



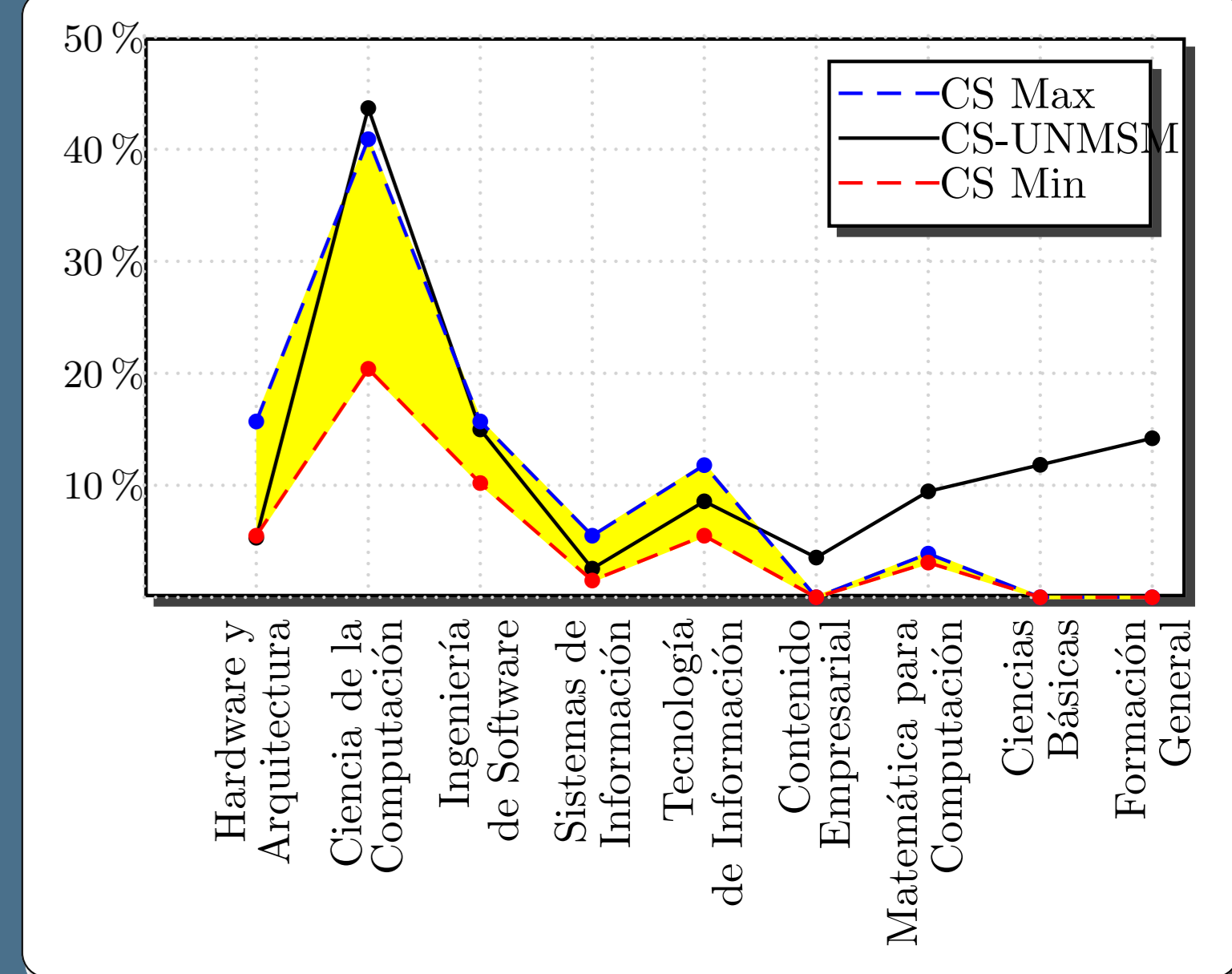
Escuela Profesional de Ciencia de la Computación

