

## **Sílabo de la Asignatura**

### **1. TICS-00055 PRÁCTICAS LABORABLES**

#### **2. 240 horas crédito.**

#### **3. Bibliografía**

- LA RESPONSABILIDAD SOCIAL DE LA IES: VINCULACIÓN UNIVERSIDAD-COMUNIDAD A TRAVÉS DEL PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR, Cevallos, C. F. V., Cevallos, C. G. C., Barahona, C. A. Z., Zavala, J. H. M., Pincay, D. E. Á., & Plúa, C. R. C., 2017

#### **4. Información específica de la Asignatura**

- a. Los estudiantes trabajarán y se desenvolverán en entornos prácticos de la profesión, colaborando/ejecutando actividades relacionadas con el quehacer profesional de la Carrera. Todo esto lo realizará a través de la coordinación del tutor responsable tanto de la universidad como de la institución cooperante, ejecutando actividades previamente establecidas y programadas, de las cuales se responsabilizará en cuanto a su ejecución e información de avances a lo largo del periodo académico correspondiente.
- b. Prerrequisitos:
  - MAES-00130 SISTEMAS LINEALES Y SEÑALES
  - MAES-00128 MÉTODOS NUMÉRICOS
  - TICS-00035 BASE DE DATOS I: DISEÑO Y PRINCIPIOS
  - TICS-00050 LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN
  - TICS-00054 PRÁCTICAS SERVICIO COMUNITARIO
  - MAES-00123 INVESTIGACIÓN DE OPERACIONES
  - TICS-00053 ORGANIZACIÓN Y ARQUITECTURA DE COMPUTADORES

#### **5. Objetivos pedagógicos de la Asignatura**

- a. Generar en el estudiante la capacidad para poner en práctica lo aprendido en la Carrera y permitir su desenvolvimiento en un ambiente real y práctico.
  - Generar espacios para la praxis profesional del futuro profesional.
  - Desarrollar destrezas en ambientes reales de trabajo.
  - Complementar la formación académica del futuro profesional abordando problemáticas y buscando soluciones a nivel práctico.
- b. Resultados de Aprendizaje
  - Formula y plantea soluciones a través de modelos que describan el comportamiento y operación de procesos en distintas áreas de conocimiento, en la que investiga, analiza, diseña, propone y desarrolla diversos tipos de soluciones computacionales
  - Participa en los proyectos de investigación relacionados a las disciplinas de la computación
  - Aplica los fundamentos lógicos en proyectos de ciencias de la computación en lo referente a brindar soluciones de modelamiento y abstracción de problemas del mundo real para diseñar sistemas, componentes o procesos que cubran las necesidades de la sociedad
  - Gestiona grandes volúmenes de datos, considerando requisitos funcionales y no-funcionales así como el uso adecuado de metodologías de modelamiento y desarrollo, para idear nuevas formas de usar las ciencias de la computación

#### **6. Temas de la Asignatura**

- Unidad 1 introducción a la asignatura

- Unidad 2: ejecución de las actividades a nivel empresarial
- Unidad 3: seguimiento - monitoreo