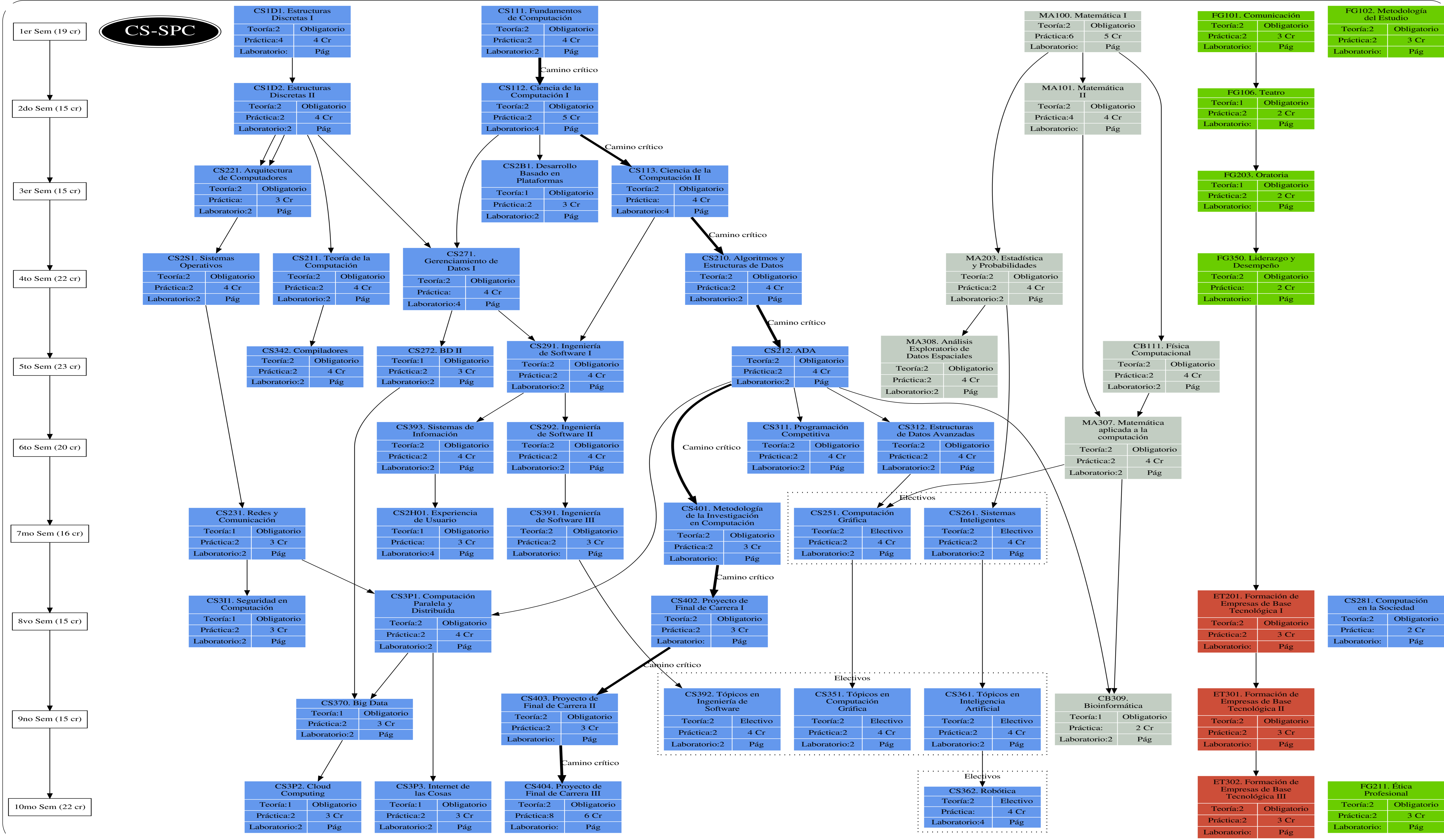


Misión: Contribuir al desarrollo científico, tecnológico y técnico del país formando profesionales competentes, orientados a la creación de nueva ciencia y tecnología computacional, como motor que impulse y consolide la industria del software en base a la investigación científica y tecnológica en áreas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

