

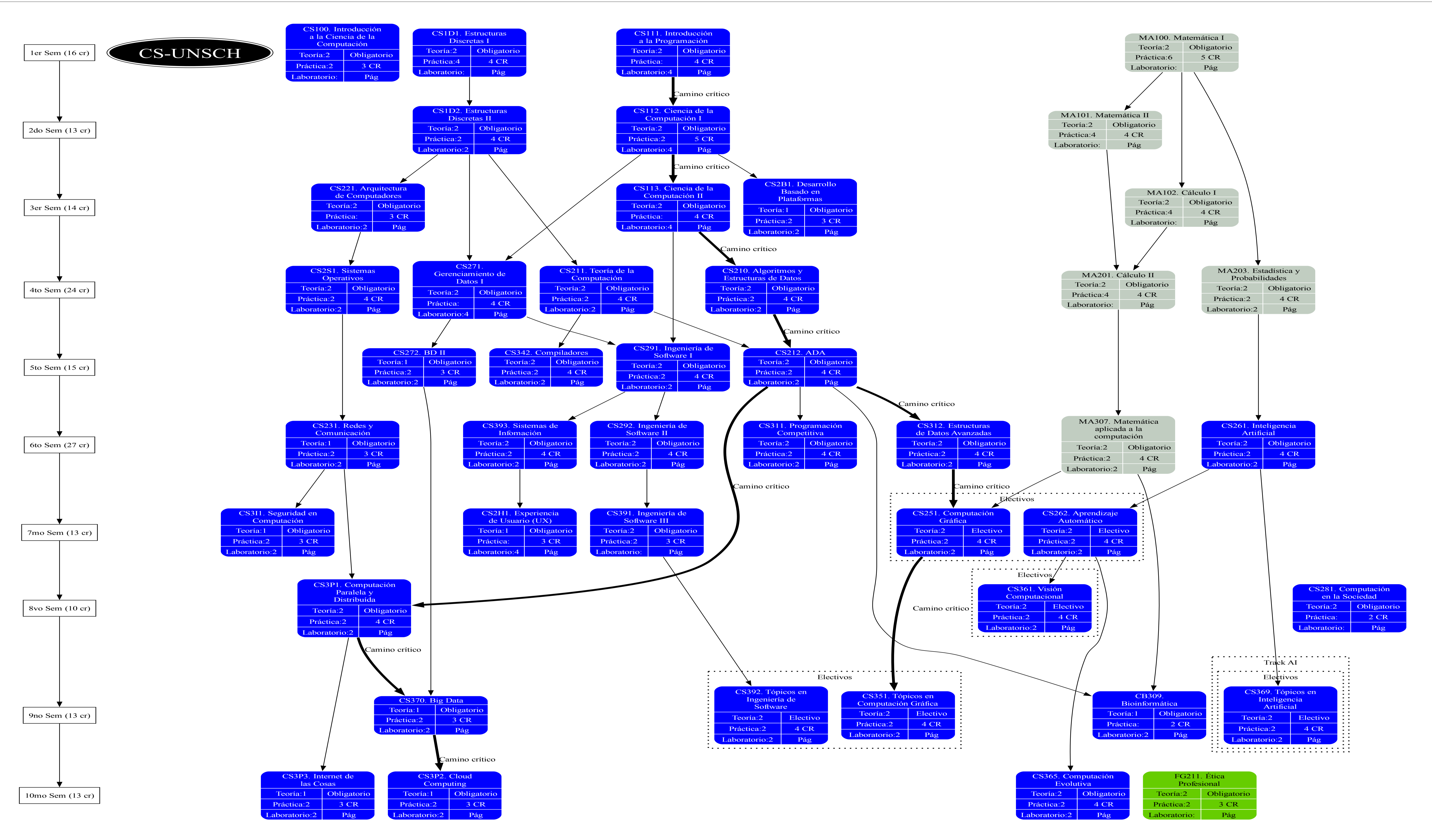


# Programa Profesional de Ciencia de la Computación <https://cs.unsch.edu.pe>

