



Universidad Nacional de Ingeniería (UNI)
Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
Sílabo 2026-I

1. CURSO

EX301FCCS. Actividades Extracurriculares (Obligatorio)

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Curso	:	EX301FCCS. 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

3) Comunicarse efectivamente en diversos contextos profesionales. (Familiarity)

5) Funcionar efectivamente como miembro o líder de un equipo involucrado en actividades apropiadas a la disciplina del programa. (Usage)

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

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

7. TEMAS

Unidad 1: Actividades Extracurriculares (48 horas) Resultados esperados: 3,5,AG-C03,AG-C04	
Temas	Objetivos de Aprendizaje (Learning Outcomes)
<ul style="list-style-type: none"> • Talleres técnicos o interdisciplinarios. • Asistencia a congresos, seminarios o charlas. • Proyección social (voluntariados, mentorías). • Competencias académicas (hackathons, ferias científicas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar participación en al menos 3 actividades [Familiarizarse (<i>Familiarity</i>)]. • Elaborar informes reflexivos sobre las experiencias [Usar (<i>Usage</i>)]. • Colaborar en equipos para proyectos sociales o técnicos [Evaluar (<i>Assessment</i>)].
Lecturas : [ACM19], [ABE22]	

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

- [ACM19] ACM. *Guidelines for Extracurricular Activities in Computing*. Tech. rep. 2019. URL: <https://www.acm.org/education/curricula-recommendations>.
- [ABE22] ABET. *ABET Criteria for Student Professional Development*. Tech. rep. 2022. URL: <https://www.abet.org/accreditation/>.