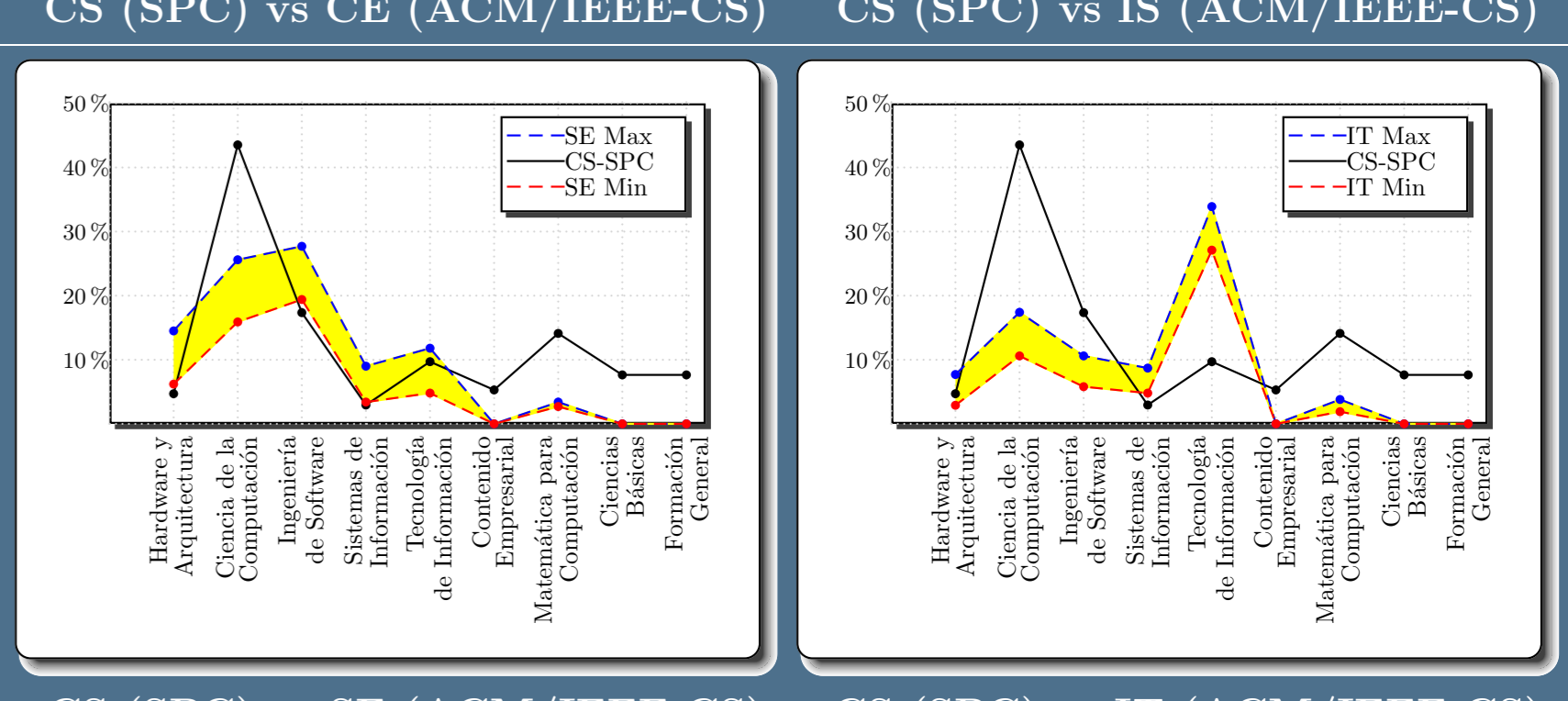
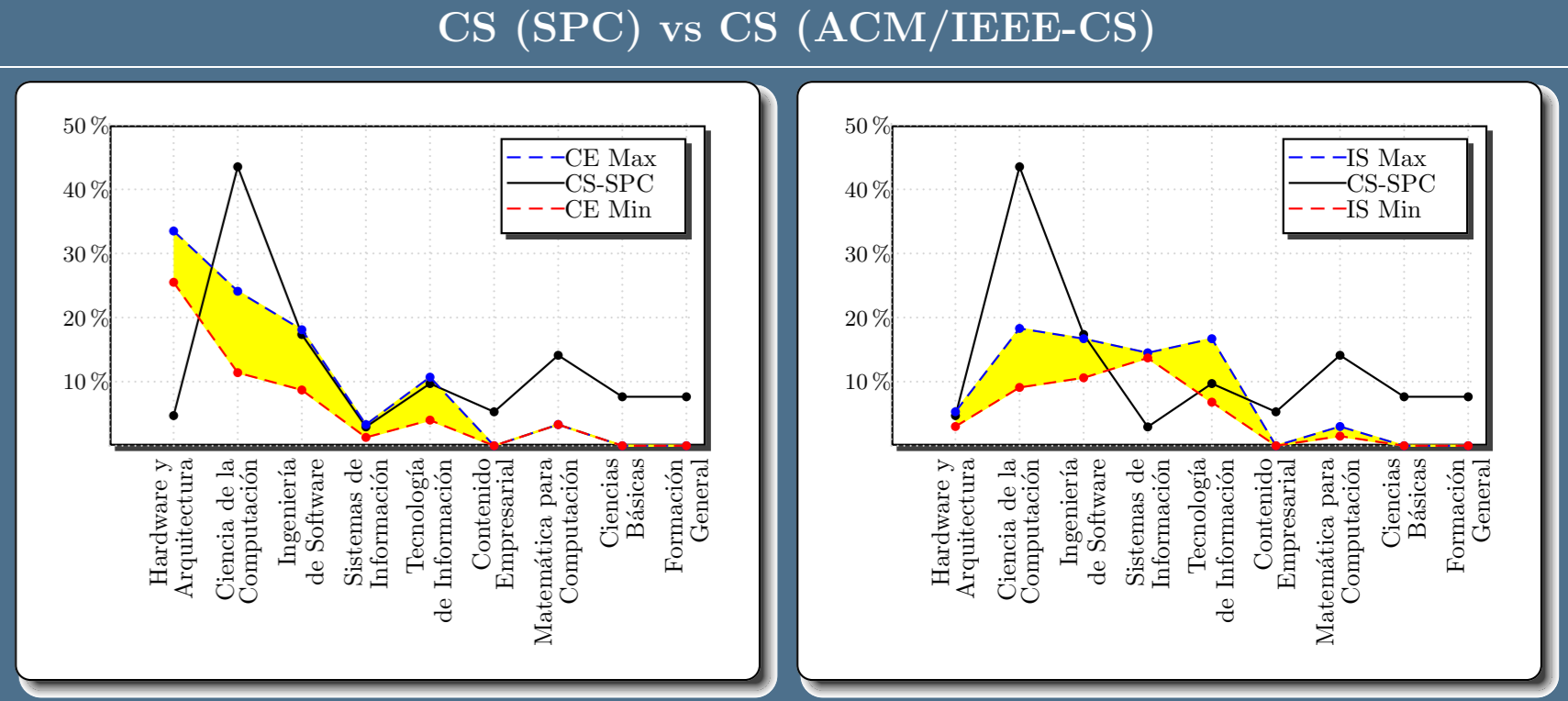
