



Universidad Nacional de Ingeniería (UNI)

Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
Sílabo 2026-I

1. CURSO

EX301. Actividades Extracurriculares (Obligatorio)

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Curso	: EX301. Actividades Extracurriculares
2.2 Semestre	: 8 ^{vo} 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	: Ninguno

3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

Este curso registra la participación del estudiante en actividades complementarias a la formación académica, como talleres, congresos, proyección social, voluntariados o competencias técnicas. Su objetivo es fomentar el desarrollo integral, habilidades blandas y compromiso social.

5. OBJETIVOS

- Participar en actividades que complementen su formación profesional.
- Desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo.
- Contribuir a iniciativas de impacto social o técnico.

6. RESULTADOS DEL ESTUDIANTE

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. (Familiarity)

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

7. TEMAS

Unidad 1: Actividades Extracurriculares (48 horas)	
Resultados esperados: AG-C01, AG-C06	
Temas	Aprendizaje esperado (<i>Learning Outcomes</i>)
• Talleres técnicos o interdisciplinarios. • Asistencia a congresos, seminarios o charlas. • Proyección social (voluntariados, mentorías). • Competencias académicas (hackathons, ferias científicas).	• Demostrar participación en al menos 3 actividades [Familiarizarse]. • Elaborar informes reflexivos sobre las experiencias [Usar]. • Colaborar en equipos para proyectos sociales o técnicos [Evaluar].
Lecturas : [ACM], [ABE]	

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

[ABE] ABET. *ABET Criteria for Student Professional Development*. Tech. rep.

[ACM] ACM. *Guidelines for Extracurricular Activities in Computing*. Tech. rep.