



## Universidad Nacional de Ucayali (UNU)

Programa Profesional de  
Ciencia de la Computación  
Sílabo 2023-I

### 1. CURSO

CS3T9. Tópicos Avanzados en Bioinformática (Electivo)

### 2. INFORMACIÓN GENERAL

- 2.1 Créditos : 4
- 2.2 Horas de teoría : 2 (Semanal)
- 2.3 Horas de práctica : 2 (Semanal)
- 2.4 Duración del periodo : 16 semanas
- 2.5 Condición : Electivo
- 2.6 Modalidad : Híbrido
- 2.7 Prerrequisitos : CS2T1. Biología Computacional. (7<sup>mo</sup> 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"><li>• Topic1</li><li>• Topic2</li><li>• Topic3</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Learning outcome1 [Levelforthislearningoutcome].</li><li>• Apply computing in complex problems [Usar].</li><li>• Create a search engine [Evaluar].</li><li>• Study data structures [Familiarizarse].</li></ul>
Lecturas : [Bibitem1], [Bibitem2]	

<b>Unidad 2: another unit goes here (1)</b>	
<b>Competencias esperadas:</b>	
<b>Temas</b>	<b>Objetivos de Aprendizaje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Topic1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Learning outcome xyz [Levelforthislearningoutcome].</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [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