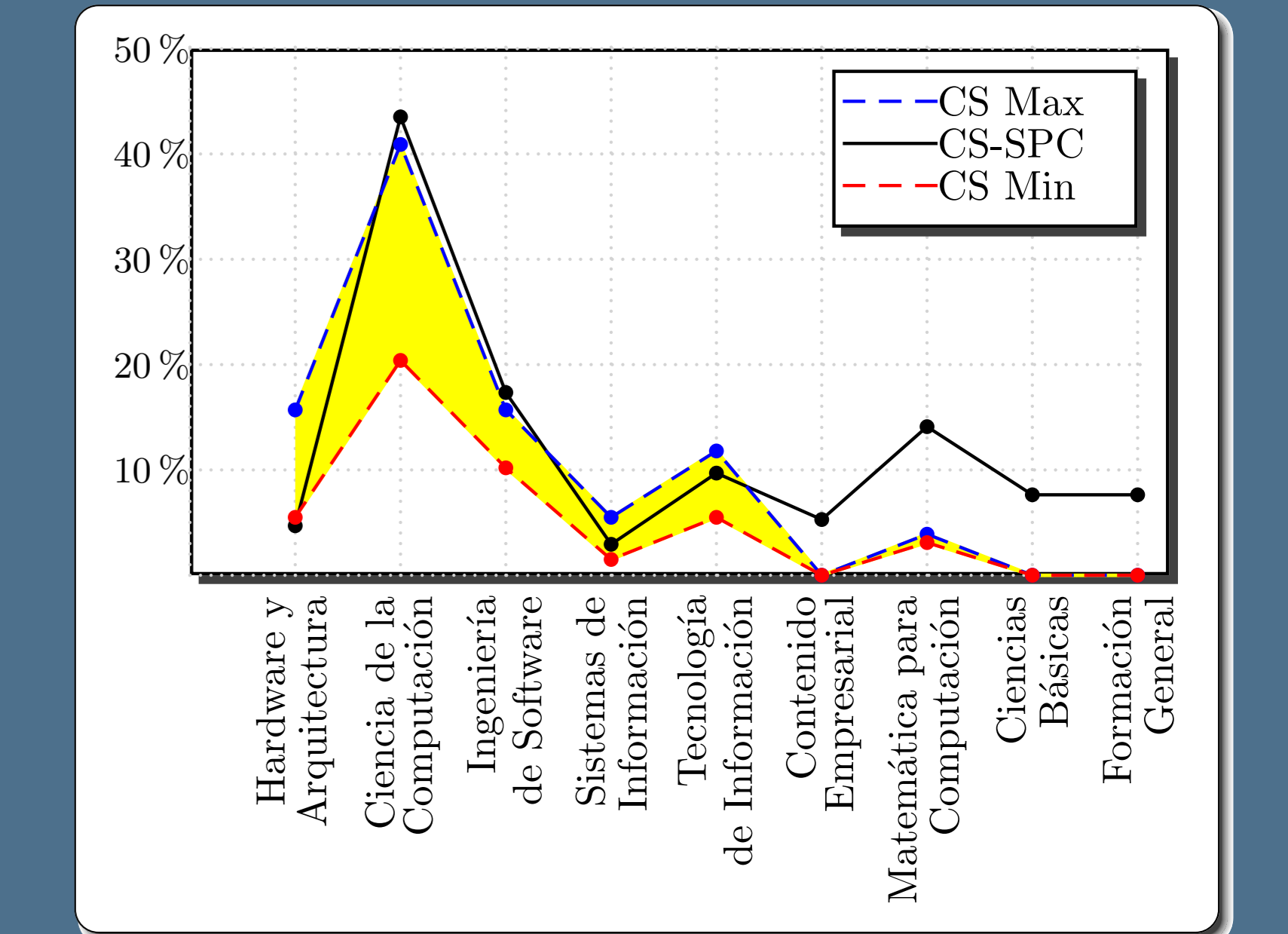