<http://cs.unmsm.edu.pe>

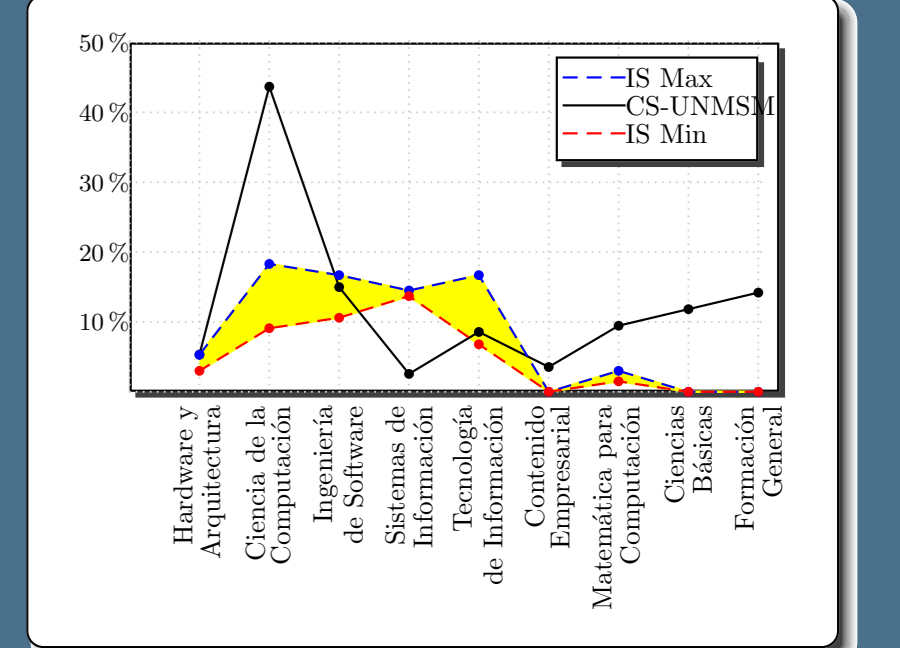
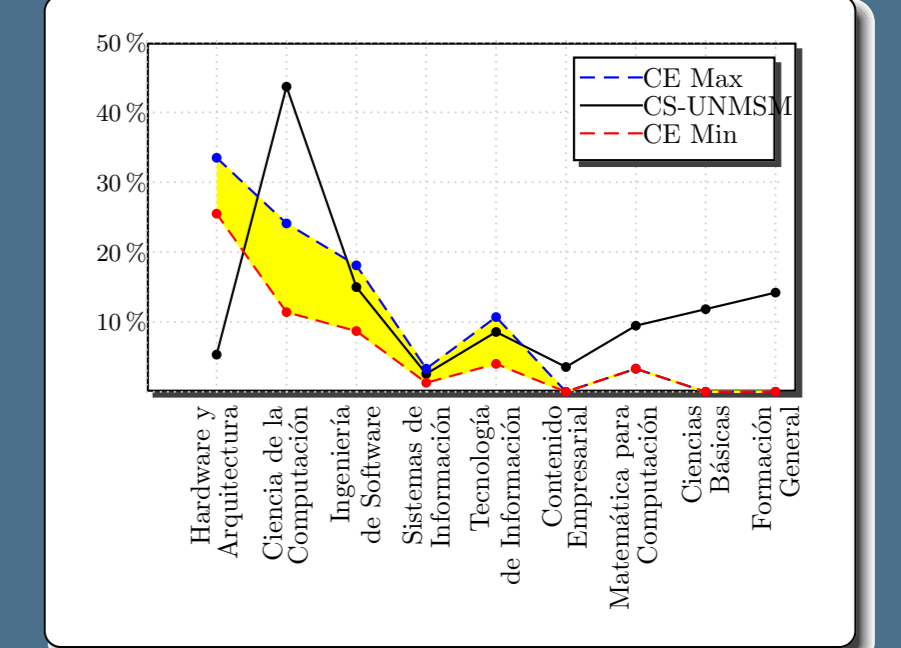
Misión: Contribuir al desarrollo científico, tecnológico y técnico del país, formando profesionales competentes, orientados a la creación de nueva ciencia y tecnología computacional, como motor que impulse y consolide la industria del software en base a la investigación científica y tecnológica en áreas innovadoras formando, EN NUESTROS profesionales, un conjunto de habilidades y destrezas para la solución de problemas computacionales con un compromiso social.

