



Universidad Nacional de Ucayali (UNU)

Programa Profesional de
Ciencia de la Computación
Sílabo 2023-I

1. CURSO

CS366. Robótica (Electivo)

2. INFORMACIÓN GENERAL

- 2.1 Créditos : 4
- 2.2 Horas de teoría : 2 (Semanal)
- 2.3 Horas de práctica : 4 (Semanal)
- 2.4 Duración del periodo : 16 semanas
- 2.5 Condición : Electivo
- 2.6 Modalidad : Híbrido
- 2.7 Prerrequisitos : CS262. Aprendizaje Automático. (7^{mo} 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. COMPETENCIAS

- a) Aplicar conocimientos de computación y de matemáticas apropiadas para la disciplina. (**Familiarizarse**)

7. TEMAS

Unidad 1: title for the unit goes here (5)	
Competencias esperadas: a	
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)	
Competencias esperadas:	
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