Competencia/Curso	Primer Sem	Segundo Sem	Tercer Sem	Cuarto Sem	Quinto Sem	Sexto Sem	Séptimo Sem	Octavo Sem	Noveno Sem	Décimo Sem
CS111	2									
MA100										
CS112		2								
FG101										
MA101										
CS211			2							
CS212				2						
CS221					2					
CS271						2				
CS281							2			
CS291								2		
CS311									2	
CS321										2
CS331										2
CS341										2
CS351										2
CS361										2
CS370										2
CS381										2
CS391										2
CS401										2
CS402										2
CS403										2
CS404										2
CS432										2
CS433										2
CS434										2
CS435										2
CS436										2
CS437										2
CS438										2
CS439										2
CS440										2
CS441										2
CS442										2
CS443										2
CS444										2
CS445										2
CS446										2
CS447										2
CS448										2
CS449										2
CS450										2
CS451										2
CS452										2
CS453										2
CS454										2
CS455										2
CS456										2
CS457										2
CS458										2
CS459										2
CS460										2
CS461										2
CS462										2
CS463										2
CS464										2
CS465										2
CS466										2
CS467										2
CS468										2
CS469										2
CS470										2
CS471										2
CS472										2
CS473										2
CS474										2
CS475										2
CS476										2
CS477										2
CS478										2
CS479										2
CS480										2
CS481										2
CS482										2
CS483										2
CS484										2
CS485										2
CS486										2
CS487										2
CS488										2
CS489										2
CS490										2
CS491										2
CS492										2
CS493										2
CS494										2
CS495										2
CS496										2
CS497										2
CS498										2
CS499										2
CS500										2