Definición: El perfil profesional de este programa profesional puede ser mejor entendido a partir de las figuras del lado derecho. Este profesional tiene como centro de su estudio 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.

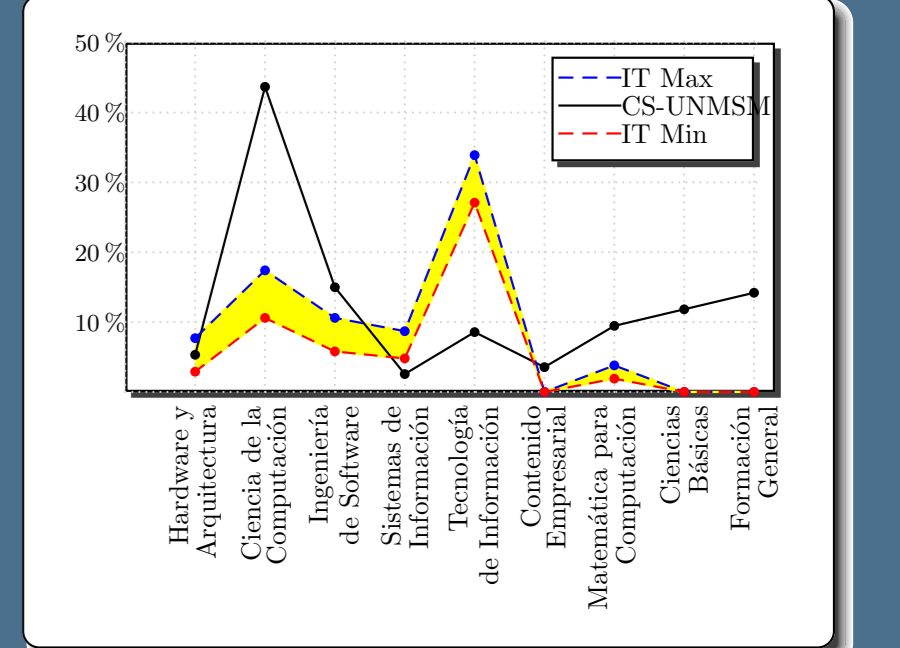
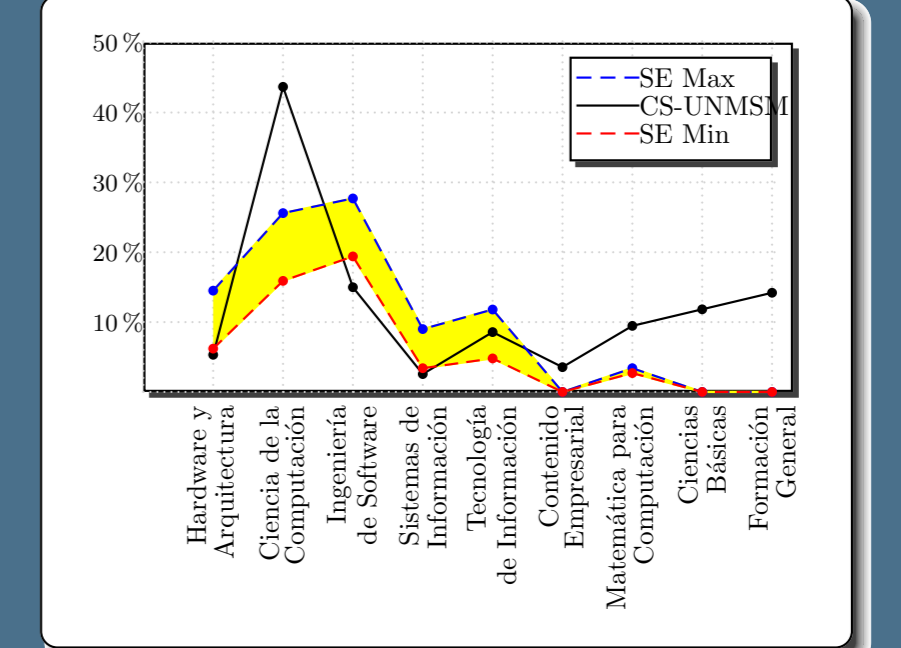
Nuestro perfil profesional está orientado a ser generador de puestos de empleo a través de la innovación permanente. Nuestra formación profesional tiene 3 pilares fundamentales: Formación Humana, un contenido de acuerdo a normas internacionales y una orientación marcada a la innovación.



