 2023).

LinkedIn, <https://www.linkedin.com>, consultado (ago 2023).

Workana, <https://www.workana.com>, consultado (ago 2023).

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial,  
<https://www.gob.mx/impj>, consultado (ago 2023).

Open Source Initiative, <https://opensource.org>, consultado (ago 2023).

Global System for Sustainable Development,  
<https://gssd.mit.edu/research-reports/gssd-research-initiatives/information-technology-sustainable>, consultado (ago 2023).

Timeline of Computer History,  
<https://www.computerhistory.org/timeline>, consultado (ago 2023).

Legislación Informática de México, [www.informatica-juridica.com/legislacion/mexico/](http://www.informatica-juridica.com/legislacion/mexico/), consultado (ago 2023).

Delitos Informáticos en México,  
<https://itmastersmag.com/noticias-analisis/delitos-informaticos-en-mexico-que-dice-la-ley/>, consultado (ago 2023).

CONACYT, <https://conahcyt.mx/>, consultado (ago 2023).

Centro de Investigación y Estudios de Posgrado, Facultad de Ingeniería, <http://www.ingenieria.uasp.mx/ciep>, consultado (ago 2023).