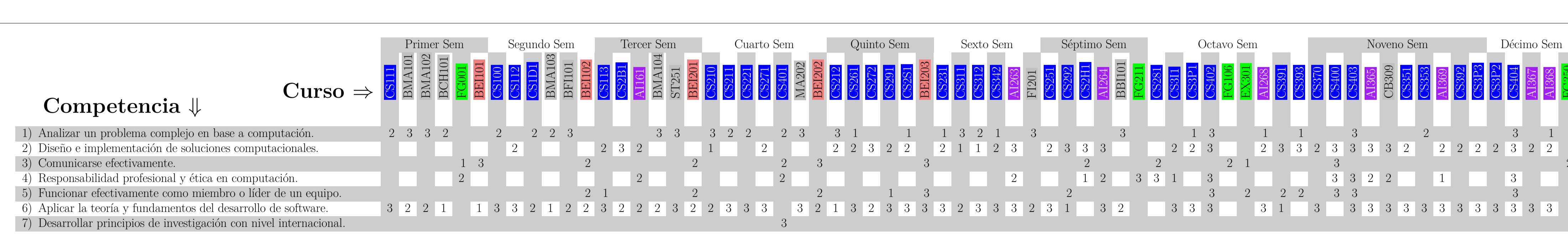
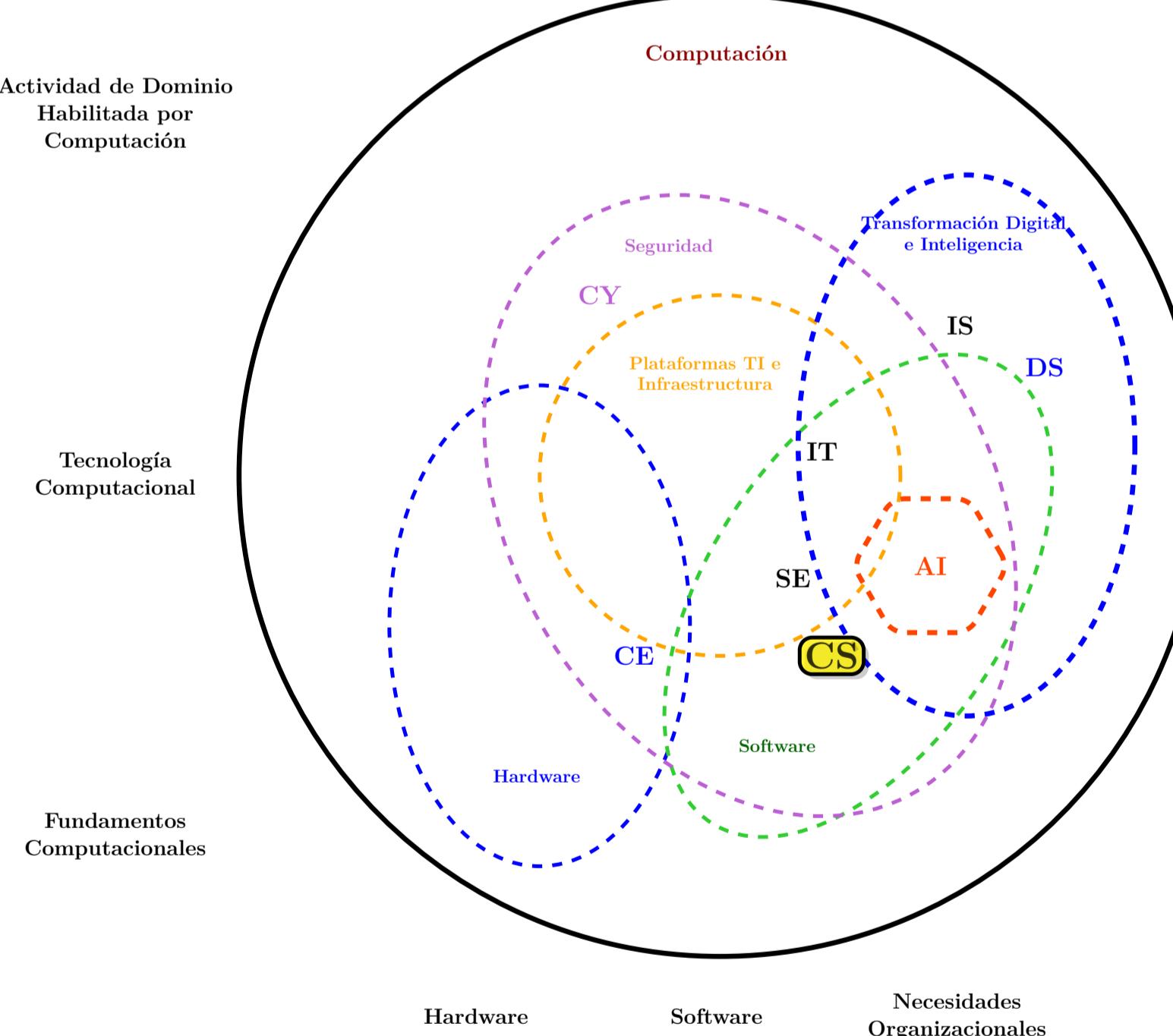
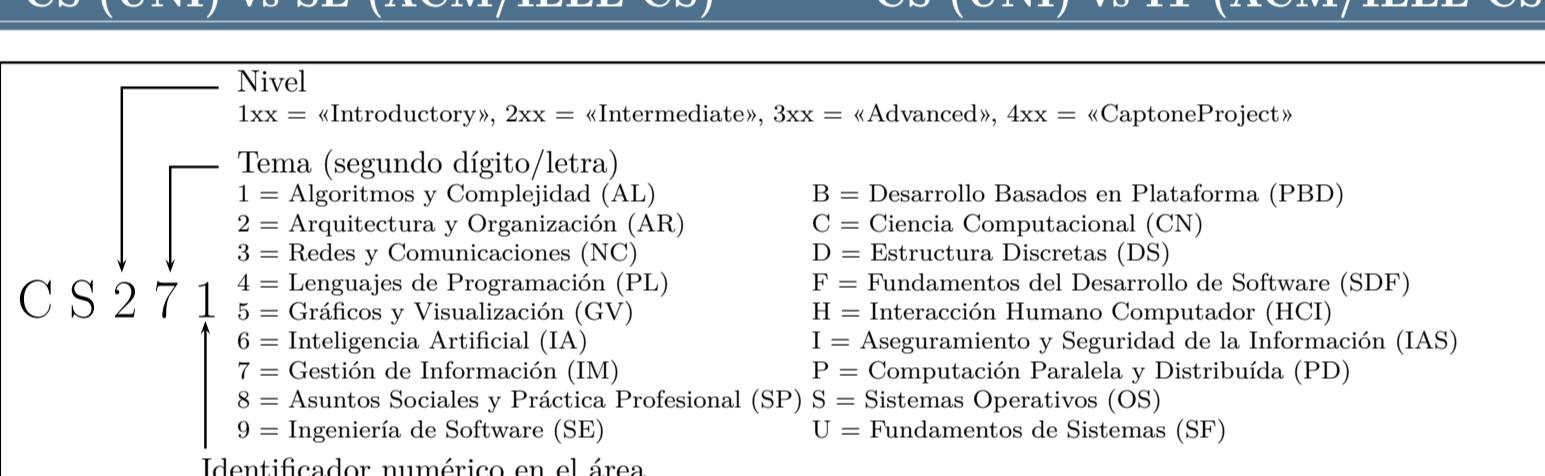
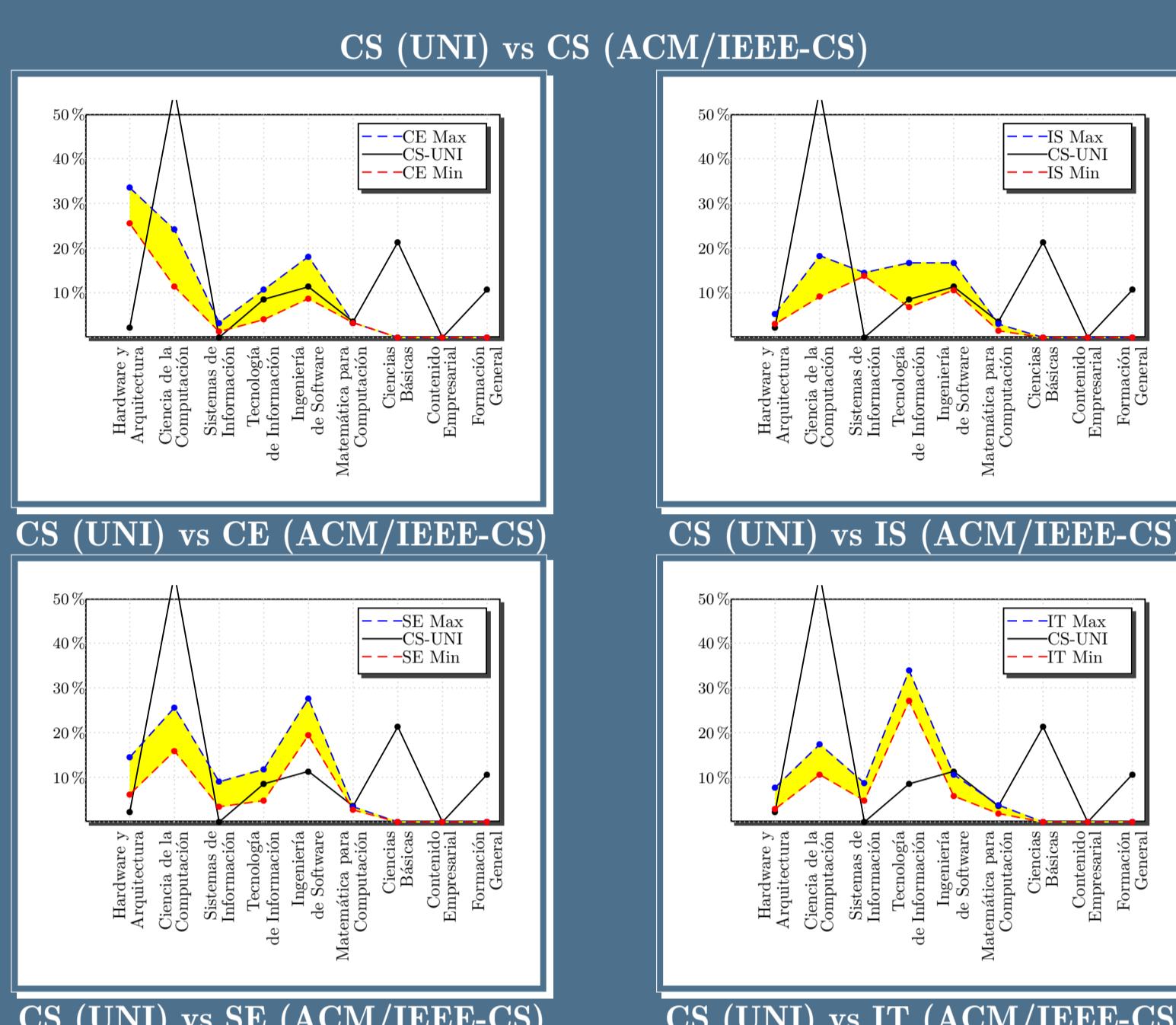
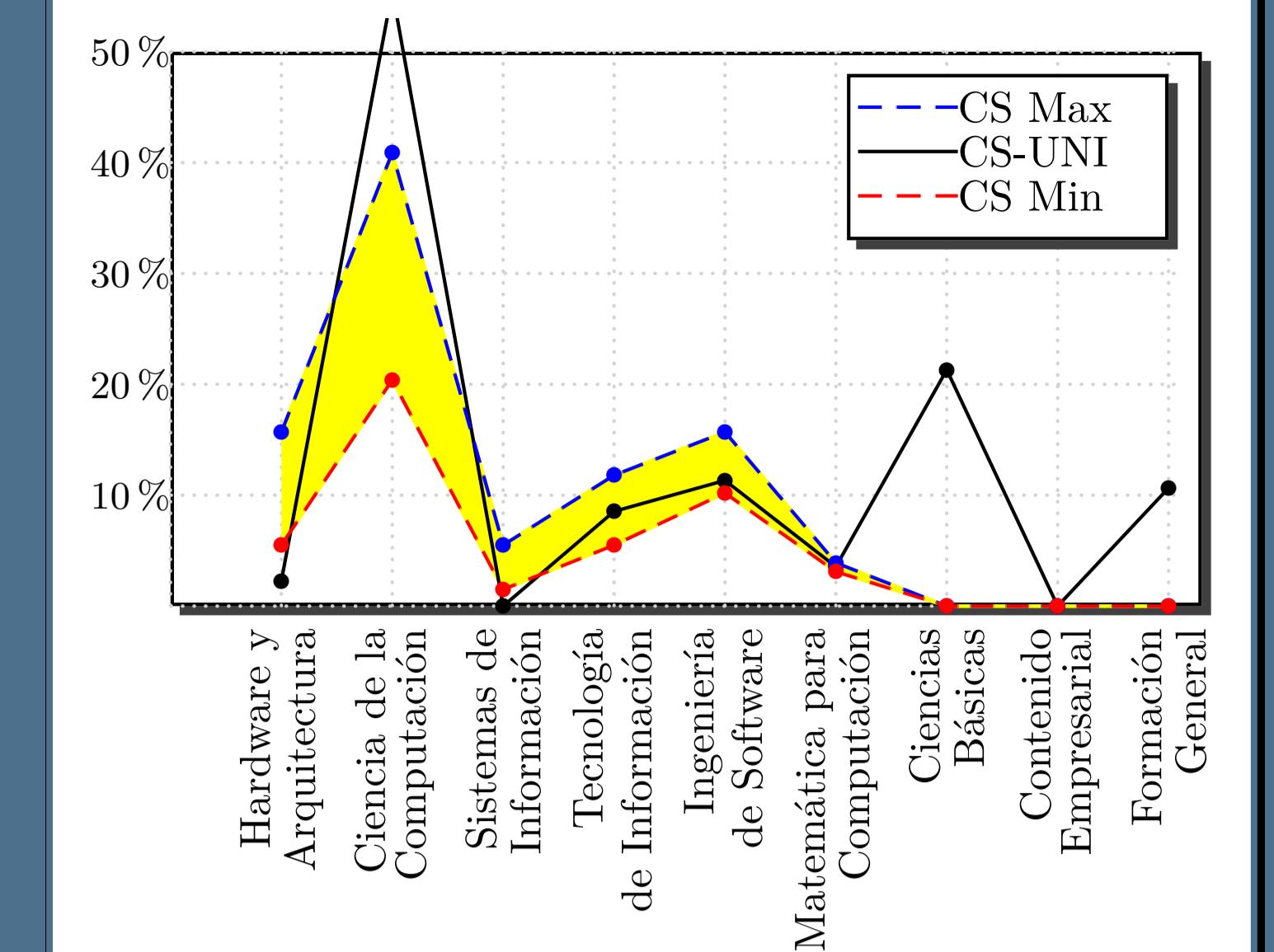
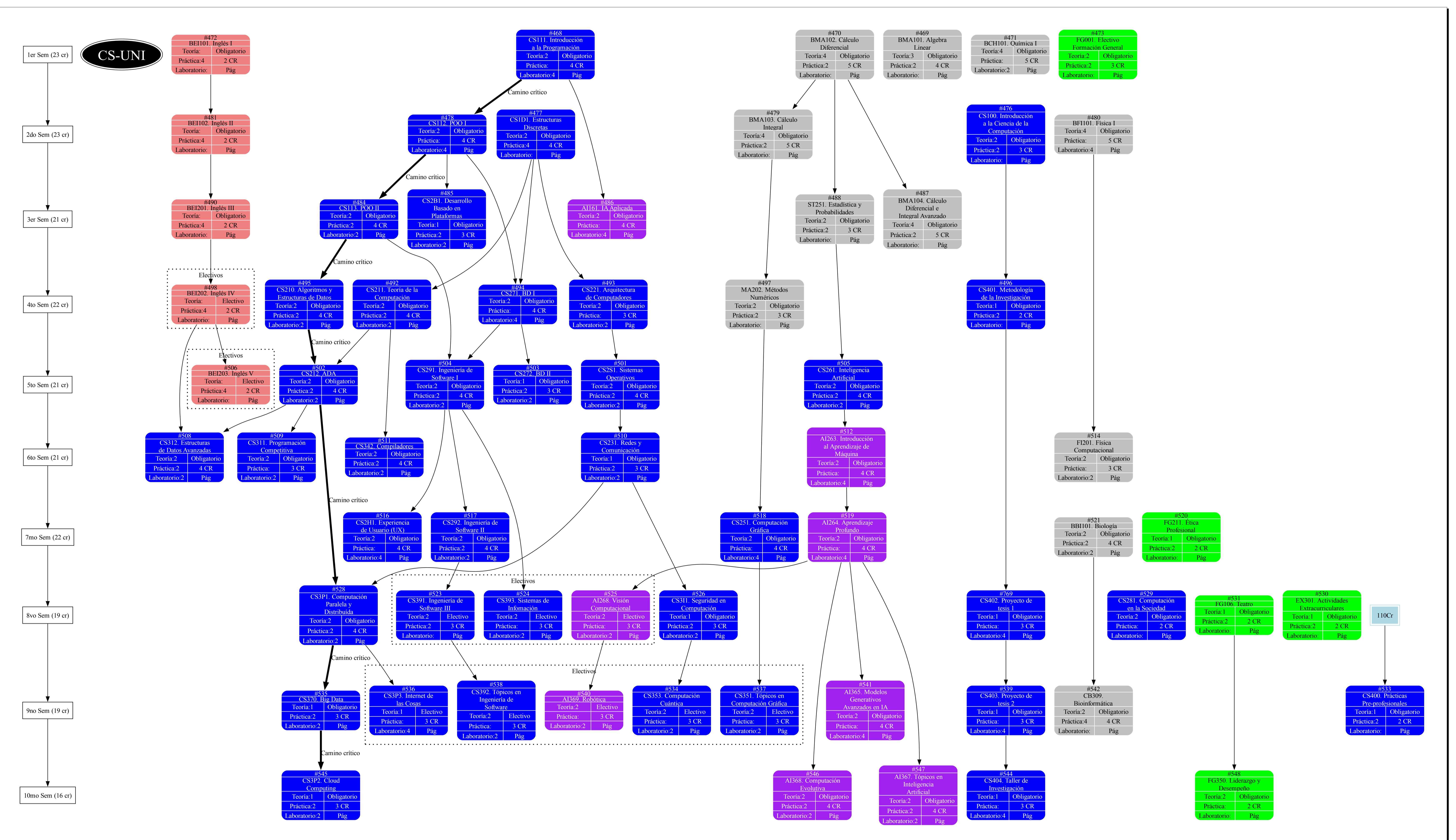


Escuela Profesional de Ciencia de la Computación <https://portal.uni.edu.pe/index.php/facultades/ciencias/ciencia-de-la-computacion>

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.

