

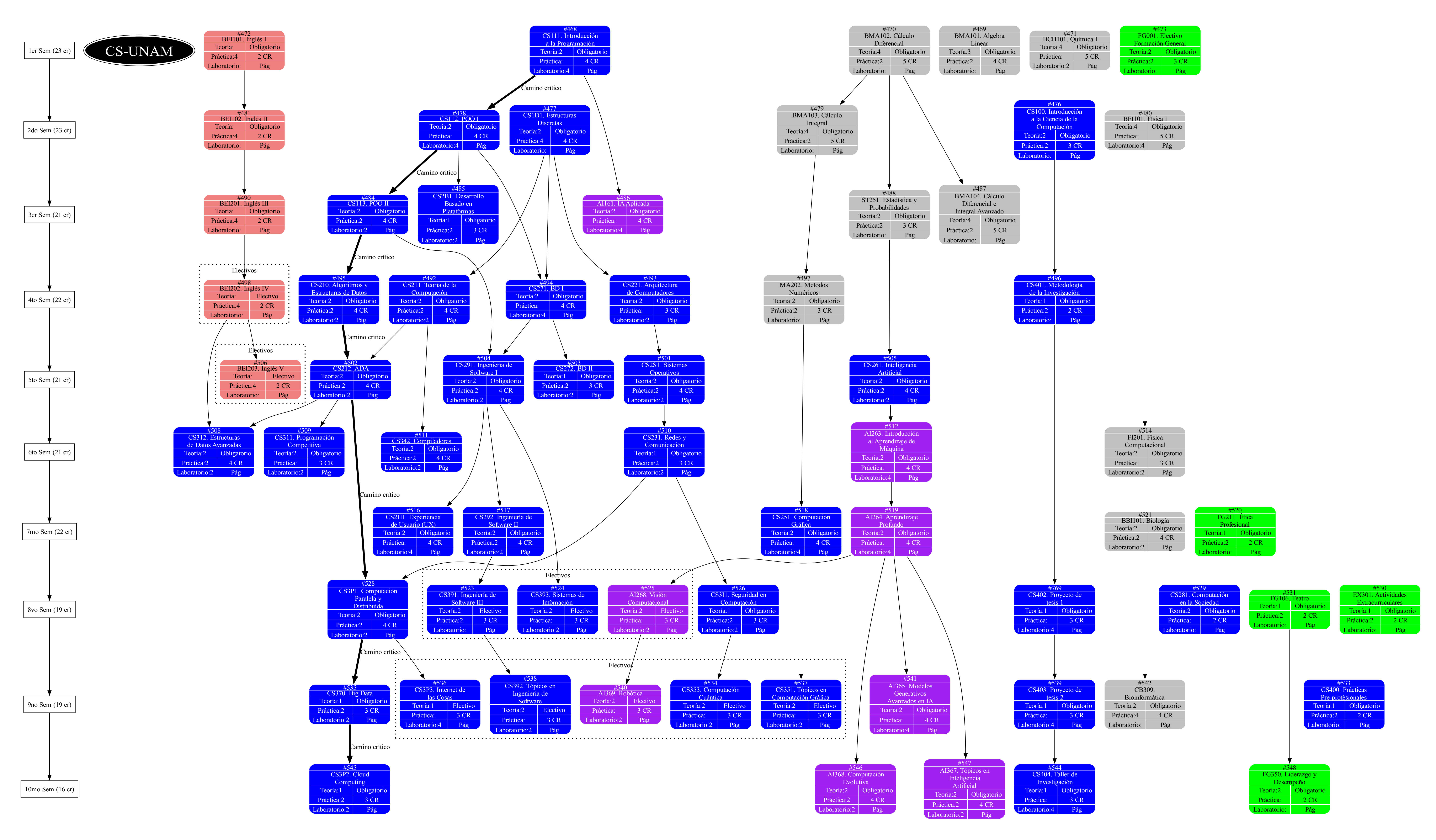


Escuela Profesional de Ciencia de la Computación <https://cs.unam.edu.pe>

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 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	Sexto Sem	Séptimo Sem	Octavo Sem	Noveno Sem	Décimo Sem
1) Analizar un problema complejo en base a computación.	CS101	2	3	3	2						
2) Diseño e implementación de soluciones computacionales.	BMA101										
3) Comunicarse efectivamente.	BCH101		1	3							
4) Responsabilidad profesional y ética en computación.	BE101		2								
5) Funcionar efectivamente como miembro o líder de un equipo.	BE102			2	1	2					
6) Aplicar la teoría y fundamentos del desarrollo de software.	BE103	3	2	2	1	1	3	3	2	2	3
7) Desarrollar principios de investigación con nivel internacional.	BE104										