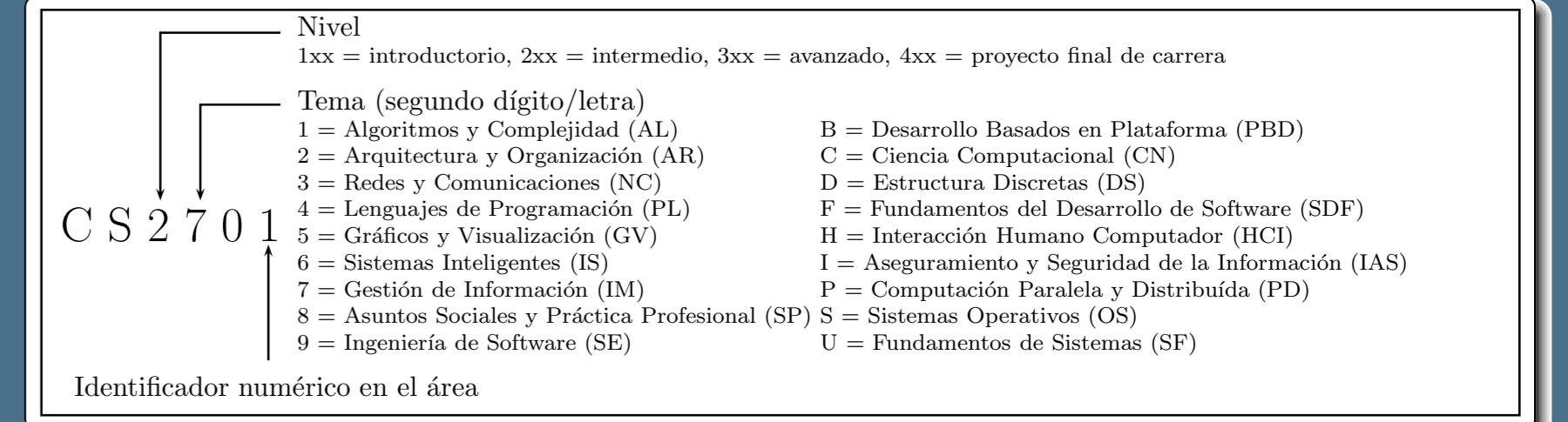
CS (UNMSM) vs CS (ACM/IEEE-CS)