**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.

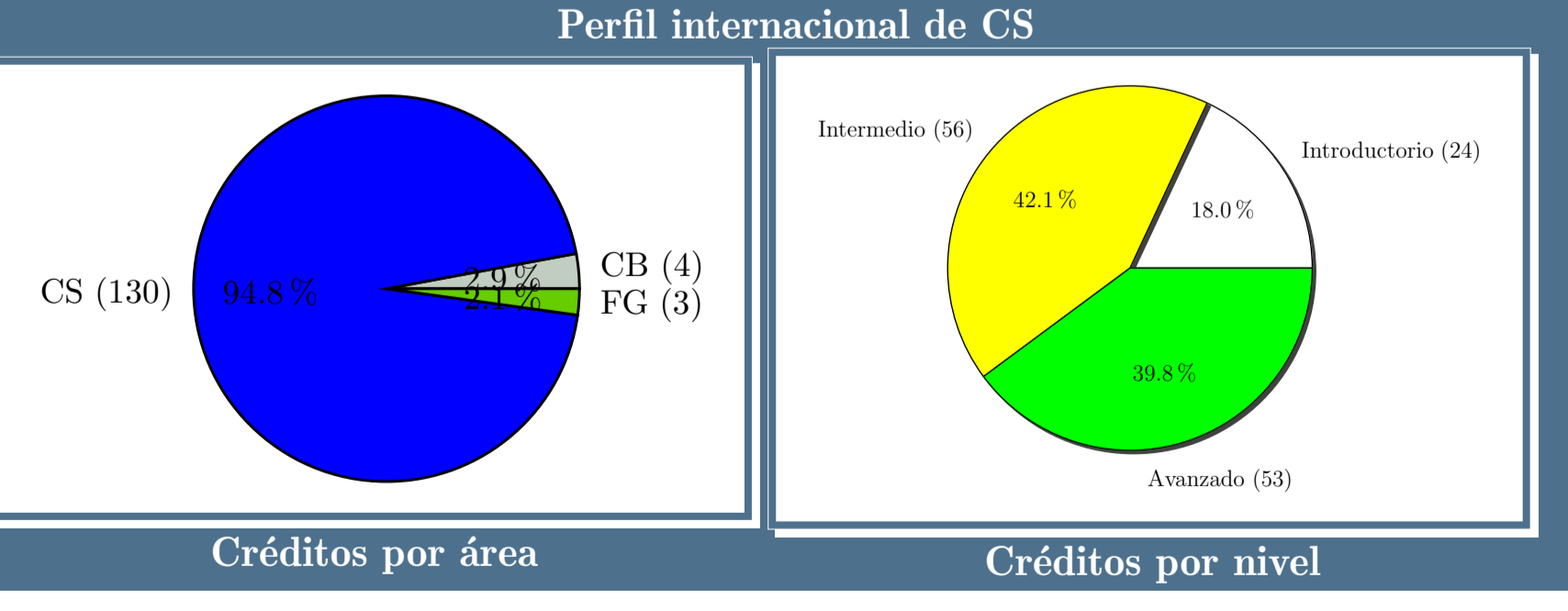
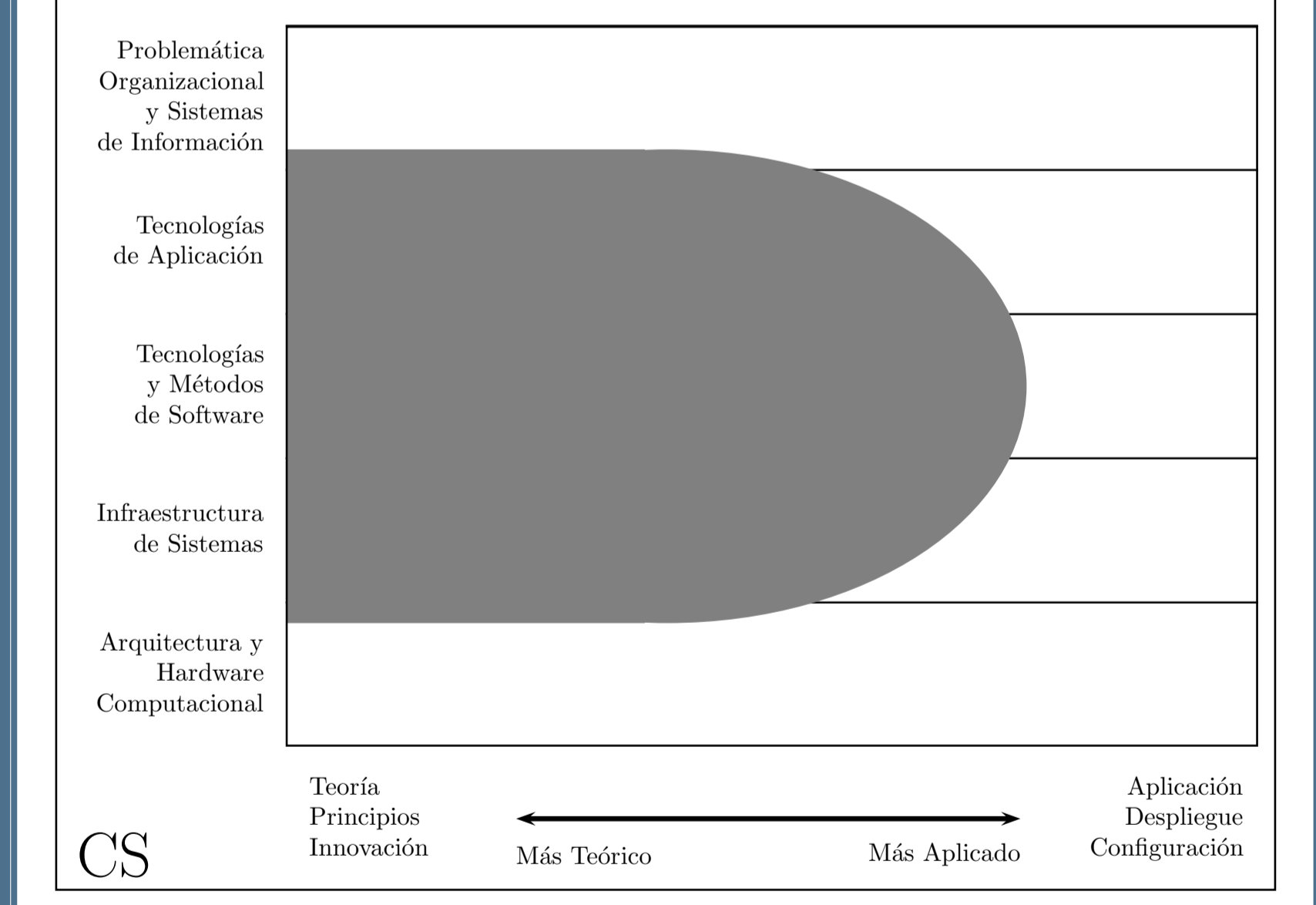
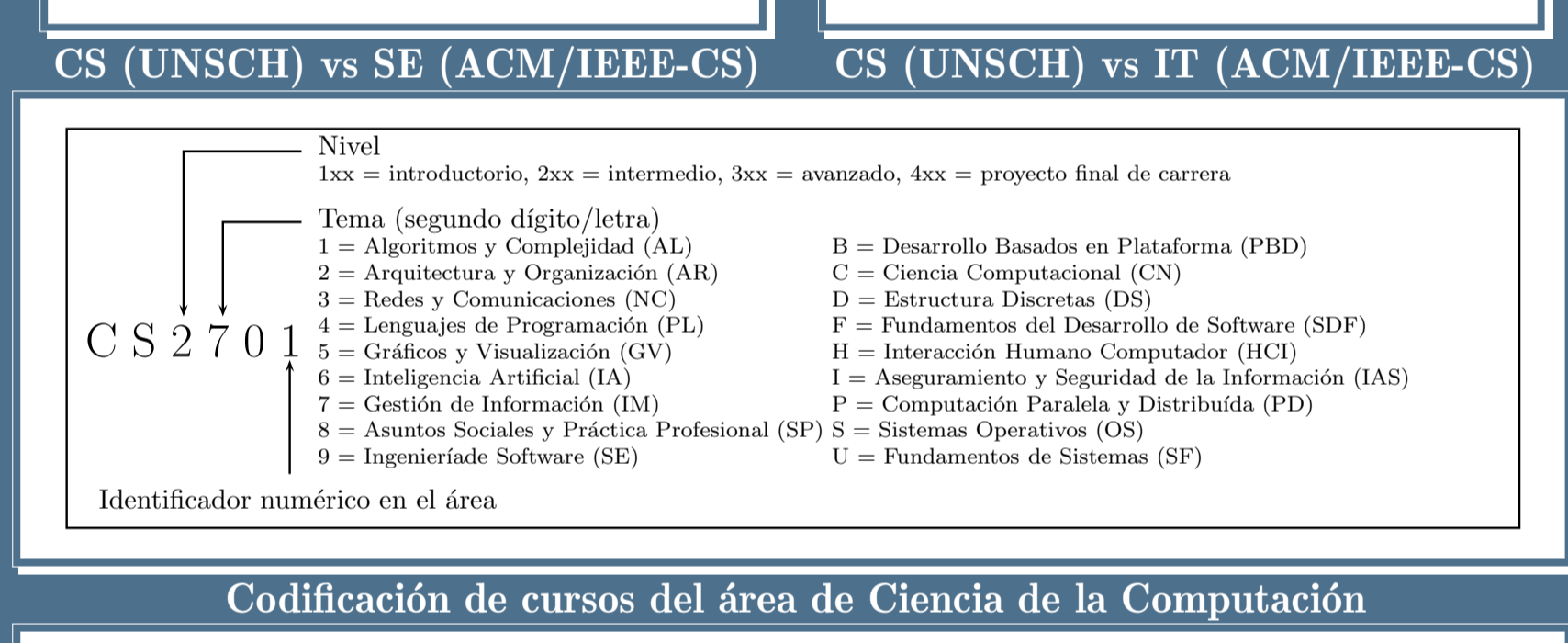
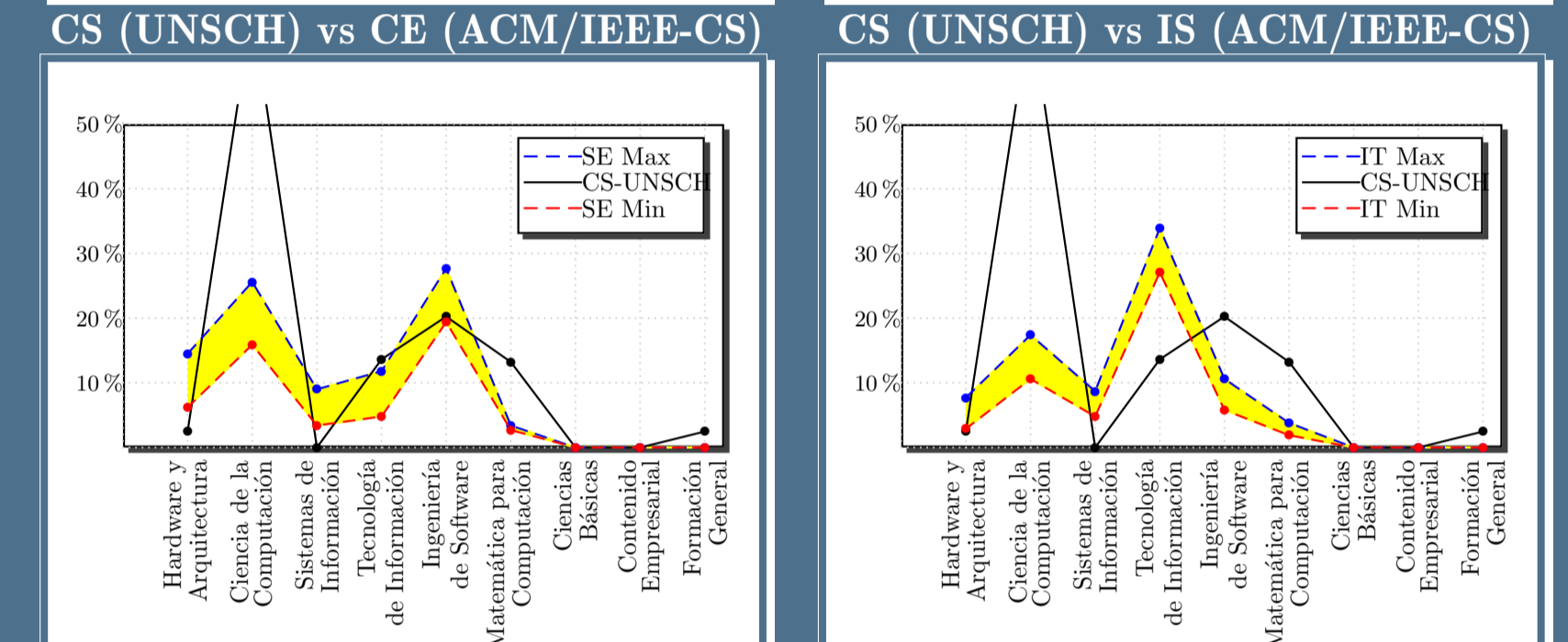
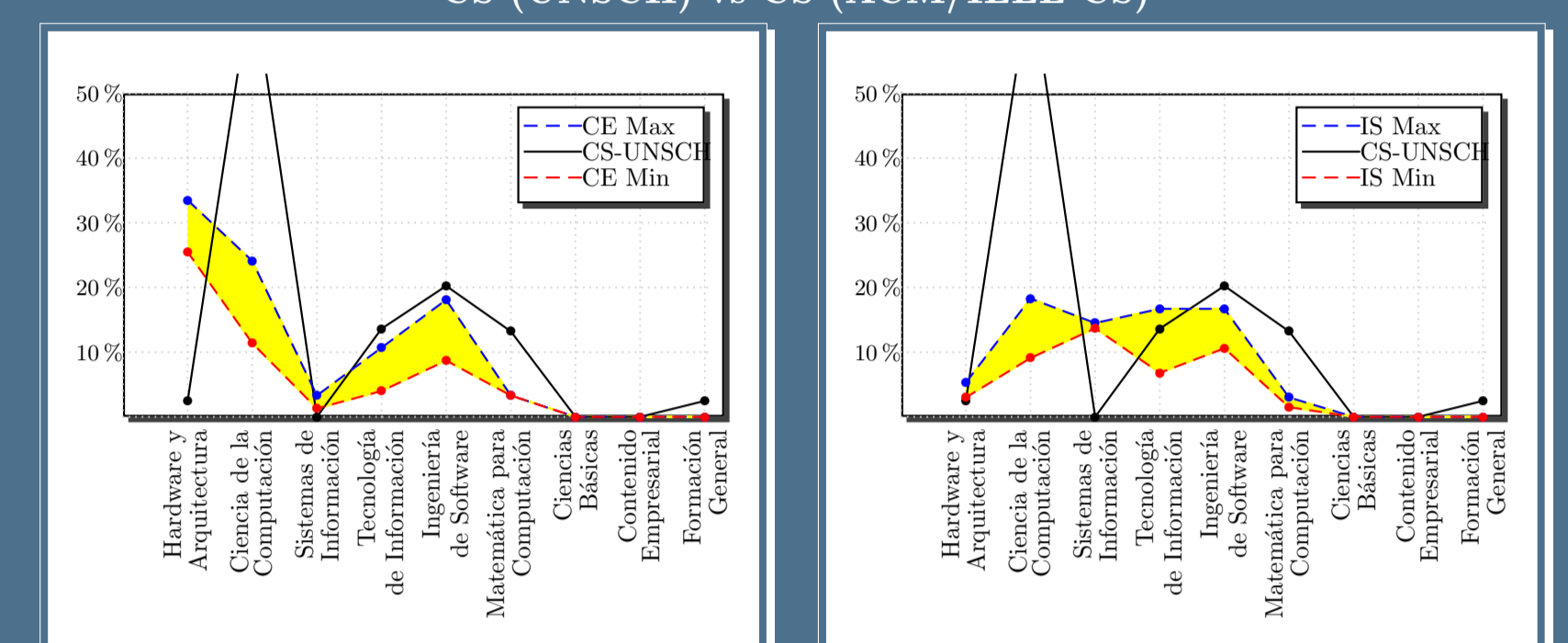
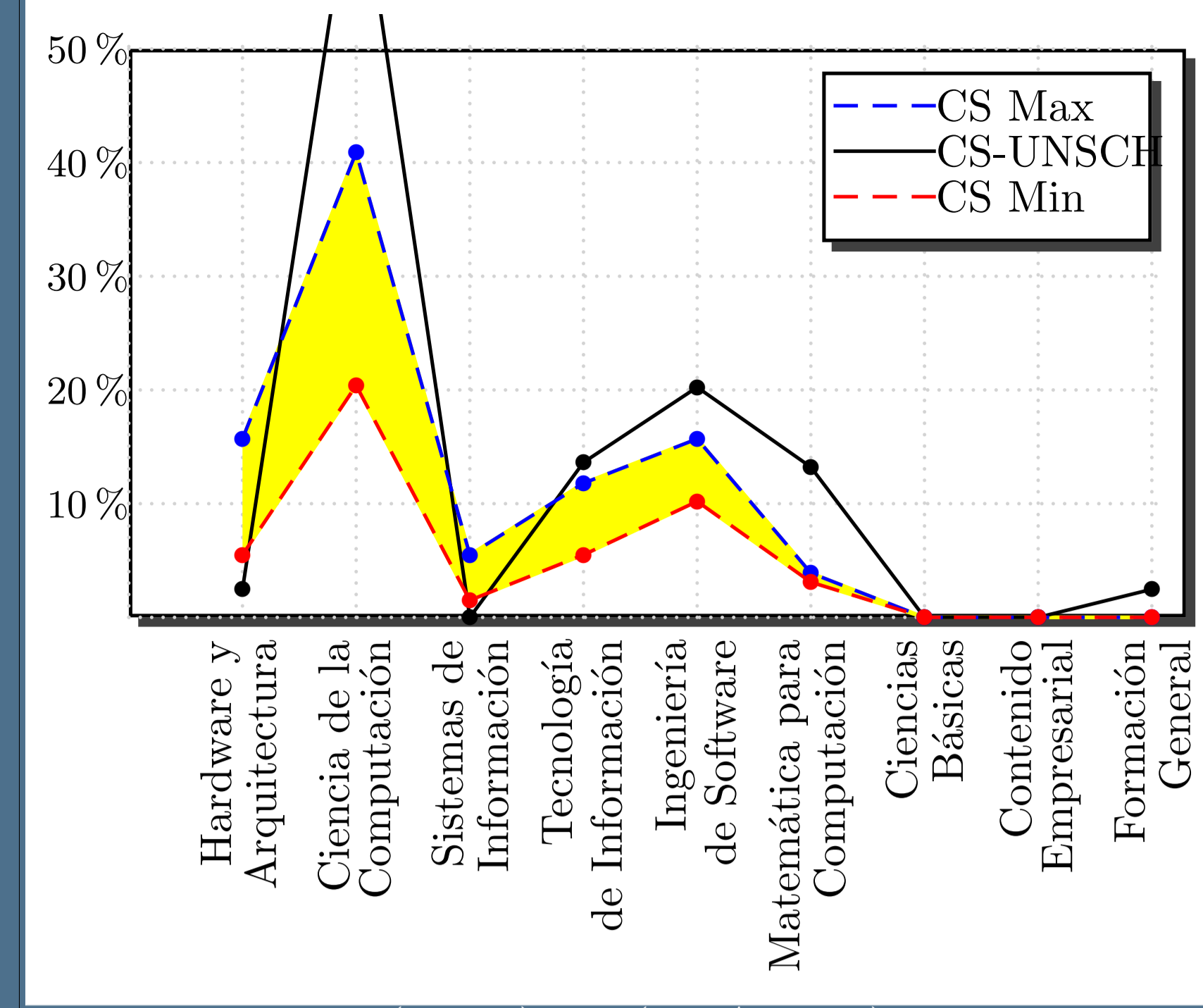
Nuestro perfil profesional está orientado a ser generador de puestos de empleo a través de la innovación permanente. Nuestra formación profesional tiene 3 pilares fundamentales: un contenido de acuerdo a ACM/IEEE-CS Computing Curricula CS2013 y CC2020 un contenido de acuerdo a normas internacionales,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



**Competencia/Curso**

Competencia/Curso	Primer Sem	Segundo Sem	Tercer Sem	Cuarto Sem	Quinto Sem	Sexto Sem	Séptimo Sem	Octavo Sem	Noveno Sem	Décimo Sem
1) Analyze complex computing problems.	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100
2) Design and implement computing solutions.	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100
3) Effective professional communication.	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100
4) Recognize professional responsibilities and make informed judgments.	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100
5) Function effectively as a member or leader of a team.	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100
6) Apply computer science theory and software development fundamentals.	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100
7) Develop computational technology for the well-being of all, contributing with human formation, scientific, technological and professional skills to solve social problems of our community.	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100	CS100

- ### 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 computación.
  6. Comprender y aplicar las consecuencias sociales y éticas de la tecnología.



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

