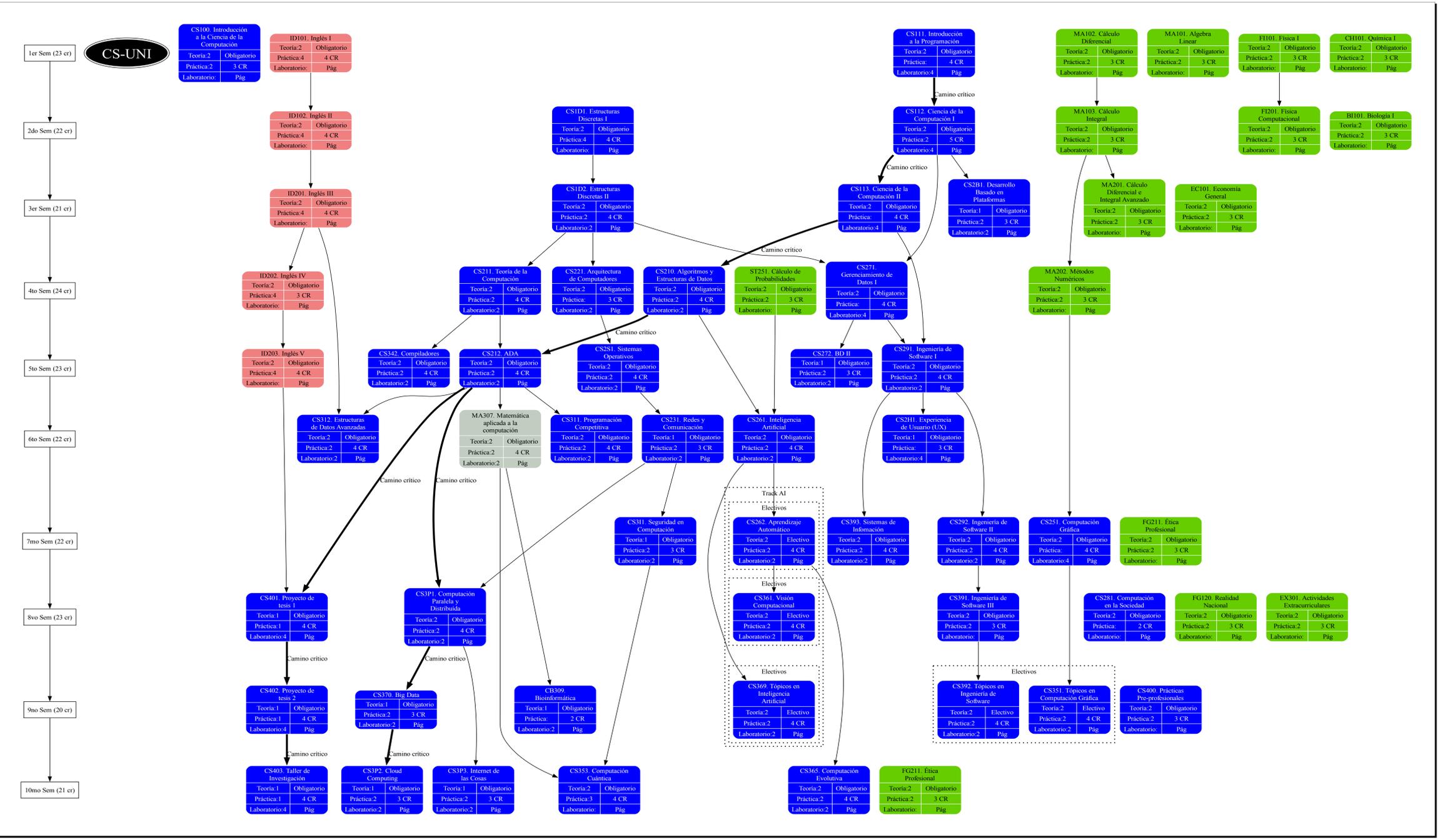




Escuela Profesional de Ciencia de la Computación <https://portal.uni.edu.pe/index.php/facultades/ciencias/ciencia-de-la-computacion>

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.

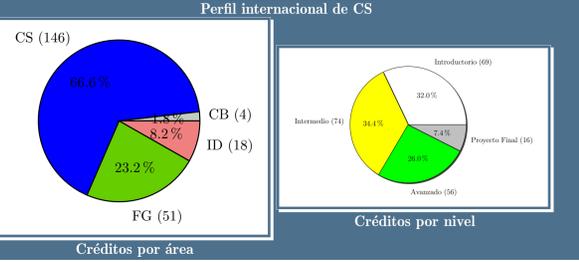
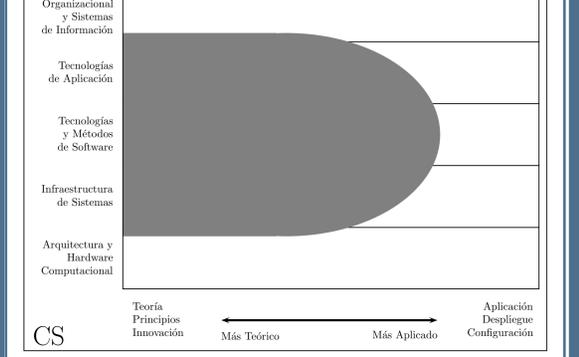
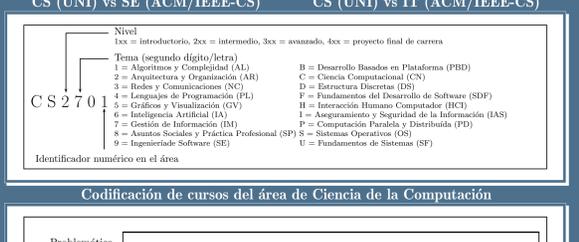
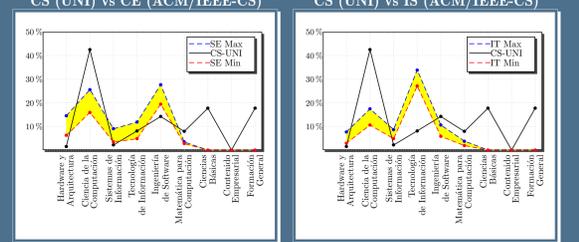
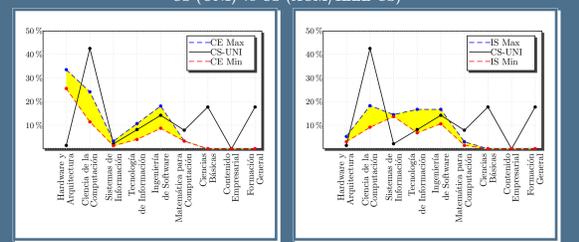
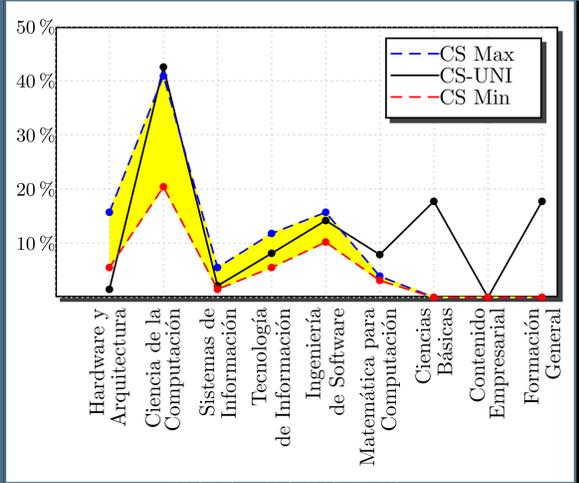
Definición: Nuestro perfil profesional puede ser mejor entendido a partir de las figuras del lado derecho. Este profesional tiene como centro de sus estudios a la computación. Es decir, tiene a la computación como fin y no como medio. De acuerdo a la definición de esta área, este profesional está llamado 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 CC2020 y CS2023 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	Séptimo Sem	Octavo Sem	Noveno Sem	Décimo Sem
AG-C01									
AG-C02									
AG-C03									
AG-C04									
AG-C05									
AG-C06									
AG-C07									
AG-C08									
AG-C09									
AG-C10									
AG-C11									
AG-C12									

Objetivos educacionales

- Cumplir y superar las expectativas de trabajo definidas por el entorno laboral.
- Desempeñarse como miembro o líder de un equipo especializado o multidisciplinario.
- Proponer soluciones innovadoras en Ciencia de la Computación.
- Comunicar propuestas tecnológicas de forma efectiva.
- Mantenerse actualizado en computación.
- Comprender y aplicar las consecuencias sociales y éticas de la tecnología.



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), 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/>)