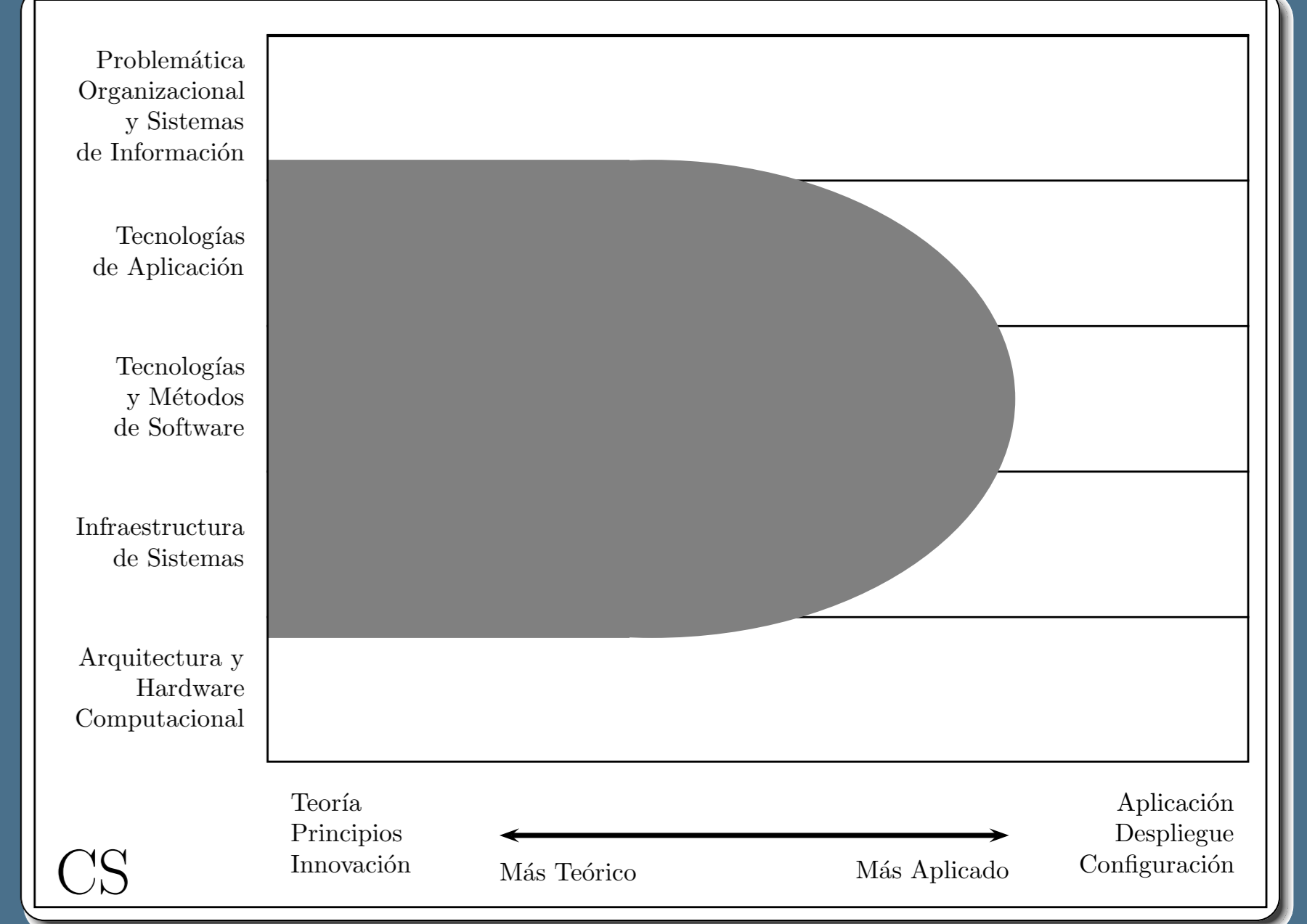
CS (UNMSM) vs CE (ACM/IEEE-CS) CS (UNMSM) vs IS (ACM/IEEE-CS)



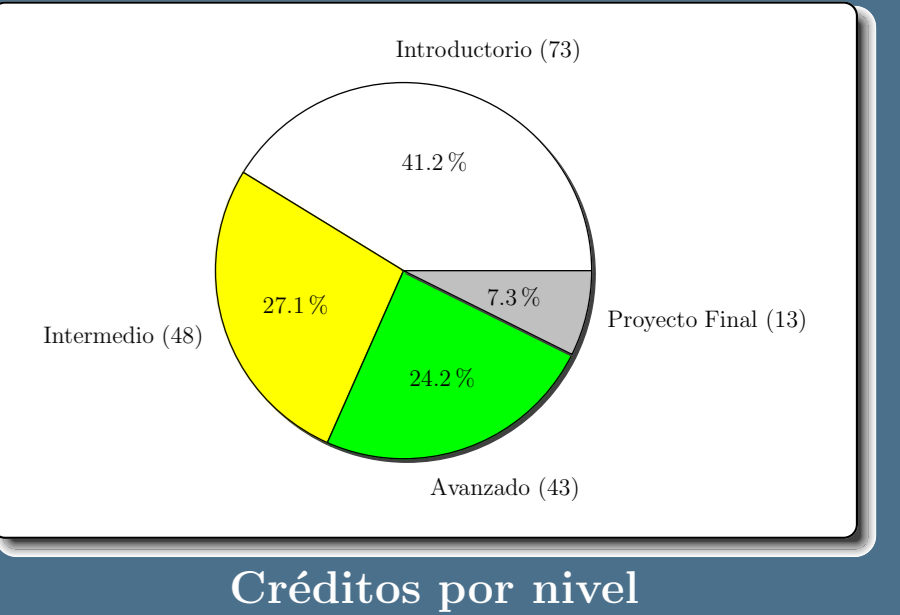
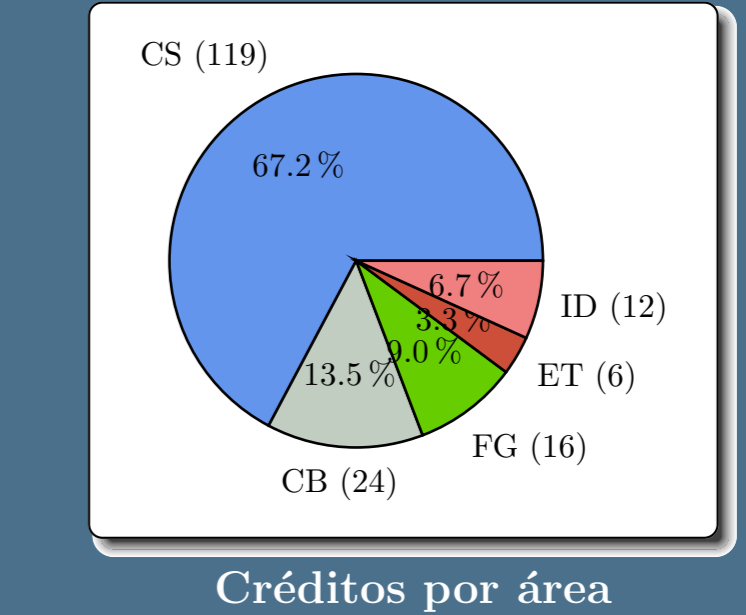
CS (UNMSM) vs SE (ACM/IEEE-CS) CS (UNMSM) vs IT (ACM/IEEE-CS)



