

1. CURSO

SE1R1. Requerimientos y diseño de interfaces (Obligatorio)

2. INFORMACIÓN GENERAL

- 2.1 Curso : SE1R1. Requerimientos y diseño de interfaces
- 2.2 Semestre : 2^{do} Semestre.
- 2.3 Créditos : 4
- 2.4 horas : 3 HT; 3 HP;

- 2.5 Duración del periodo : 16 semanas
- 2.6 Condición : Obligatorio
- 2.7 Modalidad de aprendizaje : Presencial
- 2.8 Prerrequisitos : CS111. Introducción a la programación. (1^{er} Sem)
CS111. Introducción a la programación. (1^{er} Sem)

3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

Write justification for this course here ...

5. OBJETIVOS

- Write your first goal here.
- Write your second goal here.
- Just in case you need more goals write them here

6. RESULTADOS DEL ESTUDIANTE

- 1) Analizar un problema computacional complejo y aplicar los principios computacionales y otras disciplinas relevantes para identificar soluciones. (**Familiarizarse**)

7. TEMAS

Unidad 1: title for the unit goes here (5)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Topic1 • Topic2 • Topic3 	<ul style="list-style-type: none"> • Learning outcome1 [Levelforthislearningoutcome]. • Apply computing in complex problems [Usar]. • Create a search engine [Evaluar]. • Study data structures [Familiarizarse].
Lecturas : [Bibitem1], [Bibitem2]	

Unidad 2: another unit goes here (1)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Topic1 	<ul style="list-style-type: none"> • Learning outcome xyz [Levelforthislearningoutcome].
Lecturas : [Bibitem3], [Bibitem1]	

8. PLAN DE TRABAJO

8.1 Metodología

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

8.2 Sesiones Teóricas

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

8.3 Sesiones Prácticas

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

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

10. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA