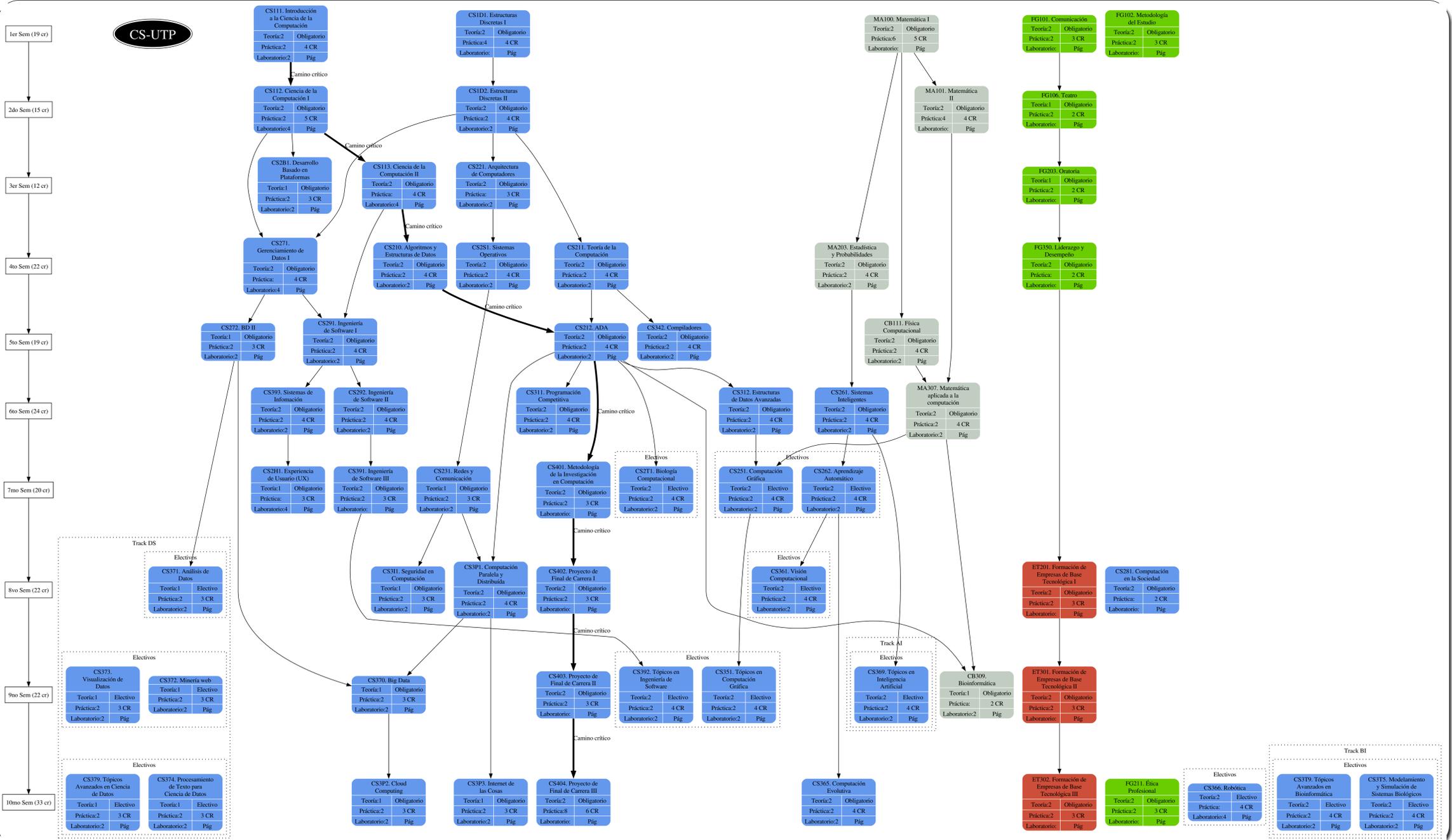
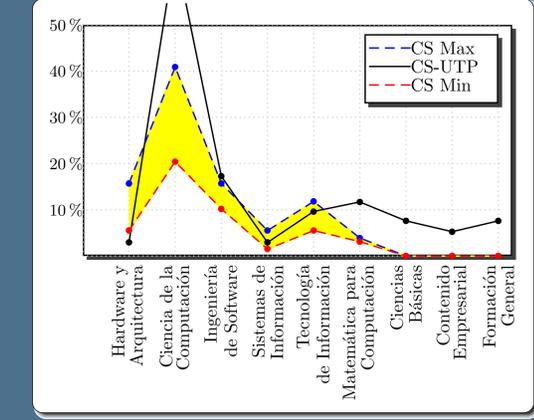


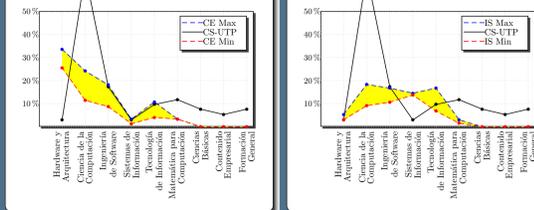
Misión: Contribuir al desarrollo científico, tecnológico y técnico del país formando profesionales competentes, orientados a la creación de nueva ciencia y tecnología computacional, como motor que impulse y consolide la industria del software en base a la investigación científica y tecnológica en áreas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