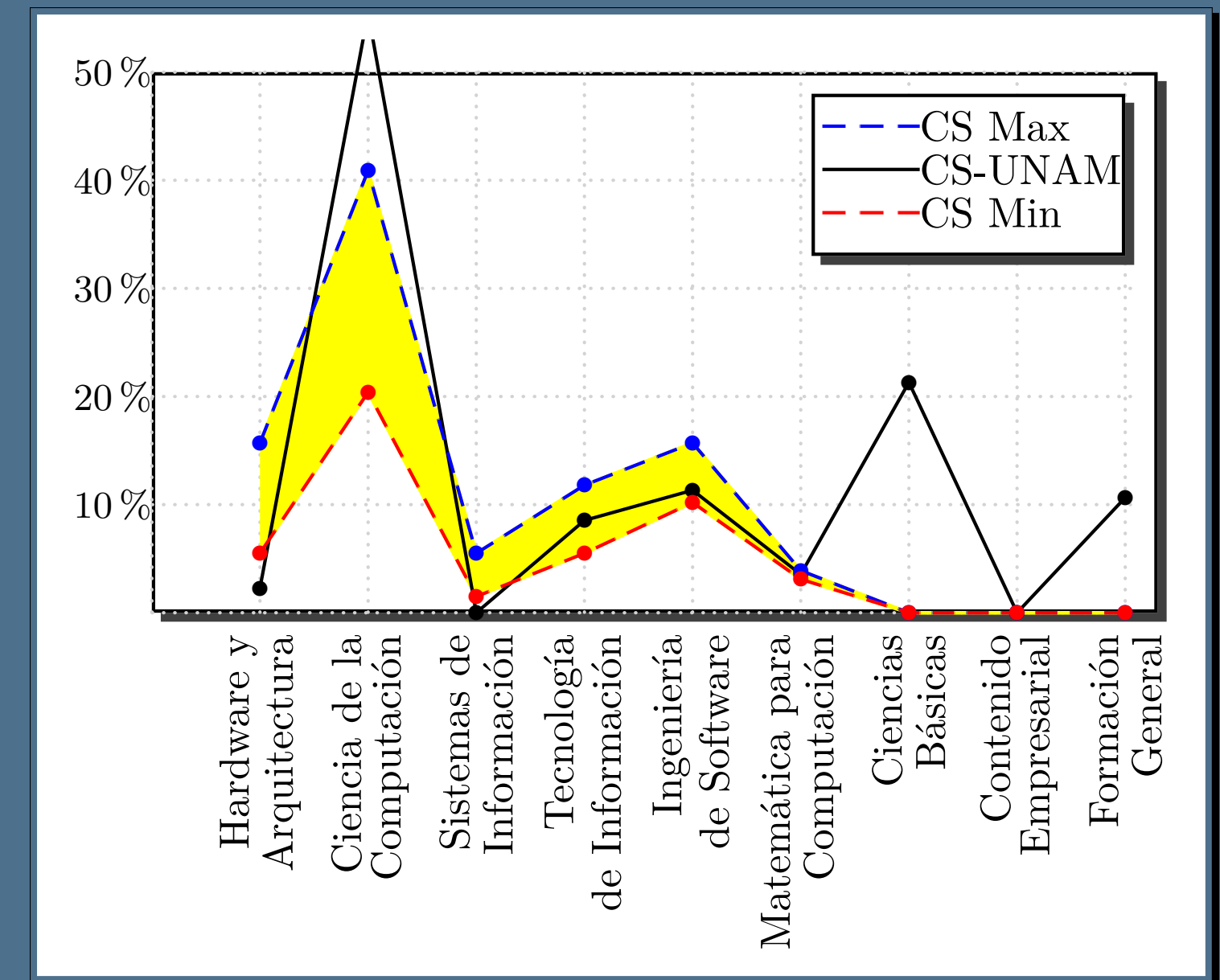
Definición de Objetivos de Aprendizaje (*Learning Outcomes*)

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

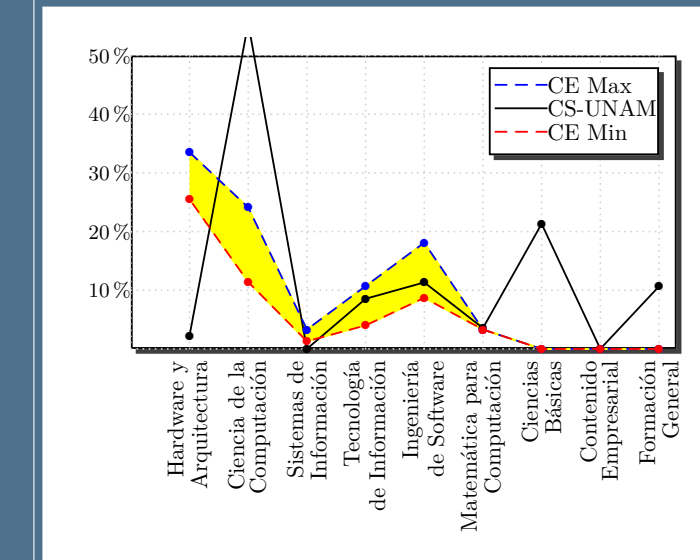
Nivel 2: Usar: El estudiante **aplica** conceptos en situaciones prácticas (ej: programación). Responde: **¿Cómo lo haría?**

