

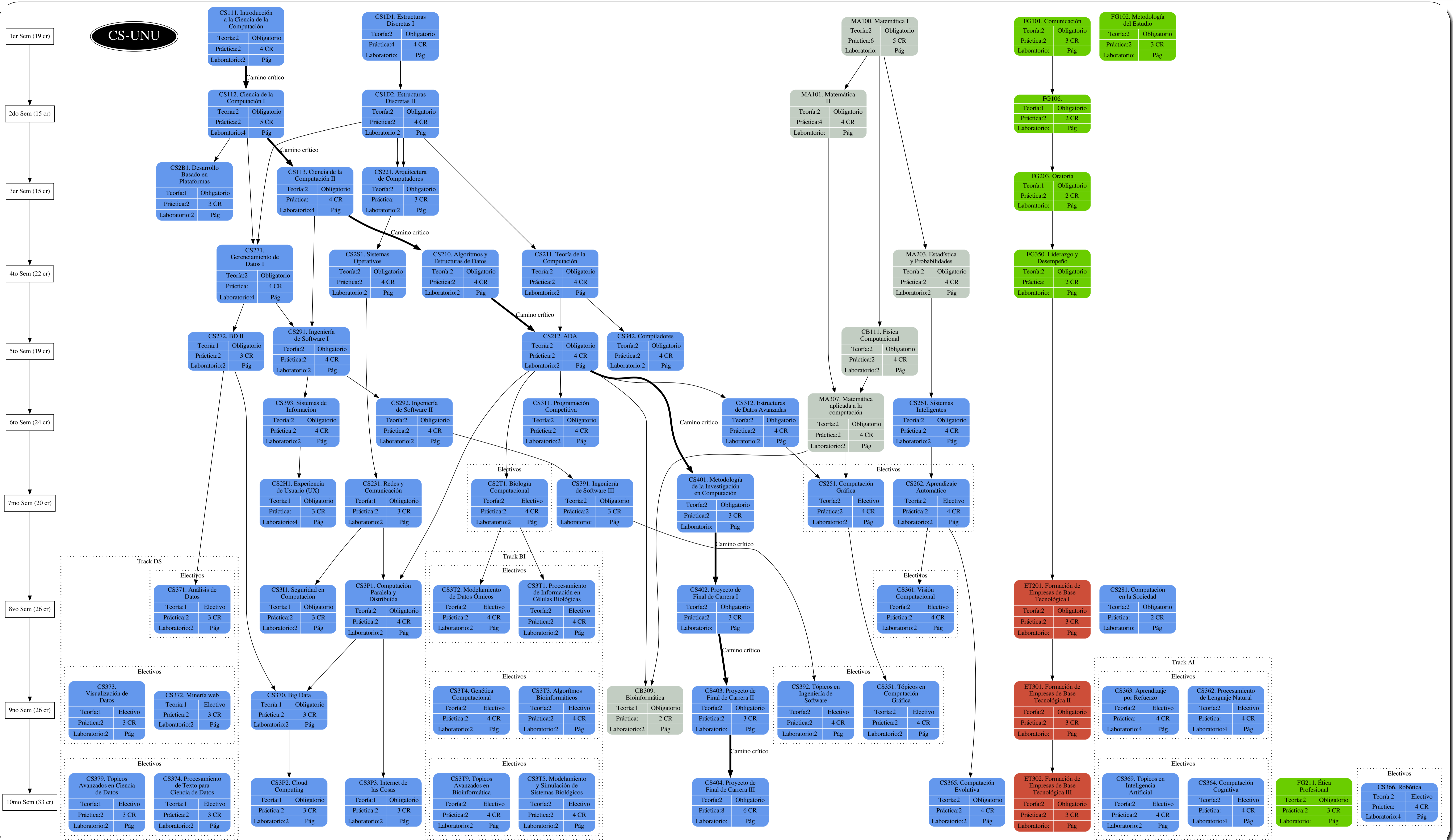


Programa Profesional de Ciencia de la Computación <http://cs.unu.edu.pe>

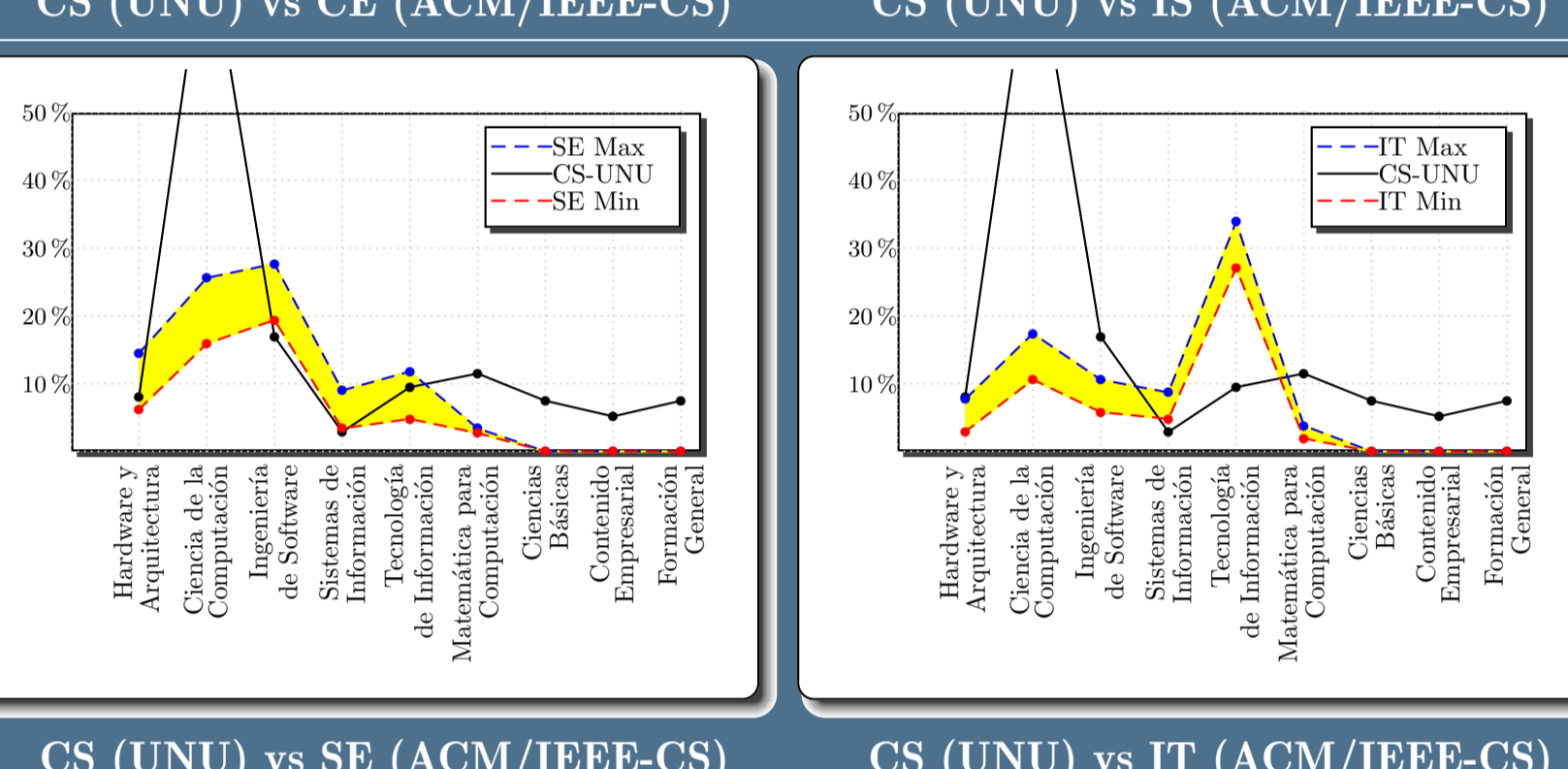
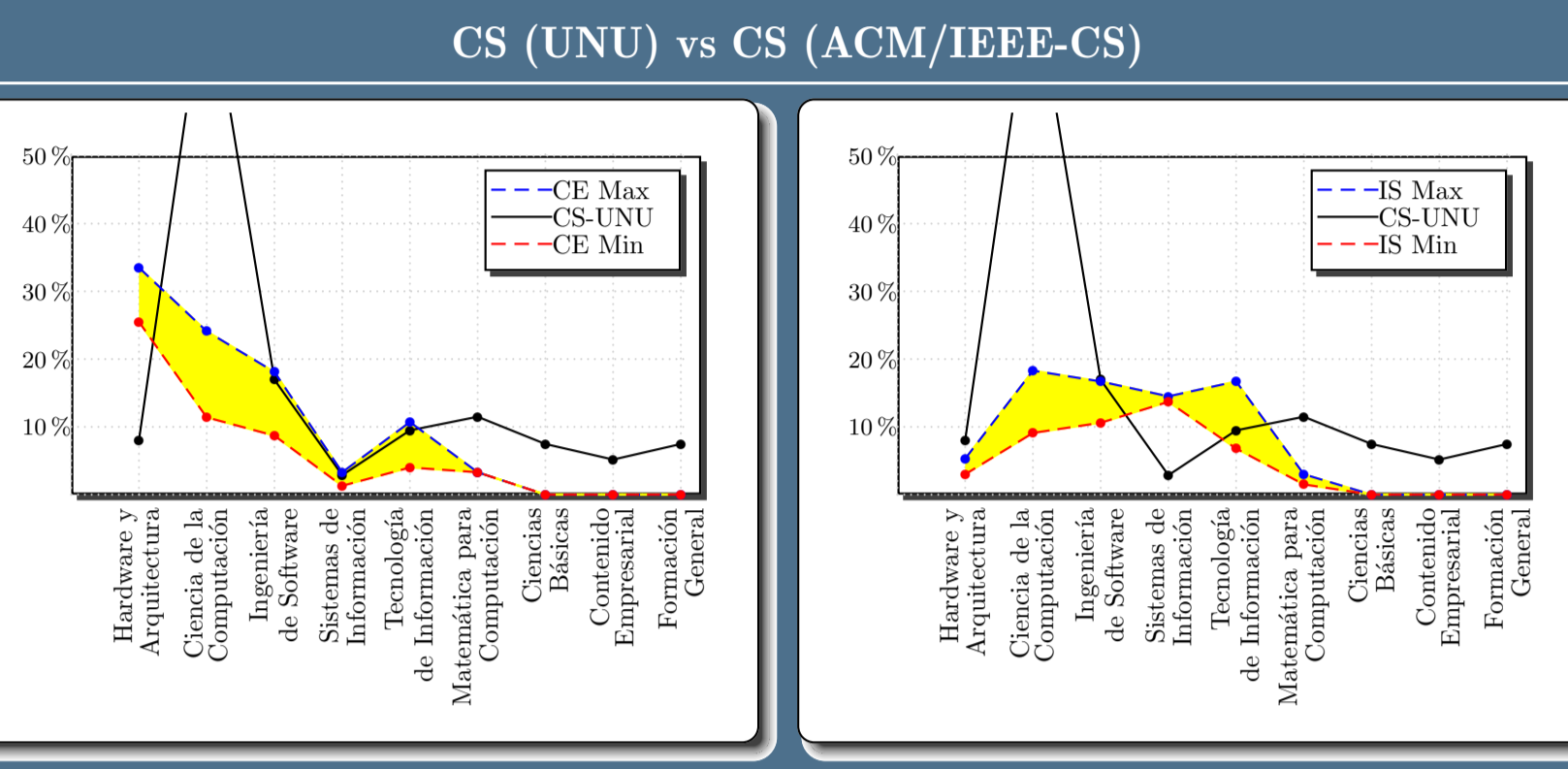
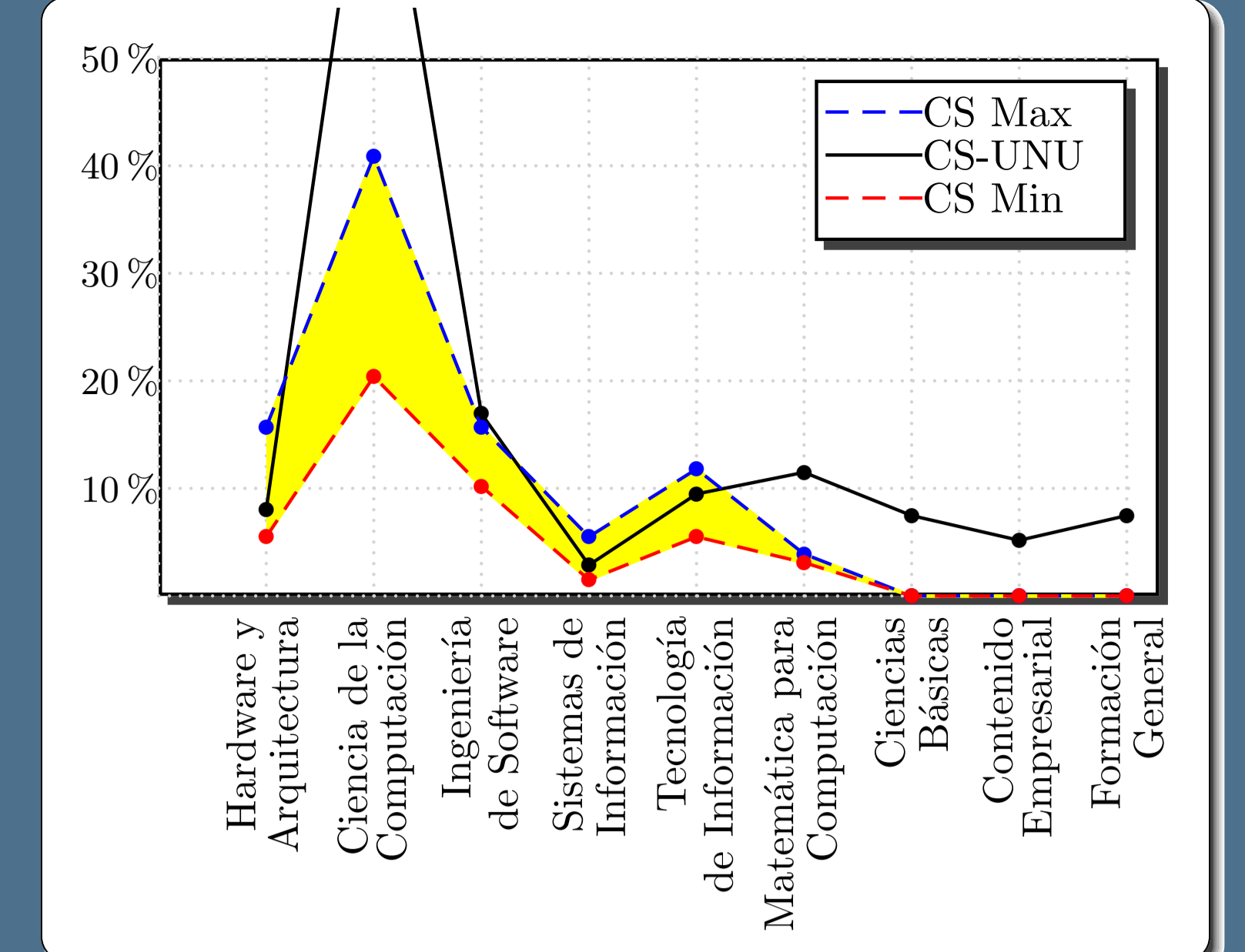
Misión: Contribuir al desarrollo científico, tecnológico y técnico del país formando profesionales competentes, orientados a la creación de nueva ciencia y tecnología computacional, como motor que impulse y consolide la industria del software en base a la