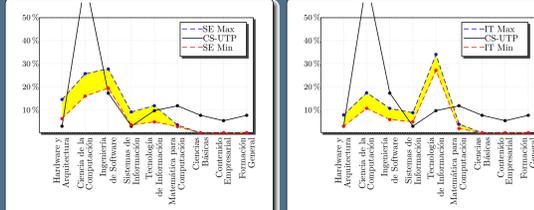
Nuestro perfil profesional está orientado a ser generador de puestos de empleo a través de la innovación permanente. Nuestra formación profesional tiene 3 pilares fundamentales: un contenido de acuerdo a ACM/IEEE-CS Computing Curricula CS2013 y CC2020 un contenido de acuerdo a normas internacionales, una orientación marcada a la innovación y formación humana.



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



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



CS (UTP) vs SE (ACM/IEEE-CS) CS (UTP) vs IT (ACM/IEEE-CS)

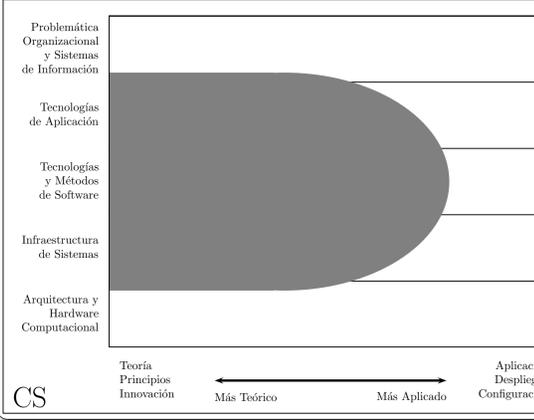
Nivel
1xx = introductorio, 2xx = intermedio, 3xx = avanzado, 4xx = proyecto final de carrera

Tema (segundo dígito/letra)
1 = Algoritmos y Complejidad (AL)
2 = Arquitectura y Organización (AR)
3 = Redes y Comunicaciones (NC)
4 = Lenguajes de Programación (PL)
5 = Gráficos y Visualización (GV)
6 = Sistemas Inteligentes (SI)
7 = Gestión de Información (IM)
8 = Asuntos Sociales y Práctica Profesional (SP)
9 = Ingeniería de Software (SE)

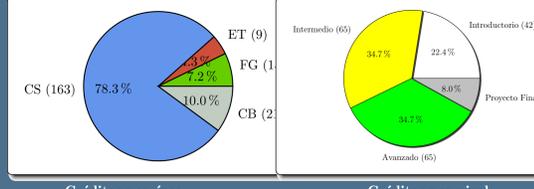
B = Desarrollo Basados en Plataforma (PBD)
C = Ciencia Computacional (CN)
D = Estructuras Discretas (DS)
E = Fundamentos del Desarrollo de Software (SDF)
H = Interacción Humano Computador (HCI)
I = Asesoramiento y Seguridad de la Información (IAS)
P = Computación Paralela y Distribuida (PD)
S = Sistemas Operativos (OS)
U = Fundamentos de Sistemas (SF)

Identificador numérico en el área

Codificación de cursos del área de Ciencia de la Computación



Perfil internacional de CS



Competencia/Curso	Primer Sem	Segundo Sem	Tercer Sem	Cuarto Sem	Quinto Sem	Sexto Sem	Séptimo Sem	Octavo Sem	Noveno Sem	Décimo Sem
CS111	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
MA100	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
FG101	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
FG102	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
MA101	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
FG201	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
FG202	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
FG350	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
MA203	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CB111	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
MA307	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS271	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS272	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS291	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS292	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS293	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS294	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS295	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS296	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS297	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS298	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS299	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS300	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS301	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS302	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS303	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS304	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS305	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS306	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS307	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS308	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS309	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS310	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS311	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS312	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS313	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS314	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS315	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS316	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS317	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS318	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS319	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS320	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS321	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS322	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS323	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS324	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS325	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS326	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS327	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS328	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS329	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS330	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS331	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS332	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS333	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS334	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS335	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS336	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS337	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS338	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS339	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS340	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS341	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS342	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS343	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS344	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS345	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS346	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS347	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS348	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS349	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS350	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS351	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS352	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS353	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS354	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS355	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS356	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS357	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS358	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS359	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS360	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS361	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS362	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS363	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS364	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS365	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS366	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS367	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS368	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS369	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS370	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS371	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS372	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS373	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS374	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS375	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS376	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS377	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS378	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS379	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3
CS380	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3

Objetivos Educativos (Educational Objectives)

- Después de cinco años de egresado de la carrera profesional de Ciencia de la Computación, nuestros profesionales deben ser capaces de:
- 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.
 - Demstrar 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?**