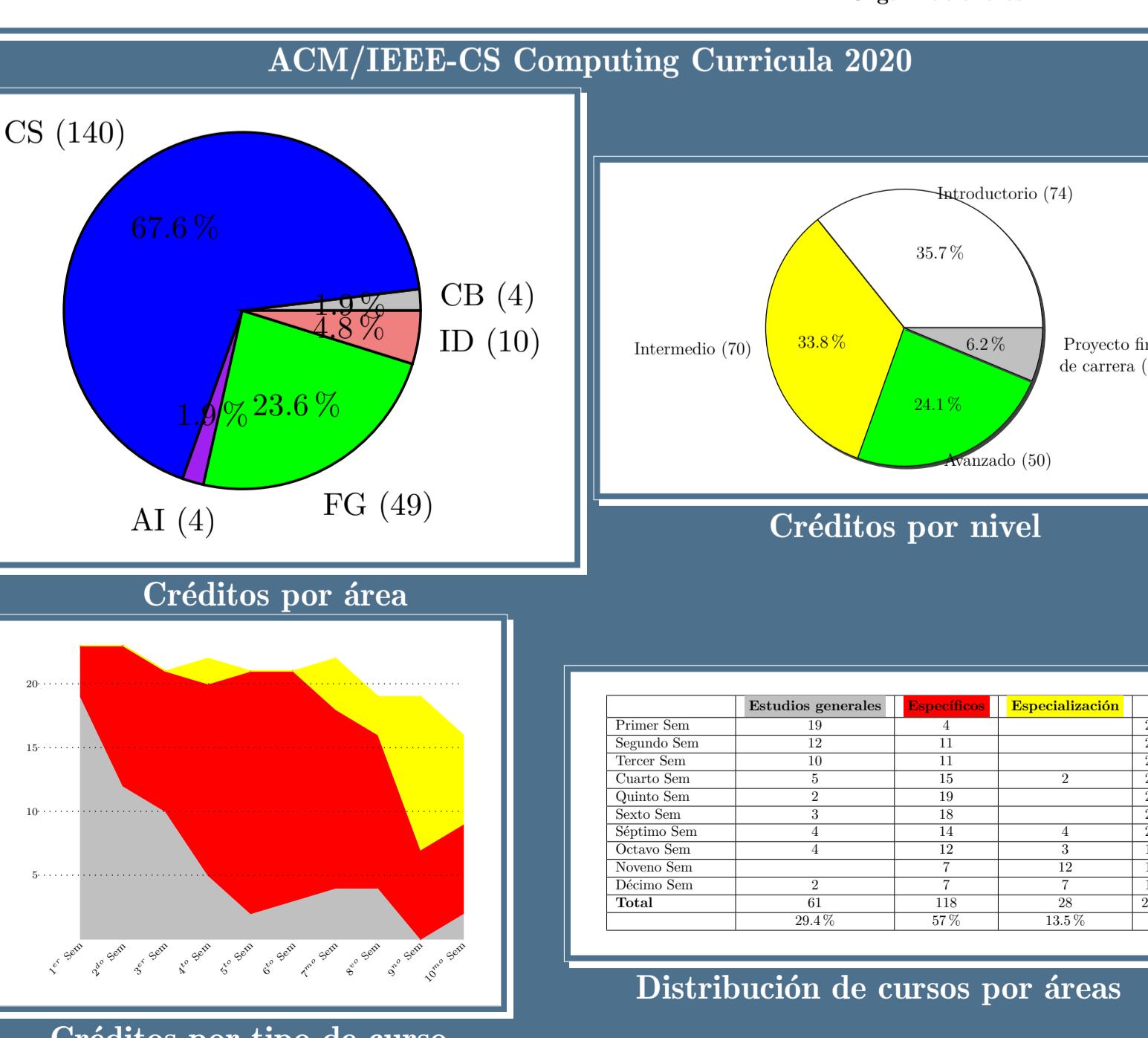
Definición: Nuestro perfil profesional puede ser mejor entendido a partir de las figuras del lado derecho. Este profesional tiene como centro de sus estudios a la computación. Es decir, tiene a la computación como fin y no como medio. De acuerdo a la definición de esta área, este profesional está llamado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



Objetivos educacionales

1. Cumplir y superar las expectativas de trabajo definidas por el entorno laboral.
2. Desempeñarse como miembro o líder de un equipo especializado o multidisciplinario.
3. Proponer soluciones innovadoras en Ciencia de la Computación.
4. Comunicar propuestas tecnológicas de forma efectiva.
5. Mantenerse actualizado en Ciencia de la Computación.
6. Comprender y aplicar las consecuencias sociales y éticas de la tecnología.



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