investigación científica y tecnológica en áreas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

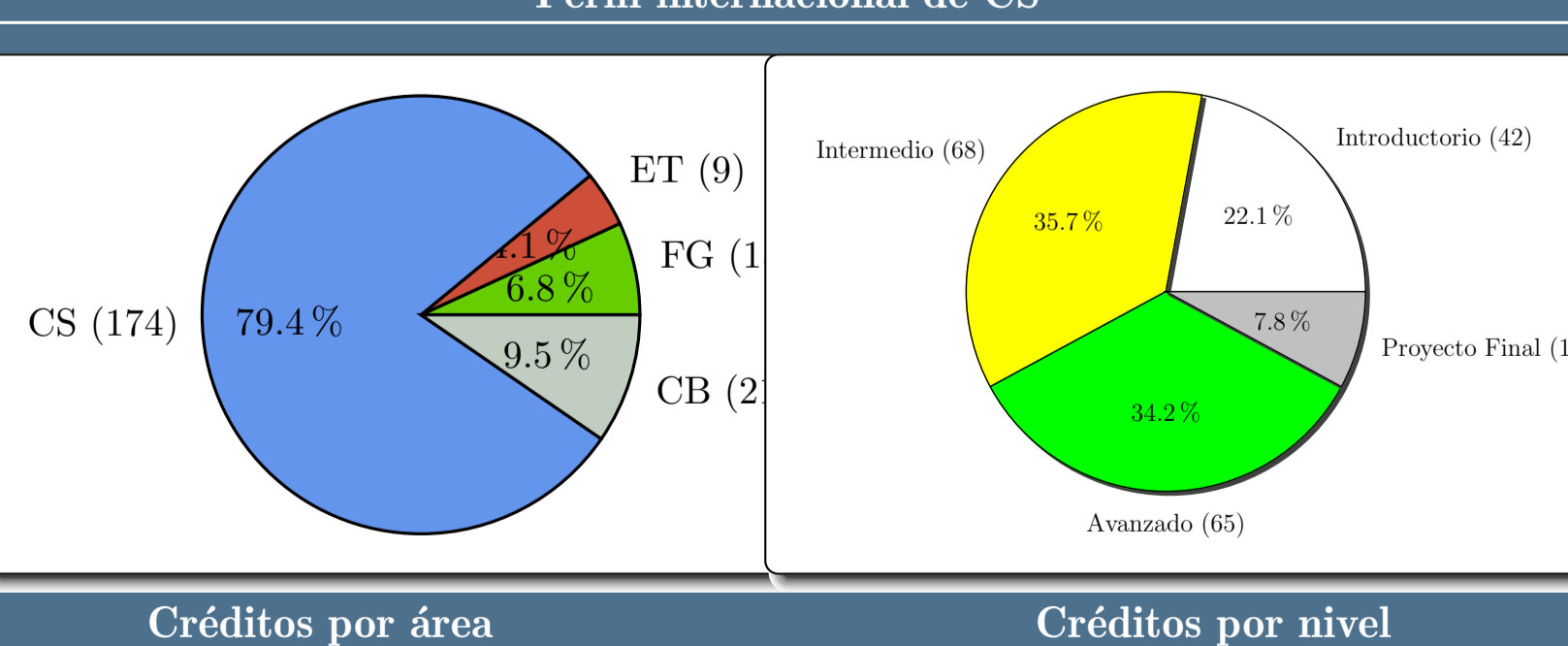
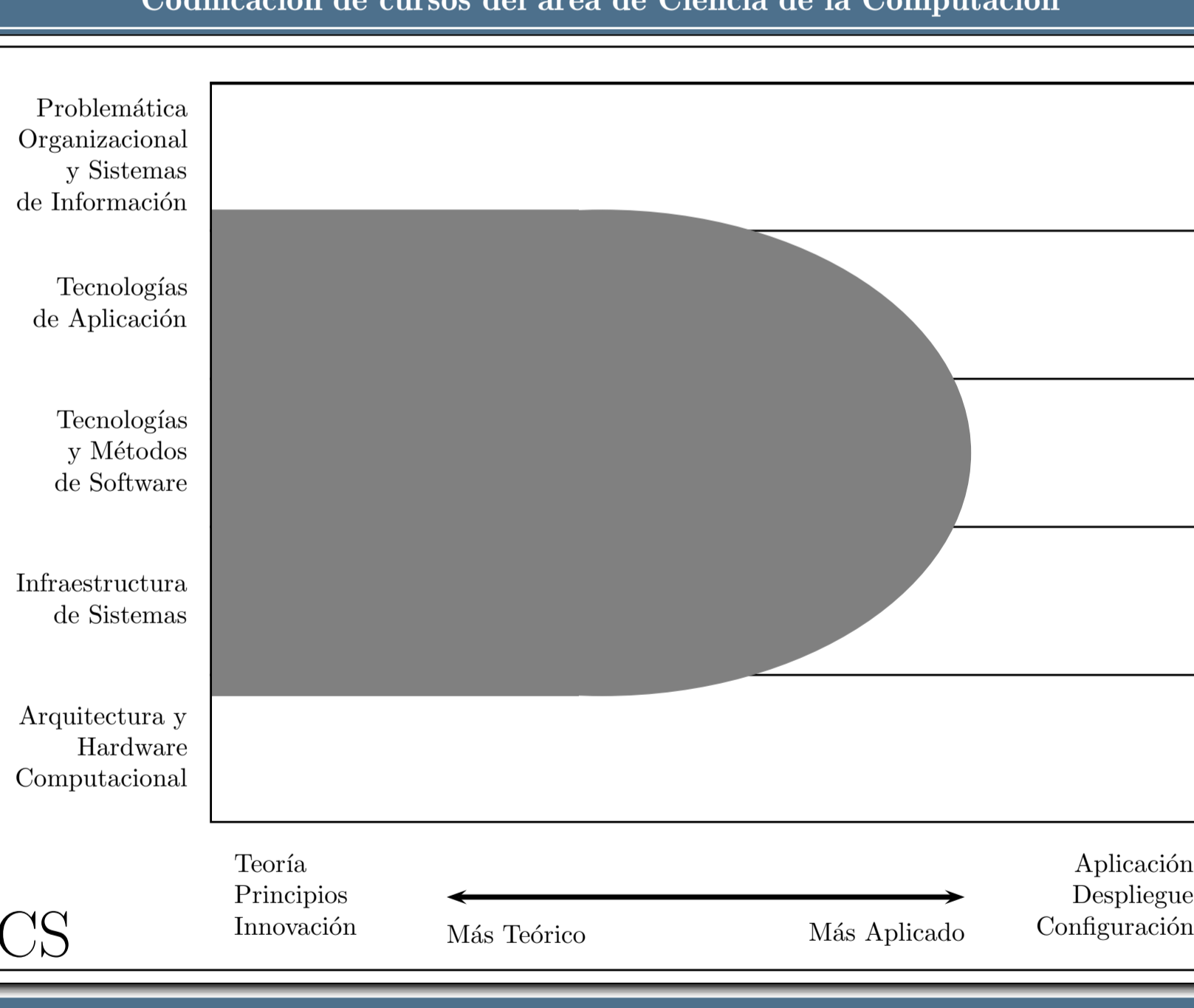


Competencia/Curso	Primer Sem	Segundo Sem	Tercer Sem	Cuarto Sem	Quinto Sem	Sexto Sem	Séptimo Sem	Octavo Sem	Noveno Sem	Décimo Sem
a) Aplicar conocimientos de computación y de matemáticas.	2	3	3	1	3	3	1	2	2	1
b) Analizar problemas e identificar y definir los requerimientos computacionales.	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
c) Diseñar, implementar y evaluar un sistema, proceso, componente o programa computacional.	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
d) Trabajar efectivamente en equipos.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
e) Entender las implicancias profesionales, éticas, legales, de seguridad y sociales.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
f) Comunicarse efectivamente.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
g) Analizar el impacto local y global de la computación.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
h) Aprender de forma continua.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
i) Utilizar técnicas y herramientas actuales.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
j) Aplicar matemática, algoritmos y la teoría de la CS en el modelamiento y diseño de sistemas.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
k) Aplicar los principios de desarrollo y diseño en software de complejidad variable.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
l) Desarrollar principios de investigación con nivel internacional.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
m) Transformar sus conocimientos en emprendimientos tecnológicos.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
n) Aplicar conocimientos de humanidades en su labor profesional.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
o) Comprender que la formación humana contribuye al auténtico crecimiento personal.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
p) Poner la tecnología al servicio del ser humano.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



Identificador numérico en el área

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9



- ### Objetivos Educativos (Educational Objectives)
- 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.
 - Mostrar 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?**

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/>)