



Universidad de Ingeniería y Tecnología
Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
Silabo del curso
Periodo Académico 2019-I

1. **Código del curso y nombre:** GH0015. Imagen y marca personal (Obligatorio)
2. **Créditos:** 3
3. **Horas de Teoría y Laboratorio:** 2 HT; 2 HP; (Semanal)
4. **Profesor(es) del curso, email y horario de atención**

Atención previa coordinación con el profesor

5. Bibliografía básica

- [Jor09] Gomez. Jorge. *Cómo te vendes te contratan*. México, Mc Graw Hill, 2009.
- [Ric15] Bolles. Richard. *What color is your parachute?* New York, Ten Speed Press - Random House Company, 2015.
- [Ste05] Robbins. Stephen. *Comportamiento Organizacional*. Décima Edición. Pearson Pentice Hall, 2005.

6. Información del curso

- (a) **Breve descripción del curso** El curso de Imagen y Marca Personal, es el primero de dos cursos del área de desarrollo de competencias personales y profesionales. Este curso brinda oportunidades al estudiante para que se autoevalúe y reconozca las oportunidades de mejora, sentirse capaz de realizar cada uno de los retos que se le proponga a nivel personal y profesional y de realizar un adecuado análisis de su situación, ejecución y propuesta de resolución. El aprendizaje a través de la experiencia, le ayudará a evaluar desde su propia perspectiva, las diferentes formas de pensar y la capacidad de aportar individualmente o en equipo al logro de un determinado objetivo; a través del intercambio de ideas, la evaluación de propuestas y la ejecución de la alternativa de solución idónea.
- (b) **Prerrequisitos:**
- GH0010. Ética y Tecnología. (5^{to} Sem)
 - EG0008. Proyecto Interdisciplinario II. (4^{to} Sem)
- (c) **Tipo de Curso:** Obligatorio
- (d) **Modalidad:** Presencial

7. Objetivos del curso.

Competencias

- d) Trabajar efectivamente en equipos para cumplir con un objetivo común. (**Usar**)
- e) Entender correctamente las implicancias profesionales, éticas, legales, de seguridad y sociales de la profesión. (**Usar**)
- f) Comunicarse efectivamente con audiencias diversas. (**Usar**)
- n) Aplicar conocimientos de humanidades en su labor profesional. (**Usar**)

Objetivos de Aprendizaje

- Comprende las responsabilidades profesional y ética
- Capacidad de comunicación oral
- Capacidad de comunicación escrita
- Reconoce la necesidad del aprendizaje permanente



8. Tópicos del curso

1. Introducción al curso.
2. Autoconocimiento.
3. Personal branding.
4. Entrevistas
5. Plataformas virtuales
6. Networking.
7. Feedback.
8. Examen Parcial.
9. Assessment center
10. Conversatorio.
11. Derechos y obligaciones laborales de los practicantes.
12. Entrevista a expertos.
13. Dinámicas de reclutamiento.
14. Competencias.

9. Metodología y sistema de evaluación

Metodología:

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.

Sesiones de Laboratorio:

Para verificar que los alumnos hayan alcanzado el logro planteado para cada una de las unidades de aprendizaje, realizarán actividades que les permita aplicar los conocimientos adquiridos durante las sesiones de teoría y se les propondrá retos que permitan evaluar el desempeño de los alumnos.

Exposiciones individuales o grupales:

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.

Lecturas:

A lo largo del curso se proporcionan diferentes lecturas, las cuales son evaluadas. El promedio de las notas de las lecturas es considerado como la nota de una práctica calificada. El uso del campus virtual UTEC Online permite a cada estudiante acceder a la información del curso, e interactuar fuera de aula con el profesor y con los otros estudiantes.

Sistema de Evaluación:

10. Contenido



Unidad 1: Introducción al curso. (12)	
Competences esperadas: 4	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar métodos asertivos y proactivos para la presentación de proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al curso. Presentación de la metodología a aplicar (tipos de evaluación, cronograma de clases, talleres) • Presentación a las competencias que se buscan desarrollar (liderazgo, trabajo en equipo, pensamiento crítico, entre otros). Teoría de las competencias y lo que quiere el mercado. • Envío del DISC - online.
Lecturas : [Ste05]	

Unidad 2: Autoconocimiento. (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer Fortalezas y puntos de mejora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de los compromisos y acuerdos de la clase . • Assessment center de autoevaluación. • Dinámica sobre el autoconocimiento, la identificación de FODA personal y visión de futuro personal
Lecturas : [Jor09]	

Unidad 3: Personal branding. (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a mostrar su marca personal a través de diferentes medios profesionales y sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría. Personal branding. Plan de posicionamiento en el mercado (como voy hacer que mis competencias puedan ingresar al mercado). • Cómo uno se debe comunicar, la utilización de la voz para potenciar sus habilidades y conseguir seguridad y eficacia en su comunicación. • Teoría ¿Qué es un CV? ¿Cómo crear un CV innovador? Implementación de proyectos; actualización de datos, armado de portafolio de proyectos; comunicación virtual. • Creación de un CV por grupo.
Lecturas : [Ste05]	



Unidad 4: Entrevistas (30)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de afrontar una entrevista de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Charla: Expectativas del mercado laboral. ¿Qué busca y quiere el mercado? • Tipos de entrevistas y evaluaciones en el proceso de reclutamiento y selección. Uso de estrategias de persuasión; formas y técnicas exitosas para entrevistas, tips y recomendaciones. • Entrega del Reto 1: Envío del CV • Charla VOLCAN: Tips de entrevistas y evaluaciones de reclutamiento y selección en Jueves del Conocimiento • Tarea. Después de conocerse y saber lo que quiere el mercado, se crean los elementos para diseñar la propia estrategia de cada alumno
Lecturas : [Ste05]	

Unidad 5: Plataformas virtuales (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender las técnicas de búsqueda de empleo y criterios para un buen desempeño en las evaluaciones profesionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio de la charla de Volcan y de la clase anterior. • Plataformas virtuales de empleo: revisión de las principales plataformas virtuales (CSM), correcto uso de la Bolsa UTEC. • LinkedIn como creador de relaciones: introducción a la red social; utilidad y trascendencia en la actualidad; reglas de uso y herramientas de LinkedIn. Exposición de los estudiantes sobre LinkedIn y herramientas similares • Explicación del networking UTEC.
Lecturas : [Jor09]	

Unidad 6: Networking. (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar competencias profesionales orientadas a la asertividad de la búsqueda de oportunidades laborales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Networking UTEC: Reto 2: Consigue una entrevista. Envía tu CV a 40 empresas. Tómate una foto con tu vestimenta
Lecturas : [Ste05]	



Unidad 7: Feedback. (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la actitud positiva hacia el trabajo y la pasión por sobresalir en las prácticas preprofesionales mediante la detección de oportunidades de mejora. 	<ul style="list-style-type: none"> Encuesta sobre el feedback- Networking UTEC. Dinámica Reto 3: Círculo de Entrevistas por competencias con profesionales
Lecturas : [Ric15]	

Unidad 8: Examen Parcial. (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar en el alumno la capacidad para abordar asertivamente situaciones o problemas, con una mirada integradora. 	<ul style="list-style-type: none"> PARCIALES (Entrevistas por competencias. Revisión del CV y LinkedIn)
Lecturas : [Jor09]	

Unidad 9: Assessment center (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la capacidad de reconocer y proponer soluciones ante oportunidades de mejora dentro del ambiente laboral, utilizando sus propios recursos, competencias y relaciones interpersonales. 	<ul style="list-style-type: none"> Entrega y discusión de los resultados del assessment center. Assessment center en clase, con la aplicación de casos reales, en la medición de las competencias : Proactividad, análisis de problemas, pensamiento analítico y planificación y organización, trabajo en equipo y liderazgo, adaptabilidad, comunicación asertiva, ética
Lecturas : [Ste05]	

Unidad 10: Conversatorio. (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la actitud positiva hacia el trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> Conversatorio sobre los resultados de la clase anterior Taller fuera del salón: Proactividad, análisis de problemas, pensamiento analítico y planificación y organización, trabajo en equipo y liderazgo, adaptabilidad, comunicación asertiva, ética. Se tendrá el feedback.
Lecturas : [Ric15]	



Unidad 11: Derechos y obligaciones laborales de los practicantes. (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de reconocer derechos y responsabilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Charla: Derechos y obligaciones laborales de los practicantes.
Lecturas : [Jor09]	

