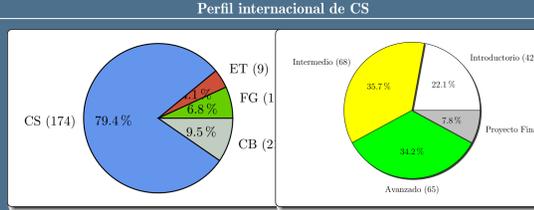
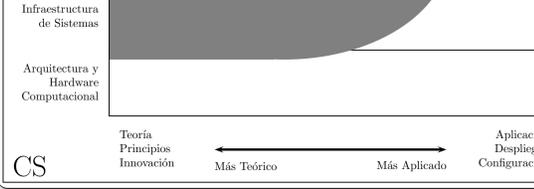
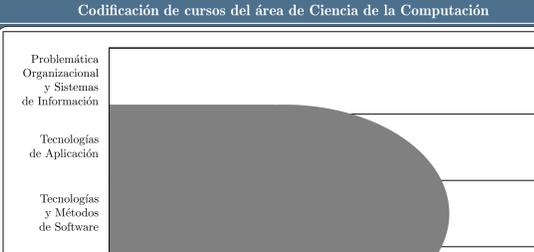
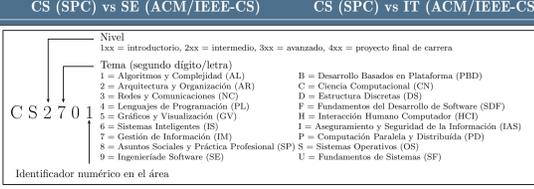
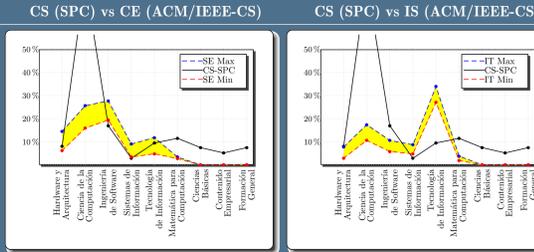
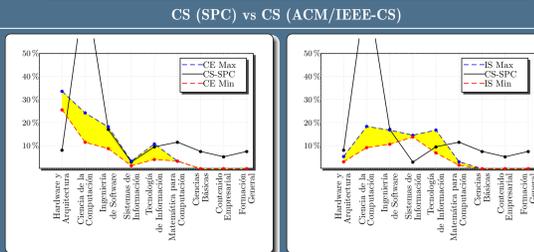
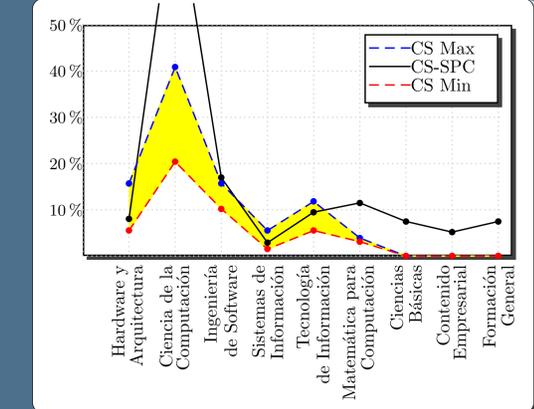
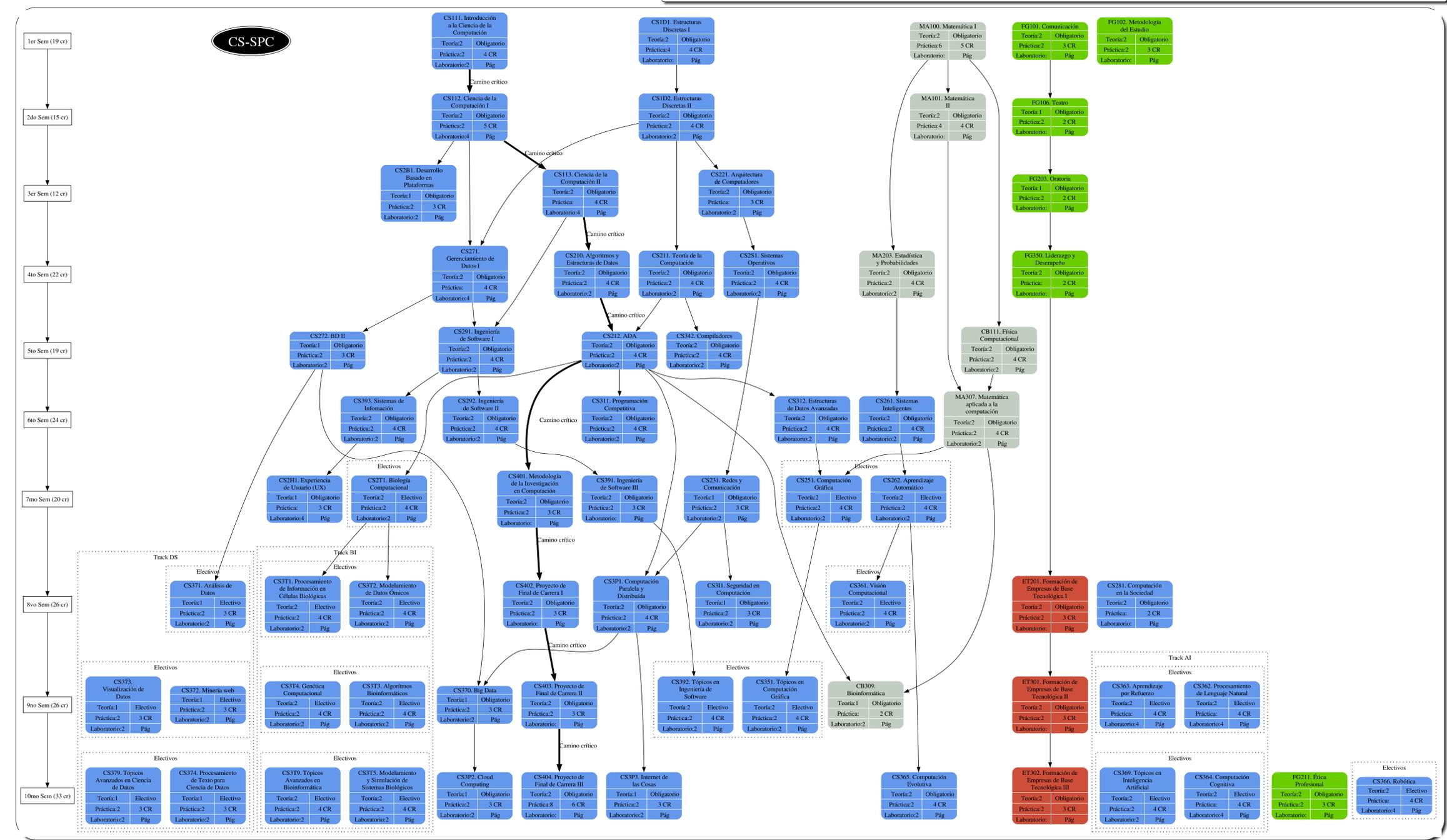


