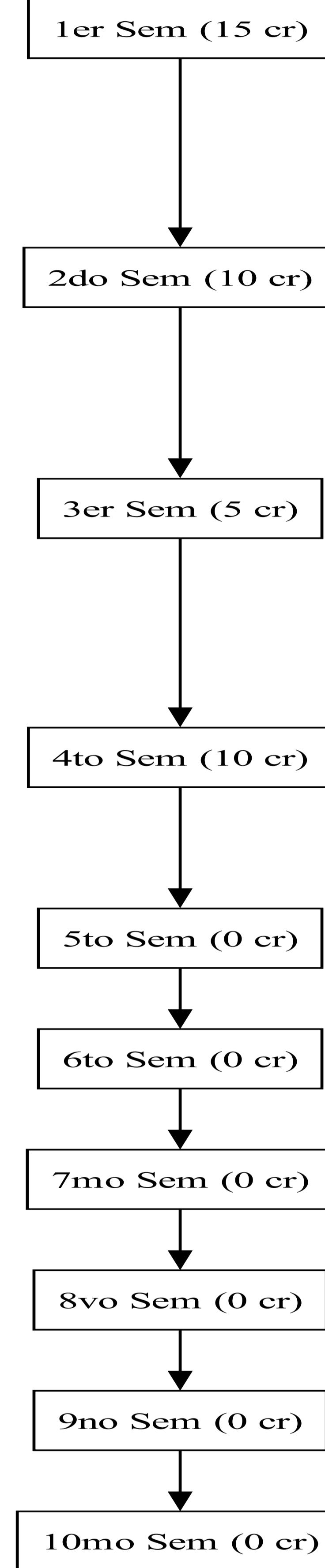
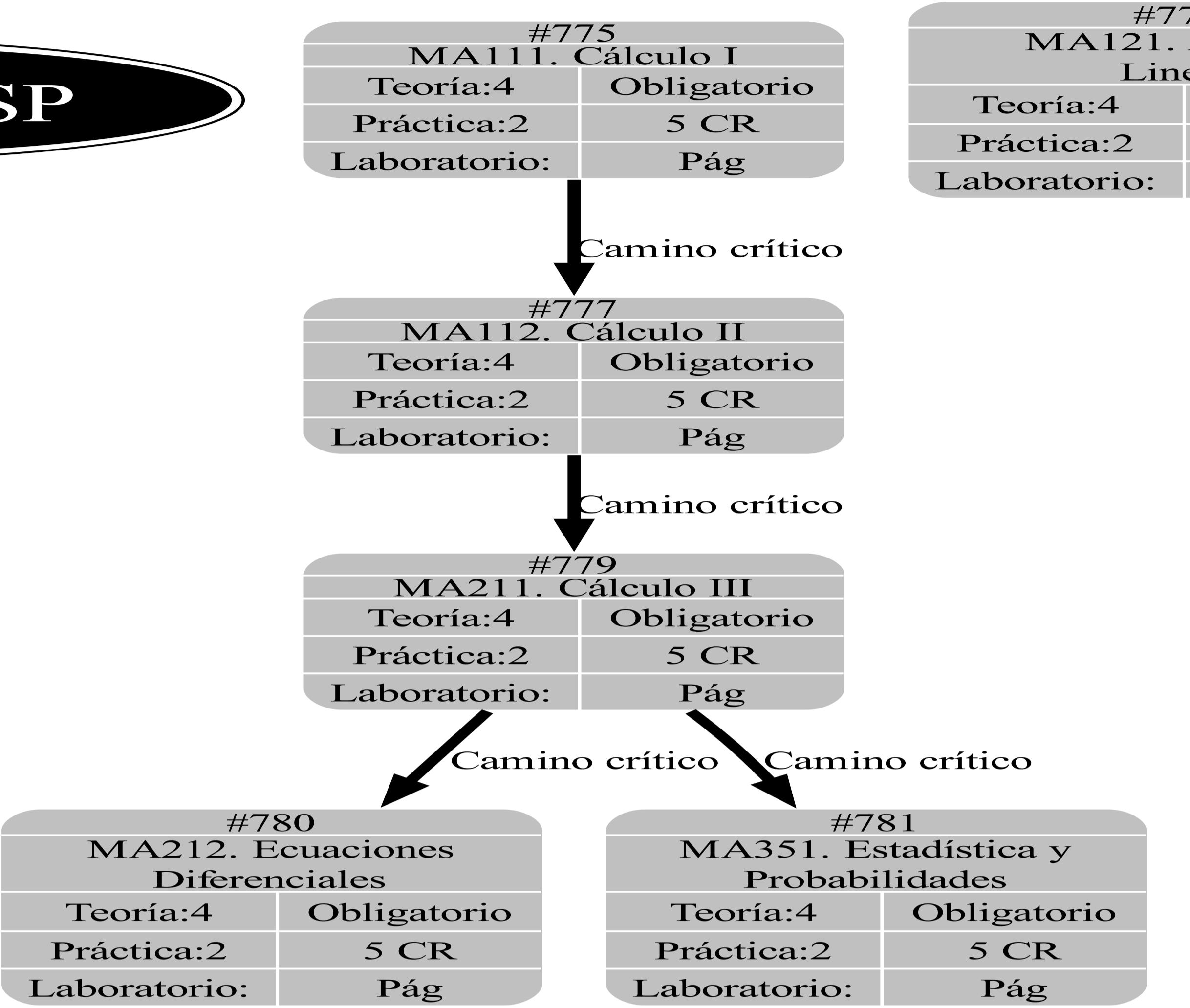


Misión: Contribuir al desarrollo científico, tecnológico y técnico del país formando profesionales competentes, orientados a la creación de nueva ciencia y tecnología computacional, como motor que impulse y consolide la industria del software en base a la investigación científica y tecnológica en áreas 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.
ShortProfileES

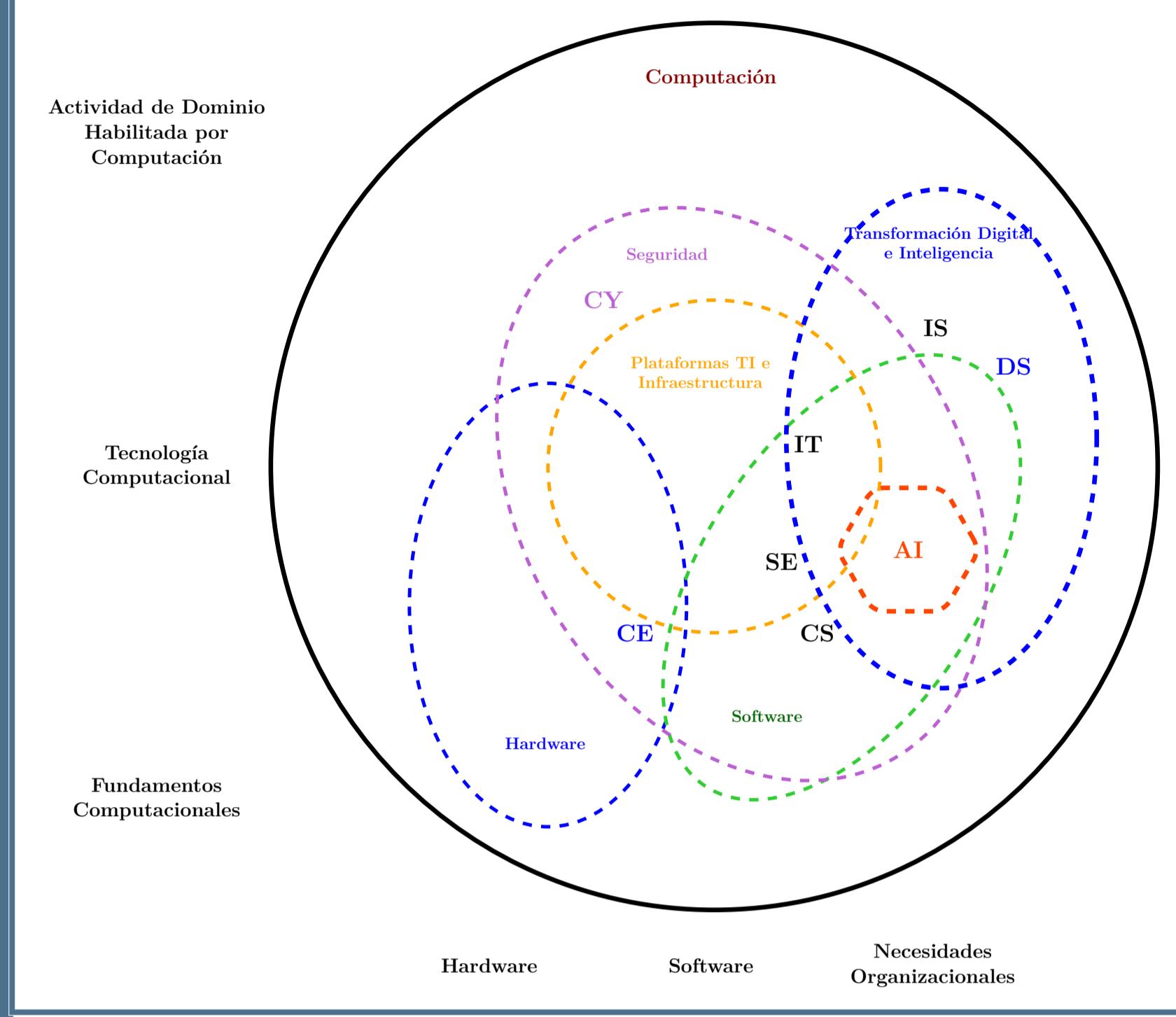


IndEng-UCSP

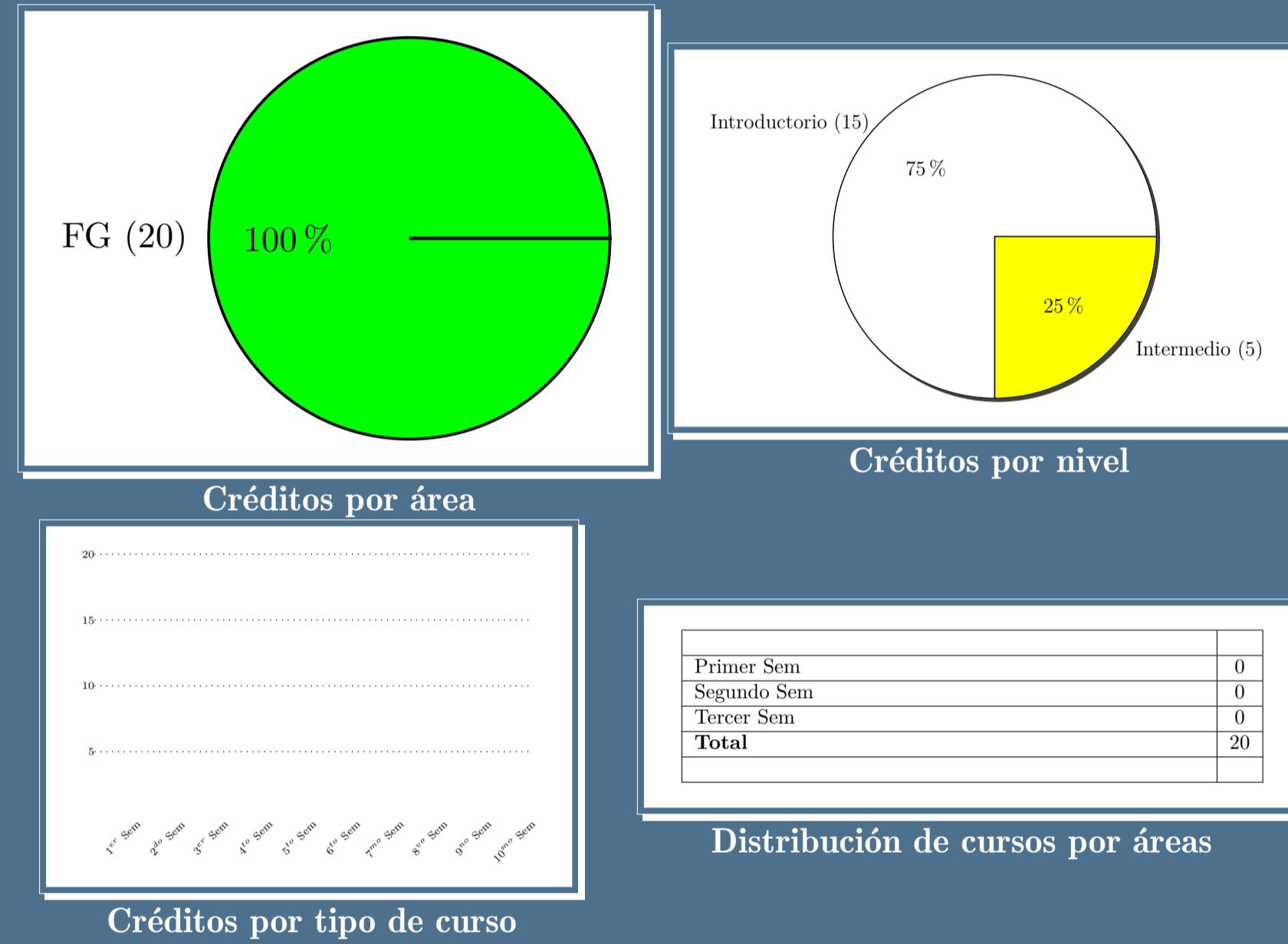


l E n g 2 T I	Nivel 1 = <1x A = <A 2 = +2x C = +C 3 = +3x D = +D 4 = +4x E = +E 5 = +5x H = +H 6 = +6x I = +I 7 = +7x J = +J 8 = +8x S = +S 9 = +9x U = +U Identificador numérico en el área
---------------	--

Codificación de cursos del área de Computación



ACM/IEEE-CS Computing Curricula 2020



Competencia ↓

- 1) Identificar, formular y resolver problemas complejos de ingeniería.
- 2) Aplicar diseño en ingeniería para producir soluciones que satisfagan necesidades específicas.
- 3) Comunicarse efectivamente con diversas audiencias.
- 4) Reconocer responsabilidades éticas y emitir juicios informados.
- 5) Funcionar efectivamente en equipos y ejercer liderazgo.
- 6) Desarrollar experimentos, analizar datos y obtener conclusiones.
- 7) Adquirir y aplicar nuevos conocimientos usando estrategias de aprendizaje.



Objetivos educacionales

1. Cumplir y superar las expectativas de trabajo definidas por el entorno laboral.
2. Desempeñarse como miembro o líder de un equipo especializado o multidisciplinario.
3. Proponer soluciones innovadoras en Ingeniería Industrial.
4. Comunicar propuestas tecnológicas de forma efectiva.
5. Mantenerse actualizado en Ingeniería Industrial.
6. Comprender y aplicar las consecuencias sociales y éticas de la tecnología.

Definición de Objetivos de Aprendizaje (Learning Outcomes)

Nivel 1: Familiarizarse: El estudiante **comprende** un concepto básicamente. Responde: ¿Qué sabe sobre esto?

Nivel 2: Usar: El estudiante **aplica** conceptos en situaciones prácticas (ej: programación). Responde: ¿Cómo lo haría?

Nivel 3: Evaluar: El estudiante **evalúa y justifica** enfoques. Responde: ¿Por qué este método?

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