Unidad 12: Entrevista a expertos. (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar competencias profesionales orientadas a la asertividad de las la búsqueda de oportunidades laborales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista a expertos: El mundo real laboral desde la visión del área de recursos humanos -RRHH, con jefes corporativos de selección como invitados
Lecturas : [Ste05]	

Unidad 13: Dinámicas de reclutamiento. (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la actitud positiva hacia el trabajo y la pasión por sobresalir en las prácticas preprofesionales mediante la detección de oportunidades de mejora y la formulación de un proyecto de ingeniería. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio y presentación de los alumnos sobre la entrevista a expertos y temas relacionados. • Reforzamiento de las evaluaciones de reclutamiento y selección. • Dinámica de reclutamiento: Reto 4: Cómo te va.
Lecturas : [Ric15]	

Unidad 14: Competencias. (24)	
Competences esperadas: 3	
Objetivos de Aprendizaje	Tópicos
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar en el alumno la capacidad para abordar asertivamente situaciones o problemas, con una mirada integradora para luego, proponer y ejecutar alguna de las alternativas hacia la solución de las mismas 	<ul style="list-style-type: none"> • Caso de Estudio • Competencias: Planificación y organización y confianza en sí mismo, asociado a la resolución de problemas. • Feedback de resultados sobre la dinámica de refuerzo.
Lecturas : [Ste05]	





Universidad de Ingeniería y Tecnología
Escuela Profesional de
Ciencia de la Computación
Silabo del curso
Periodo Académico 2019-I

1. **Código del curso y nombre:** CS2H01. Interacción Humano Computador (Obligatorio)
2. **Créditos:** 3
3. **Horas de Teoría y Laboratorio:** 1 HT; 4 HL; (Semanal)
4. **Profesor(es) del curso, email y horario de atención**

Atención previa coordinación con el profesor

5. **Bibliografía básica**

- [Bux07] Bill Buxton. *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2007.
- [Dix+04] Alan Dix et al. *Human-computer Interaction*. 3 ed. Prentice-Hall, Inc, 2004.
- [Joh10] Jeff Johnson. *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules*. 3 ed. Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2010.
- [LS06] M. Leavitt and B. Shneiderman. *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*. Health and Human Services Dept, 2006.
- [Mat11] Lukas Mathis. *Designed for Use: Create Usable Interfaces for Applications and the Web*. Pragmatic Bookshelf, 2011.
- [Nor04] Donald A. Norman. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Book, 2004.
- [RS11] Y. Rogers and J Sharp H. & Preece. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 3 ed. John Wiley and Sons Ltd, 2011.
- [Sto+05] D. Stone et al. *User Interface Design and Evaluation*. Morgan Kaufmann Series in Interactive Technologies, 2005.
- [WW11] D. Wigdor and D. Wixon. *Brave NUI World: Designing Natural User Interfaces for Touch and Gesture*. Morgan Kaufmann Publishers Inc, 2011.

6. **Información del curso**

- (a) **Breve descripción del curso** El lenguaje ha sido una de las creaciones más significativas de la humanidad. Desde el lenguaje corporal y gestual, pasando por la comunicación verbal y escrita, hasta códigos simbólicos icónicos y otros, ha posibilitado interacciones complejas entre los seres humanos y facilitado considerablemente la comunicación de información. Con la invención de dispositivos automáticos y semiautomáticos, entre los que se cuentan las computadoras, la necesidad de lenguajes o interfaces para poder interactuar con ellos, ha cobrado gran importancia.

La usabilidad del software, aunada a la satisfacción del usuario y su incremento de productividad, depende de la eficacia de la Interfaz Usuario-Computador. Tanto es así, que a menudo la interfaz es el factor más importante en el éxito o el fracaso de cualquier sistema computacional. El diseño e implementación de adecuadas Interfaces Humano-Computador, que además de cumplir los requisitos técnicos y la lógica transaccional de la aplicación, considere las sutiles implicaciones psicológicas, culturales y estéticas de los usuarios, consume buena parte del ciclo de vida de un proyecto software, y requiere habilidades especializadas, tanto para la construcción de las mismas, como para la realización de pruebas de usabilidad.

- (b) **Prerrequisitos:** CS3903. Sistemas de Infomación. (6^{to} Sem)
- (c) **Tipo de Curso:** Obligatorio
- (d) **Modalidad:** Presencial

