



Universidad Nacional de Ingeniería (UNI)

Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
Sílabo 2026-I

1. CURSO

CS400. Prácticas Pre-profesionales (Obligatorio)

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Curso	: CS400. Prácticas Pre-profesionales
2.2 Semestre	: 9 ^{no} Semestre.
2.3 Créditos	: 2
2.4 Horas	: 1 HT; 2 HP;
2.5 Duración del periodo	: 16 semanas
2.6 Condición	: Obligatorio
2.7 Modalidad de aprendizaje	: Presencial
2.8 Prerrequisitos	: 110Cr

3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

Este curso permite a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos durante su formación académica en un entorno laboral real, bajo la supervisión de una empresa y la universidad. Las prácticas pre-profesionales son esenciales para desarrollar competencias profesionales, éticas y técnicas, asegurando que el estudiante adquiera experiencia en proyectos relacionados con la carrera.

5. OBJETIVOS

- Evaluar el desempeño del estudiante en un entorno laboral real, aplicando conocimientos de Ciencia de la Computación.
- Desarrollar habilidades profesionales, éticas y de trabajo en equipo en un contexto empresarial.
- Garantizar que las actividades realizadas estén alineadas con los objetivos de la carrera.

6. RESULTADOS DEL ESTUDIANTE

AG-C09) Diseño y Desarrollo de Soluciones: Diseña, implementa y evalúa soluciones para problemas complejos de computación. (Assessment)

AG-C03) Trabajo Individual y en Equipo: Se desempeña efectivamente como individuo y como miembro o líder en equipos diversos. (Assessment)

AG-C04) Comunicación: Se comunica de forma efectiva en actividades complejas de computación. (Assessment)

AG-C02) Ética: Aplica principios éticos y se compromete con la ética profesional y las normas de la práctica profesional de la computación. (Assessment)

AG-C06) Aprendizaje a lo largo de la vida: Reconoce la importancia del aprendizaje continuo y la adaptación a nuevas tecnologías. (Assessment)

AG-C05) Gestión de Proyectos: Aplica los principios de gestión en computación para gestionar proyectos. (Usage)

AG-C01) El Profesional y el Mundo: Analiza y evalúa el impacto de las soluciones a problemas complejos de computación en el desarrollo sostenible de la sociedad. (Usage)

7. TEMAS

Unidad 1: Evaluación de Desempeño en Entorno Laboral (48 horas)	
Resultados esperados: AG-C02,AG-C04,AG-C05,AG-C09	
Temas	Aprendizaje esperado (<i>Learning Outcomes</i>)
• Integración del estudiante en un equipo de trabajo profesional. • Aplicación de conocimientos técnicos en proyectos reales. • Evaluación de competencias éticas y profesionales en el ámbito laboral. • Presentación de informes y retroalimentación por parte de la empresa y la universidad.	• Demostrar habilidades técnicas en un entorno laboral real [Evaluar]. • Aplicar principios éticos y profesionales en sus actividades [Evaluar]. • Trabajar efectivamente en equipo y comunicarse de manera profesional [Evaluar].
Lecturas : [Edu22], [Soc21]	

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

[Soc21] IEEE Computer Society. *Prácticas Profesionales en Computación: Ética y Gestión*. IEEE Press, 2021.

[Edu22] Comité de Educación de la ACM. *Guía para Prácticas Pre-profesionales Exitosas en Ciencia de la Computación*. Tech. rep. Association for Computing Machinery, 2022.