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

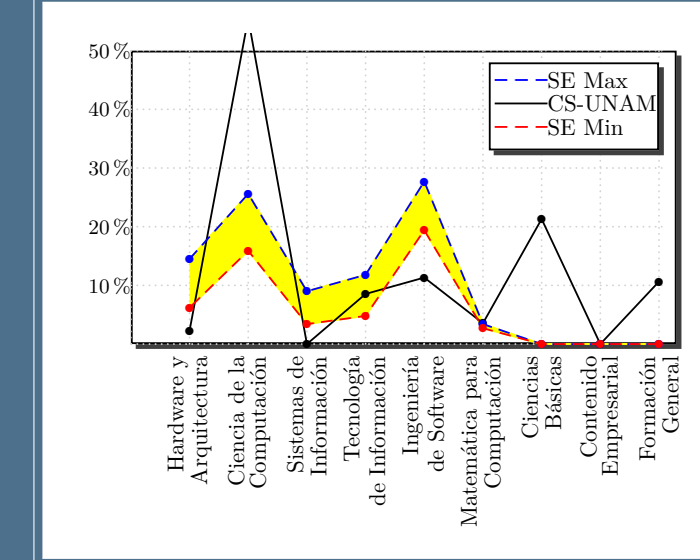
Generado por Ernesto Cuadros-Vargas (ecuadros@spc.org.pe), Sociedad Peruana de Computación (<http://www.spc.org.pe/>), basado en la ACM/IEEE-CS *Computing Curricula*



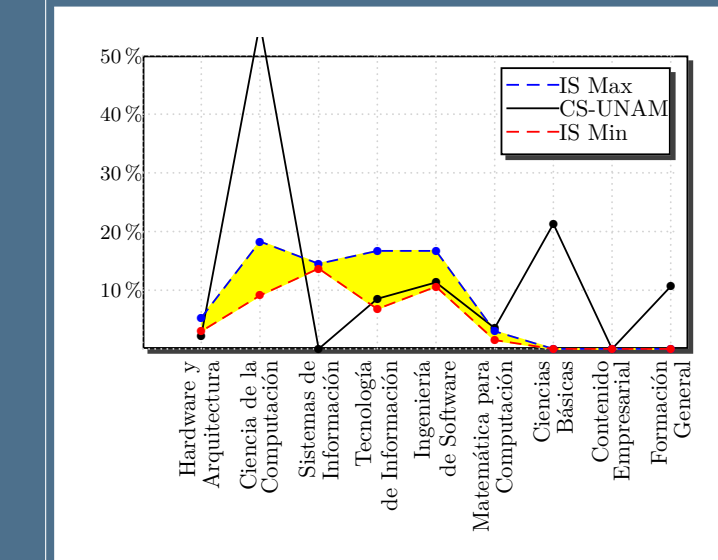
CS (UNAM) vs CS (ACM/IEEE-CS)



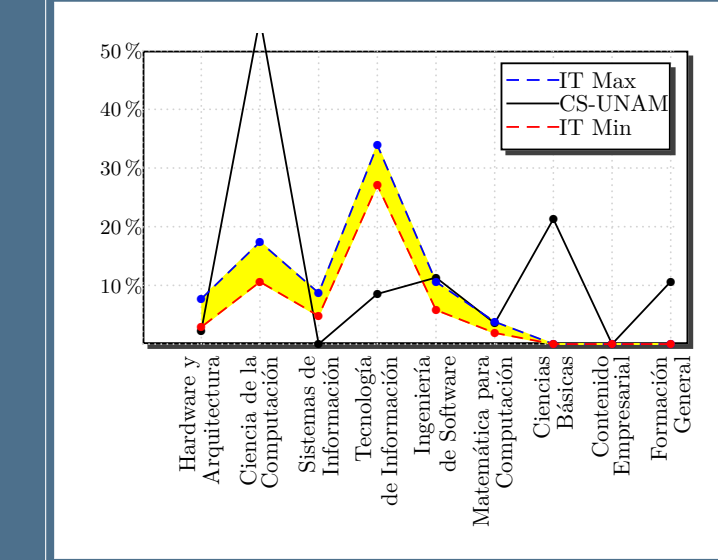
CS (UNAM) vs CE (ACM/IEEE-CS)



