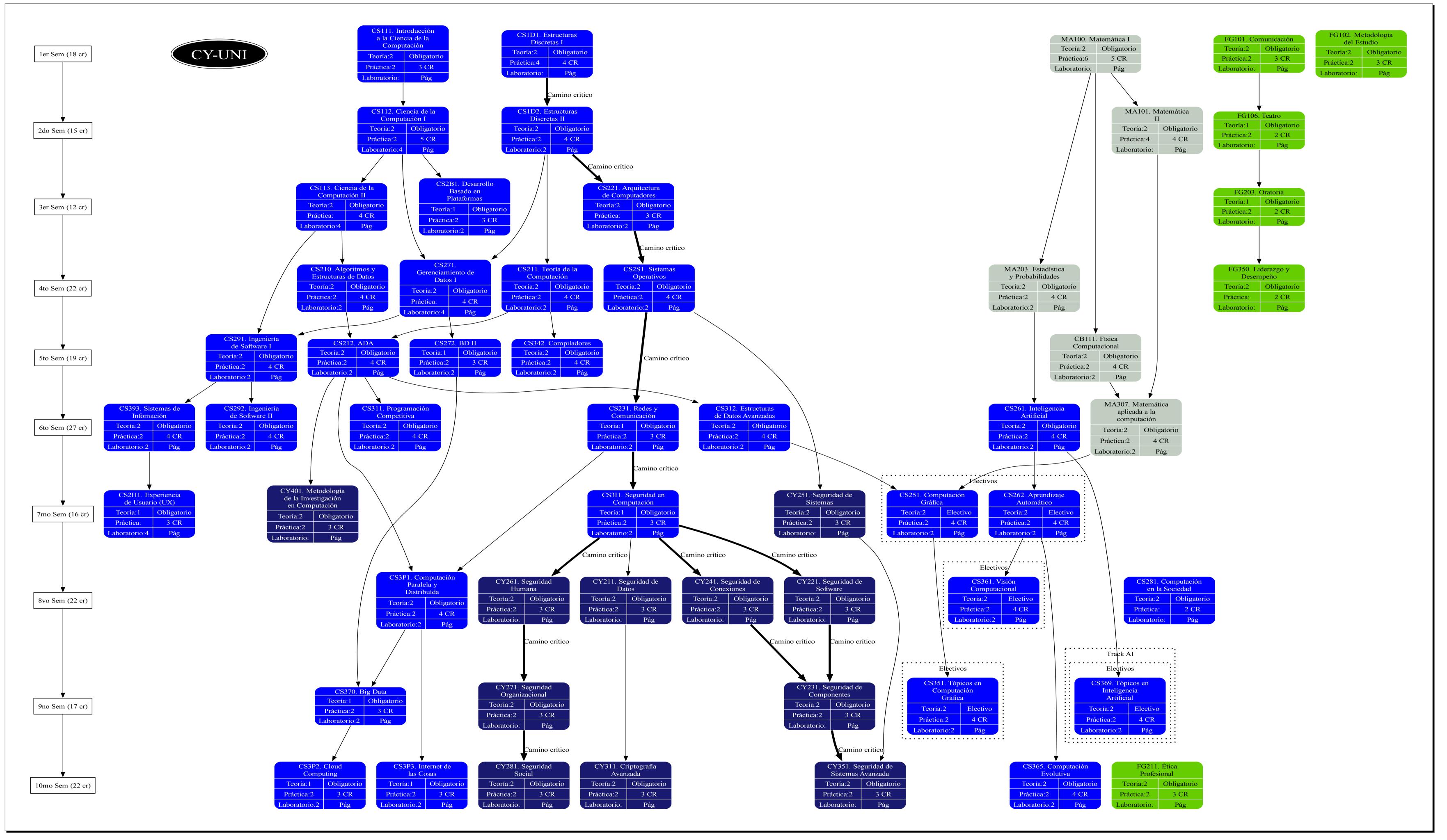


## Escuela Profesional de Ciberseguridad https://cy.uni.edu.pe

Misión: Contribuir al desarrollo científico, tecnológico y técnico del país formando profesionales competentes, orientados a la creación de nueva ciencia y tecnología en Ciberseguridad. Nuestro objetivo es impulsar y consolidar la industria del software a través de la innovación y la investigación. Buscamos formar profesionales con un conjunto de habilidades y destrezas para la solución de problemas computacionales de Ciberseguridad, 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.