Misión: Contribuir al desarrollo científico, tecnológico y técnico del país formando profesionales competentes, orientados a la creación de nueva ciencia y tecnología computacional, como motor que impulse y consolide la industria del software en base a la investigación científica y tecnológica en áreas innovadoras formando, EN NUESTROS profesionales, un conjunto de habilidades y destrezas para la solución de problemas computacionales con un compromiso social.

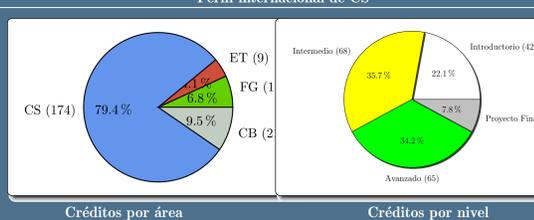
Definición: Nuestro perfil profesional puede ser mejor entendido a partir de las figuras del lado derecho. Este profesional tiene como centro de sus estudios a la computación. Es decir, tiene a la computación como fin y no como medio. De acuerdo a la definición de esta área, este profesional está llamado directamente a ser un impulsor del desarrollo de nuevas técnicas computacionales que puedan ser útiles a nivel local, nacional e internacional.

Nuestro perfil profesional está orientado a ser generador de puestos de empleo a través de la innovación permanente. Nuestra formación profesional tiene 3 pilares fundamentales: un contenido de acuerdo a ACM/IEEE-CS Computing Curricula CS2013 y CC2020 un contenido de acuerdo a normas internacionales, una orientación marcada a la innovación y formación humana.



