

1. CURSO

CS2T1. Biología Computacional (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 : ■FaceToFace■
 2.7 Prerrequisitos : CS212. Análisis y Diseño de Algoritmos. (5^{to} 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

- 1) S.O. Analizar un problema computacional complejo y aplicar los principios computacionales y otras disciplinas relevantes para identificar soluciones. (**Familiarizarse**)

7. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Nospecificoutcomes

8. TEMAS

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

9. PLAN DE TRABAJO

9.1 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.

9.2 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.

9.3 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.

10. SISTEMA DE EVALUACIÓN

***** EVALUATION MISSING *****

11. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA