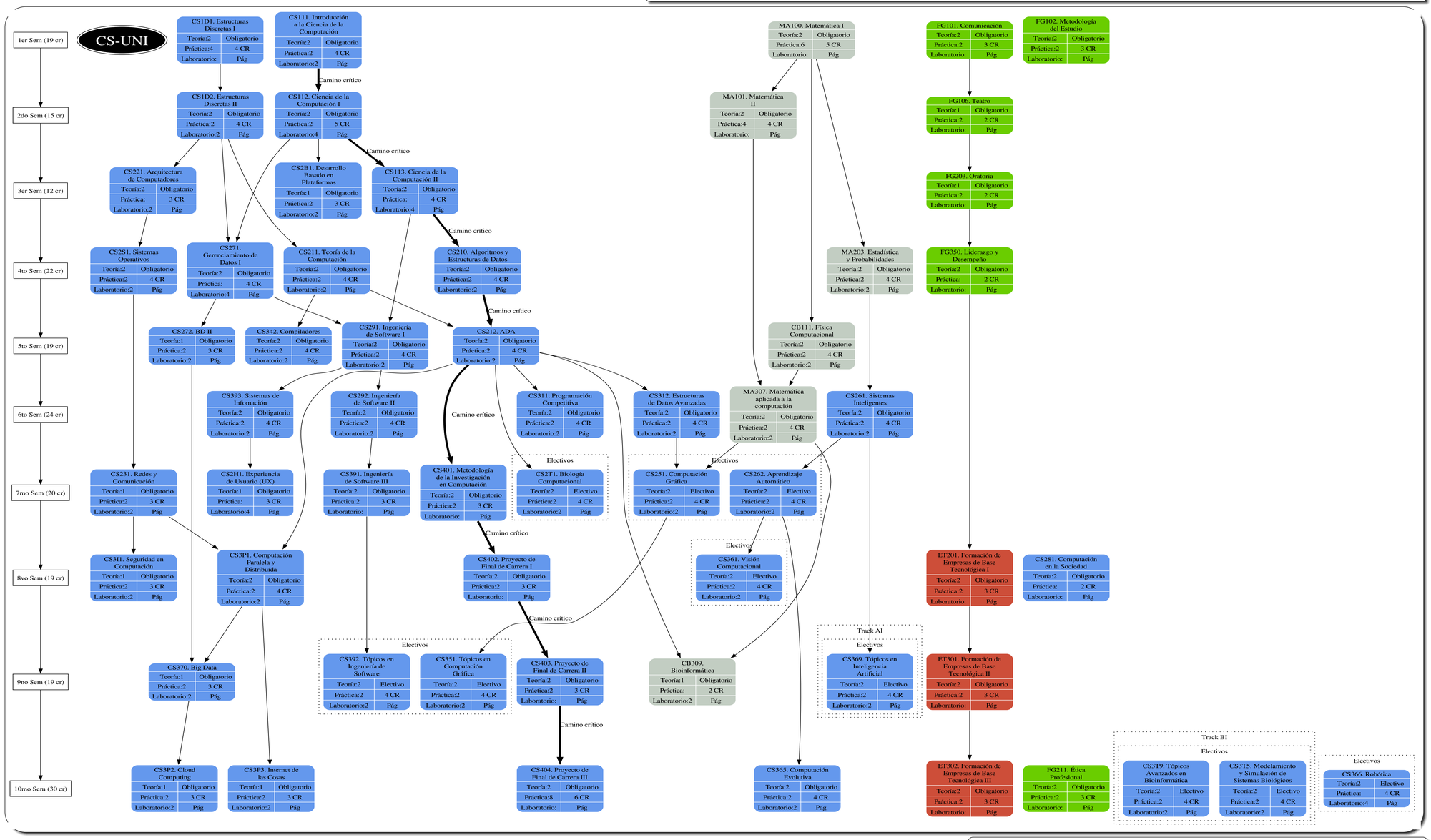
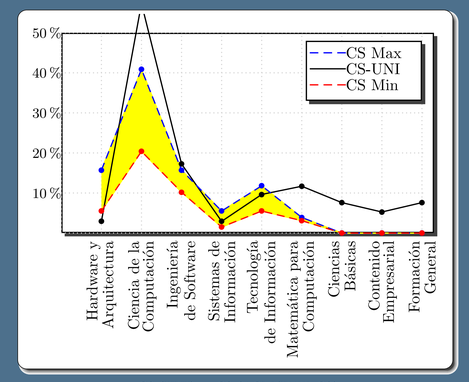
Programa Profesional de Ciencia de la Computación http://www.spc.org.pe

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.

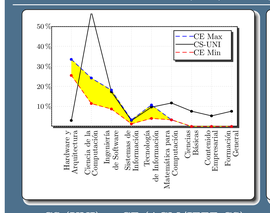
Definición: Nuestro perfil profesional puede ser mejor entendido a partir de las figuras del lado derecho. Este profesional tiene como centro de sus estudios a la computación. Es decir, tiene a la computación como fin y no como medio. De acuerdo a la definición de esta área, este profesional está llamado 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.

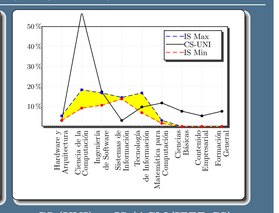




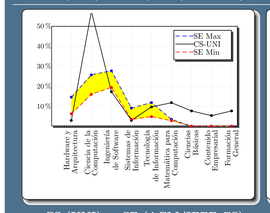
CS (UNI) vs CS (ACM/IEEE-CS)



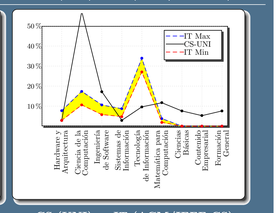
CS (UNI) vs CE (ACM/IEEE-CS)



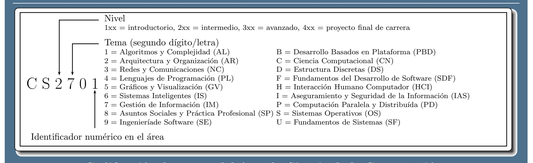
CS (UNI) vs IS (ACM/IEEE-CS)



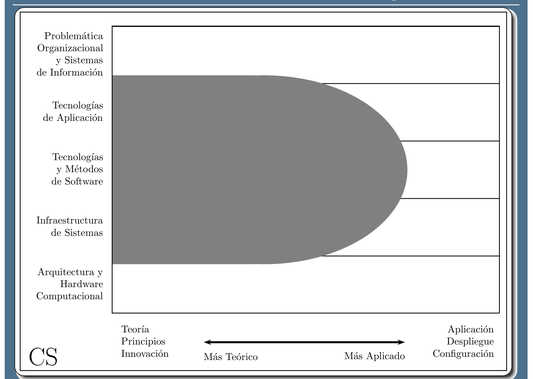
CS (UNI) vs SE (ACM/IEEE-CS)



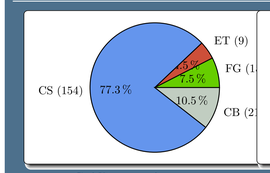
CS (UNI) vs IT (ACM/IEEE-CS)



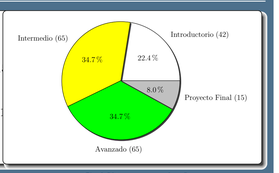
Codificación de cursos del área de Ciencia de la Computación



Perfil internacional de CS



Créditos por área



Créditos por nivel

Competencia/Curso	CS1D1	MA100	FG101	FG102	CS111	MA101	FG106	CS113	FG203	CS112	CS221	CS2B1	MA203	FG350	CS113	CS251	CS271	CS211	CS210	CS272	CS342	CS291	CS212	CS393	CS292	CS311	CS312	CB111	MA307	CS261	CS231	CS2H1	CS391	CS401	CS2T1	CS251	CS262	CS3H1	CS3P1	CS402	CS361	ET201	CS281	CS370	CS392	CS351	CS403	CB309	CS369	ET301	CS3P2	CS3P3	CS404	CS365	ET302	FG211	CS3T9	CS3T5	CS366	CS3T3	CS3T4	CS3T6
	Primer Sem				Segundo Sem				Tercer Sem				Cuarto Sem					Quinto Sem				Sexto Sem						Séptimo Sem								Octavo Sem						Noveno Sem										Décimo Sem											
1)Analizar un problema computacional complejo en base a computación.	2	3	3			1	3	1	3		2	2			2	3	3	3		3	3	2	3	2	2	2	2		2	2	1	3	3	2	1	1		3	2	3	2	3	2	3	3			2	3		2	2	3													
2)Diseñar, implementar y evaluar una solución basada en computación.	2			1	3					2		2							2				2		1	2		2	3	3	2						3		2	3		3	2			3			2	3													
3)S.O. Comunicarse efectivamente.				2	2			2	2		2	2		2					2				2						2	2	2						1		2	2			3		2			2															
4)Reconocer las responsabilidades profesionales y éticas.								2				2		2	1		2		3										1	1		3					2			3				3																			3	2		
5)Funcionar efectivamente como miembro o líder de un equipo.				2	2	1			2		2			2	2		2	2											2	2	2						2		2	2		3		2			2													3				
6)Aplicar la teoría de la computación y fundamentos del desarrollo de software.	2	3	3	2	2	2	1	3			3		2	3		2	3	3	2	1	3	2	1	3	2		2			3	3	2					2	3	2	3	2	3	2			2	3		2	2	3	2												
7)Desarrollar tecnología computacional buscando el bien común, aportando con formación humana.				2	1				2			2		2	3			3											3	1	3	2						2	3		2	3			3	2	3		3				3	2											

Objetivos Educacionales (*Educational Objectives*)

Después de cinco años de egresado de la carrera profesional de Ciencia de la Computación, nuestros profesionales deben ser capaces de:

1. Cumplir y superar las expectativas de trabajo definidas por el entorno laboral.
2. Desempeñarse como miembro, o líder, de un equipo de trabajo tanto especializado como multidisciplinario.
3. 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.
4. Comunicar de forma efectiva propuestas tecnológicas, a personas de distintos niveles de conocimiento y de diferentes ámbitos sociales.
5. Actualizarse y adaptarse, a nuevos conocimientos computacionales y a diferentes ámbitos laborales, de forma autónoma o mediante estudios complementarios.
6. Demostrar 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.

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?**