Codificación de cursos del área de Ciencia de la Computación

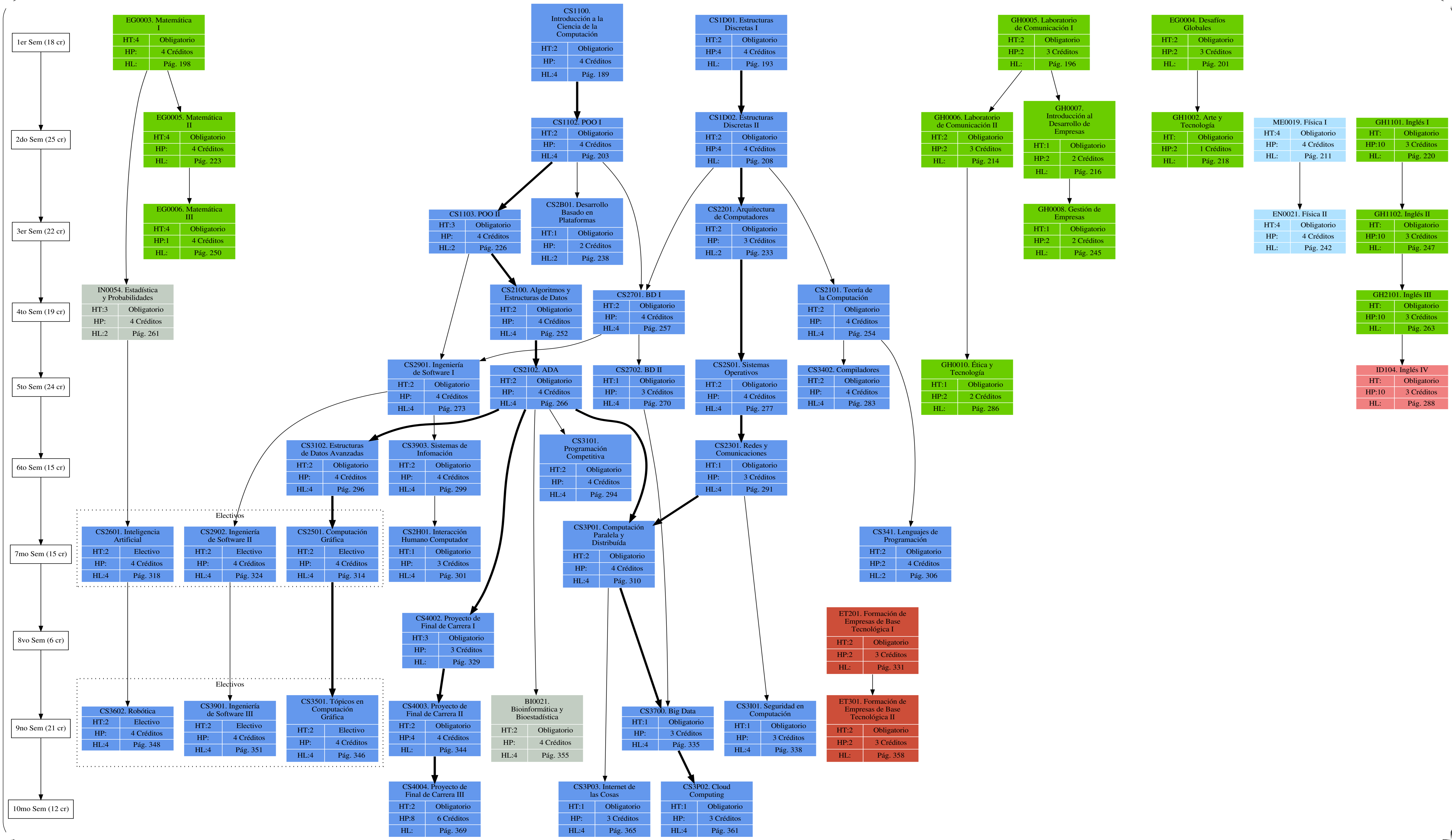


Perfil internacional de CS



Créditos por área

Créditos por nivel



Competencia/Curso	Primer Sem	Segundo Sem	Tercer Sem	Cuarto Sem	Quinto Sem	Sexto Sem	Séptimo Sem	Octavo Sem	Noveno Sem	Décimo Sem
CS1100	2									
CS1102		2								
CS1103			2							
CS1104				2						
CS1105					2					
CS1106						2				
CS1107							2			
CS1108								2		
CS1109									2	
CS1110										2
CS1111										2
CS1112										2
CS1113										2
CS1114										2
CS1115										2
CS1116										2
CS1117										2
CS1118										2
CS1119										2
CS1120										2
CS1121										2
CS1122										2
CS1123										2
CS1124										2
CS1125										2
CS1126										2
CS1127										2
CS1128										2
CS1129										2
CS1130										2
CS1131										2
CS1132										2
CS1133										2
CS1134										2
CS1135										2
CS1136										2
CS1137										2
CS1138										2
CS1139										2
CS1140										2
CS1141										2
CS1142										2
CS1143										2
CS1144										2
CS1145										2
CS1146										2
CS1147										2
CS1148										2
CS1149										2
CS1150										2
CS1151										2
CS1152										2
CS1153										2
CS1154										2
CS1155										2
CS1156										2
CS1157										2
CS1158										2
CS1159										2
CS1160										2
CS1161										2
CS1162										2
CS1163										2
CS1164										2
CS1165										2
CS1166										2
CS1167										2
CS1168										2
CS1169										2
CS1170										2
CS1171										2
CS1172										2
CS1173										2
CS1174										2
CS1175										2
CS1176										2
CS1177										2
CS1178										2
CS1179										2
CS1180										2
CS1181										2
CS1182										2
CS1183										2
CS1184										2
CS1185										2
CS1186										2
CS1187										2
CS1188										2
CS1189										2
CS1190										2
CS1191										2
CS1192										2
CS1193										2
CS1194										2
CS1195										2
CS1196										2
CS1197										2
CS1198										2
CS1199										2
CS1200										2

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