Objetivos Educativos (Educational Objectives)

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

- Tener suficiente entendimiento del campo incluyendo análisis de técnicas modernas y principios científicos de lo que desarrolla.
- Mostrar liderazgo y capacidad de adaptación al cambio siendo promovido a una mejor posición dentro de la organización.
- Mostrar un entendimiento de las implicancias éticas, legales, culturales, ambientales y económicas de lo que desarrolla.
- Mostrar un entendimiento del impacto de todo lo que desarrolla en individuos, organizaciones e instituciones.
- Aplicar de forma visible sus habilidades de comunicación con colegas de otras áreas, trabajo en equipo e interdisciplinario.
- Involucrarse de forma efectiva en el desarrollo del equipo siendo mentor, aprendiendo de forma continua y autónoma.
- Involucrarse en sociedades profesionales del área.

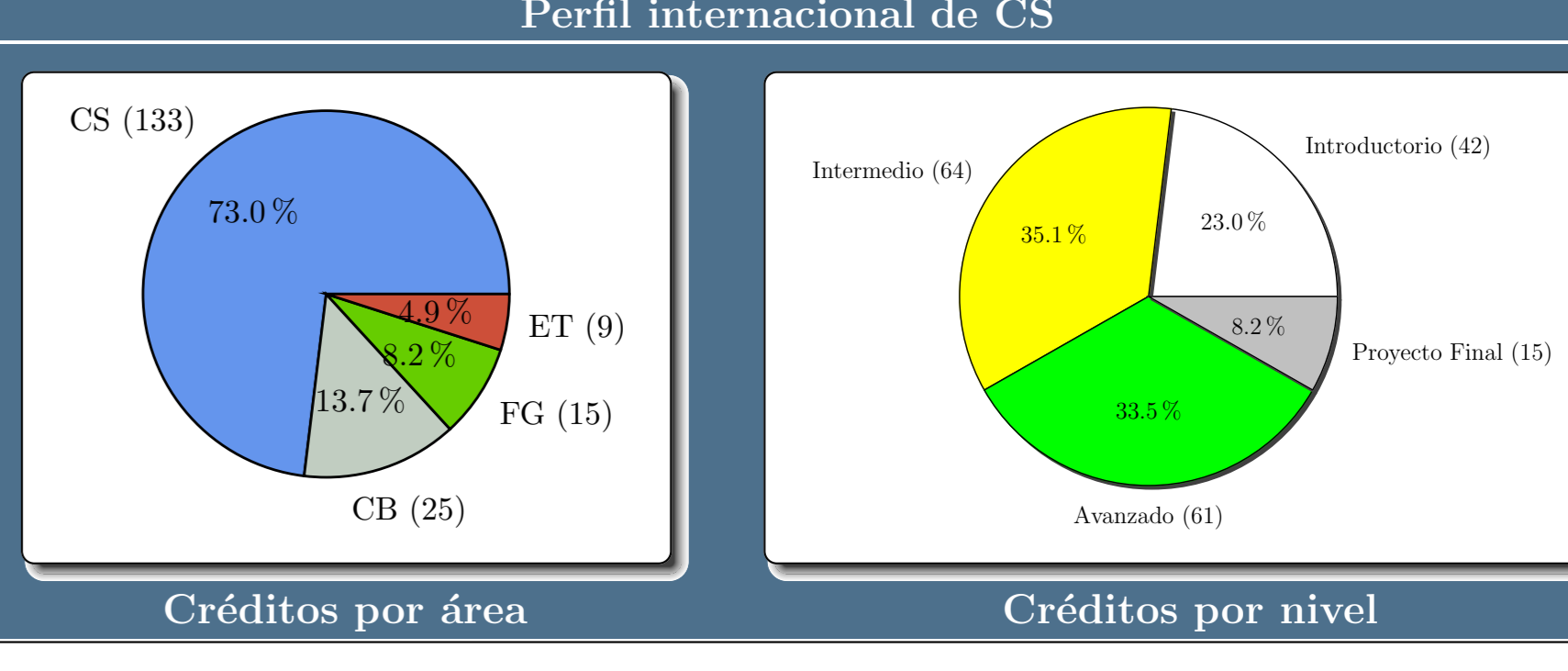
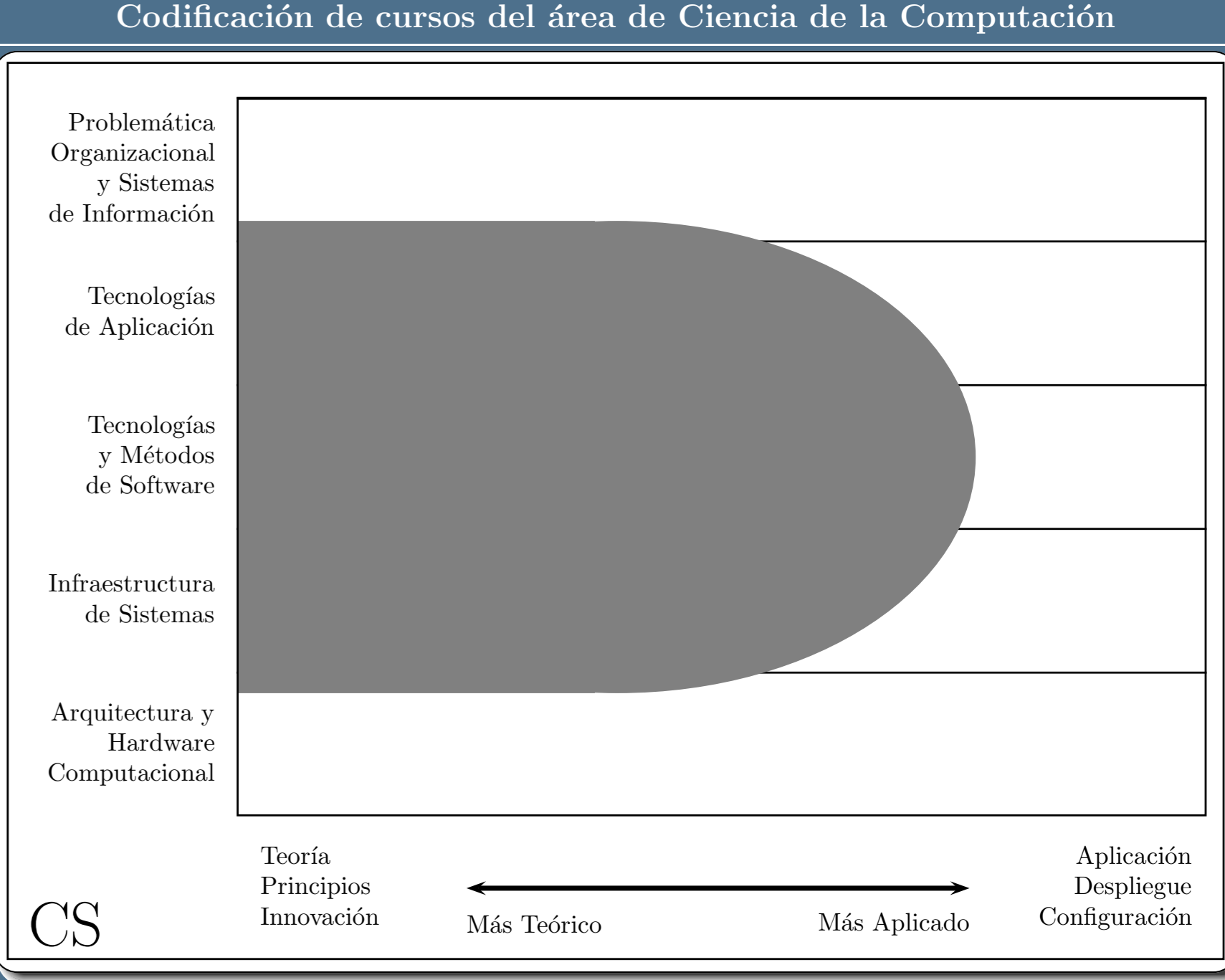


Codificación de cursos del área de Ciencia de la Computación

Nivel
1xx = introductorio, 2xx = intermedio, 3xx = avanzado, 4xx = proyecto final de carrera

Temas (segundo dígito/letra)
1 = Algoritmos y Complejidad (AL) B = Desarrollo Basados en Plataforma (PBD)
2 = Arquitectura y Organización (AO) C = Ciencia Computacional (CN)
3 = Redes y Comunicaciones (RC) D = Estructuras Discretas (DS)
4 = Lenguajes de Programación (PL) E = Fundamentos del Desarrollo de Software (SDF)
5 = Gráficos y Visualización (GV) H = Interacción Humano Computador (HCI)
6 = Sistemas Inteligentes (SI) I = Seguridad y Seguridad de la Información (IAS)
7 = Gestión de Información (IM) P = Computación Paralela y Distribuida (PD)
8 = Asuntos Sociales y Práctica Profesional (SP) S = Sistemas Operativos (SO)
9 = Ingeniería Software (SE) U = Fundamentos de Sistemas (SF)

Identificador numérico en el área



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?