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



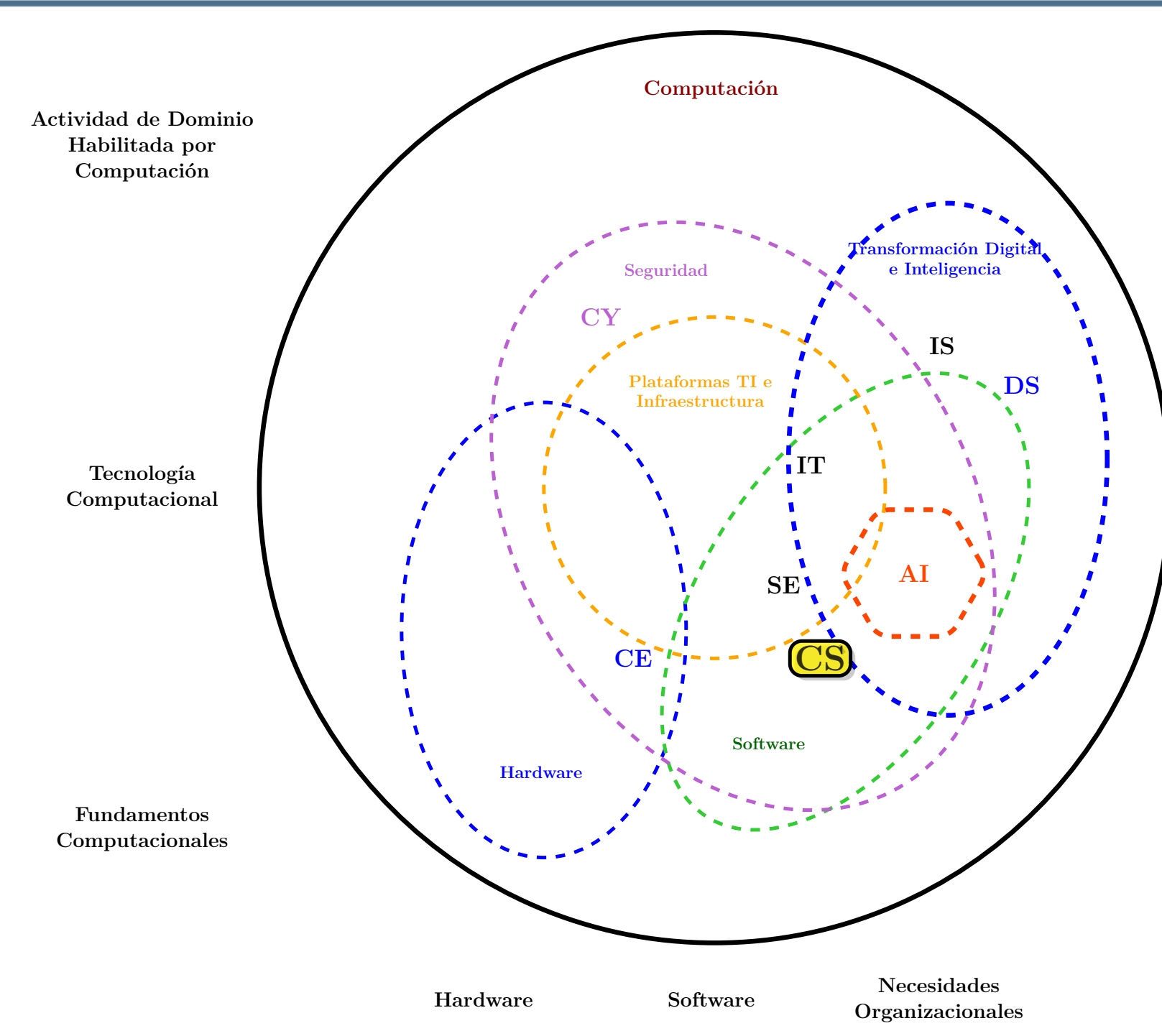
CS (UNAM) vs IS (ACM/IEEE-CS)



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

CS 2 7 1	Nivel 1xx = «Introductory», 2xx = «Intermediate», 3xx = «Advanced», 4xx = «CapstoneProject»
	Tema (segundo dígito/letra)
	1 = Algoritmos y Complejidad (AL)
	2 = Arquitectura y Organización (AO)
	3 = Redes y Comunicaciones (NC)
	4 = Fundamentos del Desarrollo de Software (SDF)
	5 = Gráficos y Visualización (GV)
	6 = Inteligencia Artificial (IA)
	7 = Gestión de Información (GI)
	8 = Asuntos Sociales y Práctica Profesional (SP)
	9 = Ingeniería de Software (SE)
	Identificador numérico en el área

Codificación de cursos del área de Computación



ACM/IEEE-CS Computing Curricula 2020