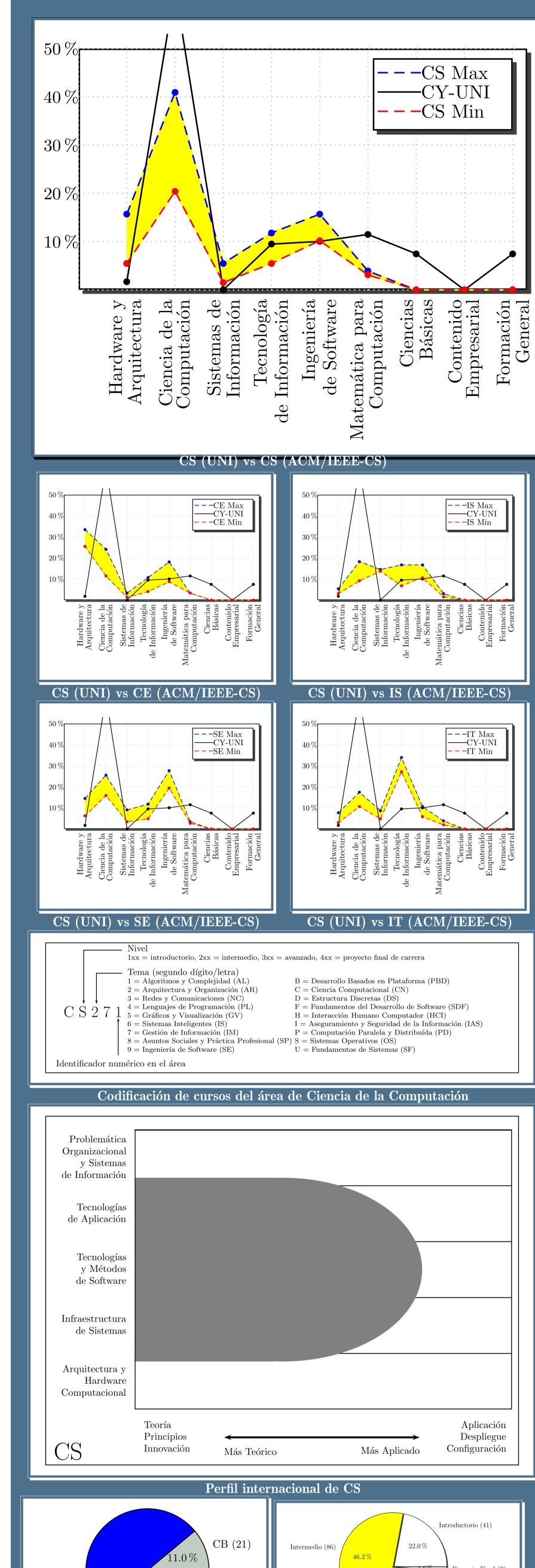
Nuestro perfil profesional está orientado a ser generador de puestos de empleo a través de la innovación permanente. Nuestra formación profesional tiene 3 pilares fundamentales: un contenido de acuerdo a ACM/IEEE-CS Computing Curricula CS2013 y CC2020 un contenido de acuerdo a normas internacionales,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



## | Primer Sem | Pri

## Objetivos Educacionales ( $Educational\ Objectives$ )

- 1. Cumplir y superar las expectativas del entorno laboral.
- 2. Desempeñarse como miembro o líder, de un equipo multidisciplinario.
- 3. Proponer soluciones actualizadas en Ciberseguridad.
- 4. Comunicar de forma efectiva propuestas tecnológicas.
- 5. Actualizarse a nuevos conocimientos en Ciberseguridad
- 6. Comprender y aplicar las consecuencias sociales y éticas de la profesión.



Créditos por nivel

Créditos por área

## Definición de Objetivos de Aprendizaje (Learning Outcomes)

6) Mantener operaciones seguras en presencia de riesgos y amenazas.

Nivel 1: Familiarizarse (Familiarity): El estudiante entiende lo que un concepto es o qué significa. Este nivel de dominio se refiere a 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), Sociedad Peruana de Computación (http://www.spc.org.pe/), basado en la Computación (http://www.sp