Competencia/Curso	Primer Sem	Segundo Sem	Tercer Sem	Cuarto Sem	Quinto Sem	Sexto Sem	Séptimo Sem	Octavo Sem	Noveno Sem	Décimo Sem
1) S.O. Analizar un problema computacional complejo y aplicar los principios computacionales y otras disciplinas relevantes para identificar soluciones.	CS111	CS112	CS113	CS210	CS211	CS212	CS211	CS211	CS211	CS211
2) S.O. Diseñar, implementar y evaluar una solución basada en computación para cumplir con un conjunto determinado de requisitos computacionales en el contexto de las disciplinas del programa.	MA100	MA101	MA101	MA203	MA203	MA203	MA203	MA203	MA203	MA203
3) S.O. Comunicarse efectivamente en diversos contextos profesionales.	FG101	FG106	FG203	FG350	FG350	FG350	FG350	FG350	FG350	FG350
4) S.O. Reconocer las responsabilidades profesionales y hacer juicios informados en el campo profesional de computación con principios éticos.	FG211	FG211	FG211	FG211	FG211	FG211	FG211	FG211	FG211	FG211
5) S.O. Funcionar efectivamente como miembro o líder de un equipo involucrado en actividades apropiadas a la disciplina del programa.	CS271	CS271	CS271	CS271	CS271	CS271	CS271	CS271	CS271	CS271
6) S.O. Aplicar la teoría de la computación y los fundamentos del desarrollo de software para producir soluciones basadas en computación.	CS111	CS112	CS113	CS210	CS211	CS212	CS211	CS211	CS211	CS211
7) S.O. Desarrollar tecnología computacional buscando el bien común, aportando con formación humana, capacidades científicas, tecnológicas y profesionales para solucionar problemas sociales de nuestro entorno.	CS371	CS371	CS371	CS371	CS371	CS371	CS371	CS371	CS371	CS371
8) Transformar sus conocimientos en emprendimientos tecnológicos.	ET301	ET301	ET301	ET301	ET301	ET301	ET301	ET301	ET301	ET301
9) Aplicar conocimientos de humanidades en su labor profesional.	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366
10) Poner la tecnología al servicio del ser humano.	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366	CS366

- Objetivos Educativos (Educational Objectives)**
- Después de cinco años de egresado de la carrera profesional de Ciencia de la Computación, nuestros profesionales deben ser capaces de:
- Cumplir y superar las expectativas de trabajo definidas por el entorno laboral.
 - Desempeñarse como miembro, o líder, de un equipo de trabajo tanto especializado como multidisciplinario.
 - Proponer soluciones al contexto laboral, donde se desenvuelve, basadas en la implementación, o mejora del estado del arte en Ciencia de la Computación y áreas afines.
 - Comunicar de forma efectiva propuestas tecnológicas, a personas de distintos niveles de conocimiento y de diferentes ámbitos sociales.
 - Actualizarse y adaptarse, a nuevos conocimientos computacionales y a diferentes ámbitos laborales, de forma autónoma o mediante estudios complementarios.
 - Demstrar un claro entendimiento de las consecuencias que surgen a partir de creaciones tecnológicas en aspectos tales como: social, ético, humano, moral, legal, ambiental, económico, entre otros.



Créditos por área **Créditos por nivel**

Definición de Objetivos de Aprendizaje (*Learning Outcomes*)

Nivel 1 Familiarizarse (*Familiarity*): El estudiante **entiende** lo que un concepto es o qué significa. Este nivel de dominio **se refiere a un conocimiento básico** de un concepto en lugar de esperar instalación real con su aplicación. Proporciona una respuesta a la pregunta: **¿Qué sabe usted de esto?**

Nivel 2 Usar (*Usage*): El alumno es capaz de **utilizar o aplicar** un concepto de una manera concreta. El uso de un concepto puede incluir, por ejemplo, apropiadamente usando un concepto específico en un programa, utilizando una técnica de prueba en particular, o la realización de un análisis particular. Proporciona una respuesta a la pregunta: **¿Qué sabes de cómo hacerlo?**

Nivel 3 Evaluar (*Assessment*): El alumno es capaz de **considerar un concepto de múltiples puntos de vista y/o justificar la selección de un determinado enfoque** para resolver un problema. Este nivel de dominio implica más que el uso de un concepto; se trata de la posibilidad de seleccionar un enfoque adecuado de las alternativas entendidas. Proporciona una respuesta a la pregunta: **¿Por qué hiciste eso?**

Generado por Ernesto Cuadros-Vargas ([ecuadros AT spc.org.pe](http://ecuadros@spc.org.pe)), Sociedad Peruana de Computación (<http://www.spc.org.pe/>), basado en la *Computing Curricula* de IEEE-CS (<http://www.computer.org>) y ACM (<http://www.acm.org/>)