



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.

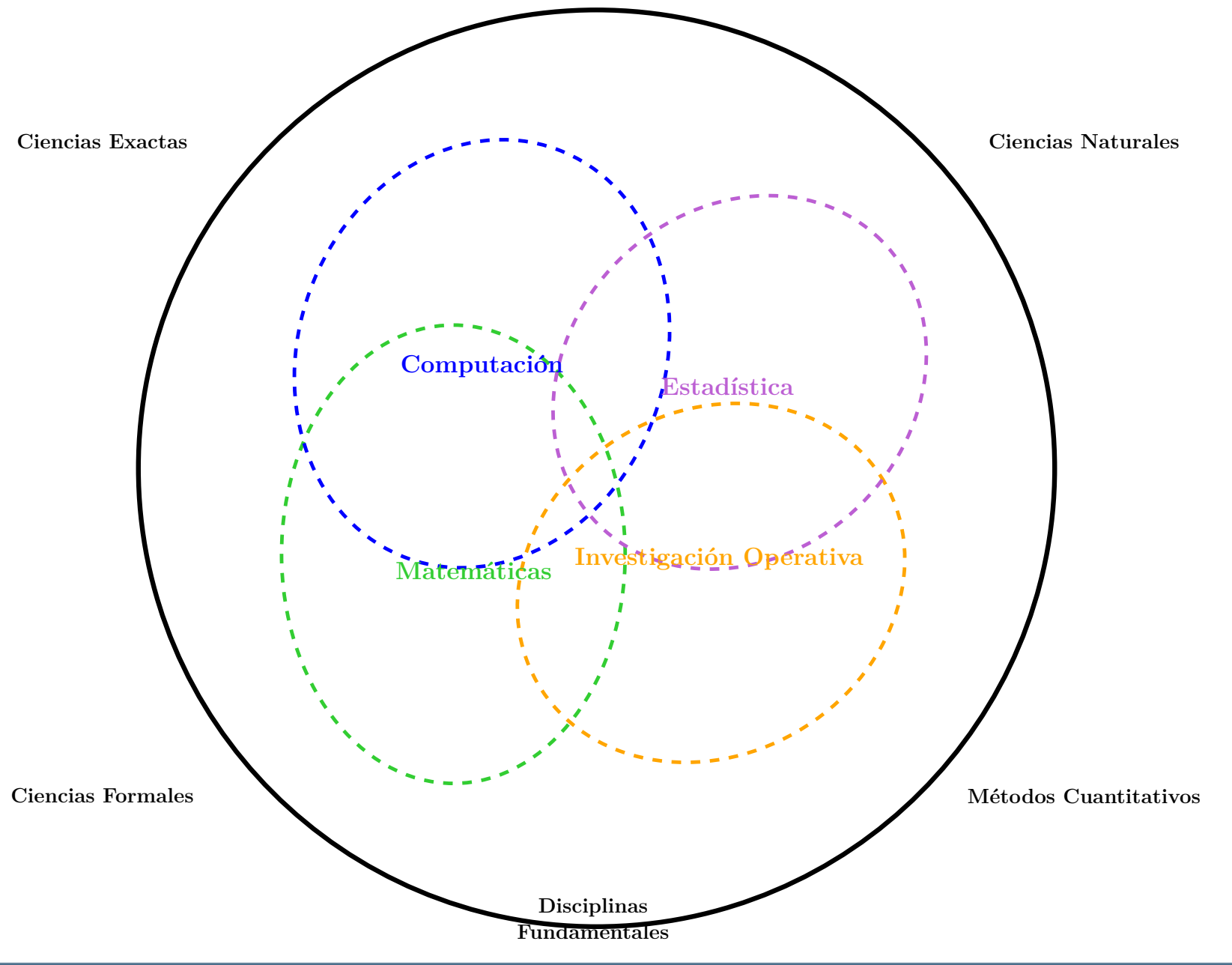
Nivel
1xx = «Introductory», 2xx = «Intermediates», 3xx = «Advanced», dxx = «Capstone Project»

Tema (segundo dígito/letra)

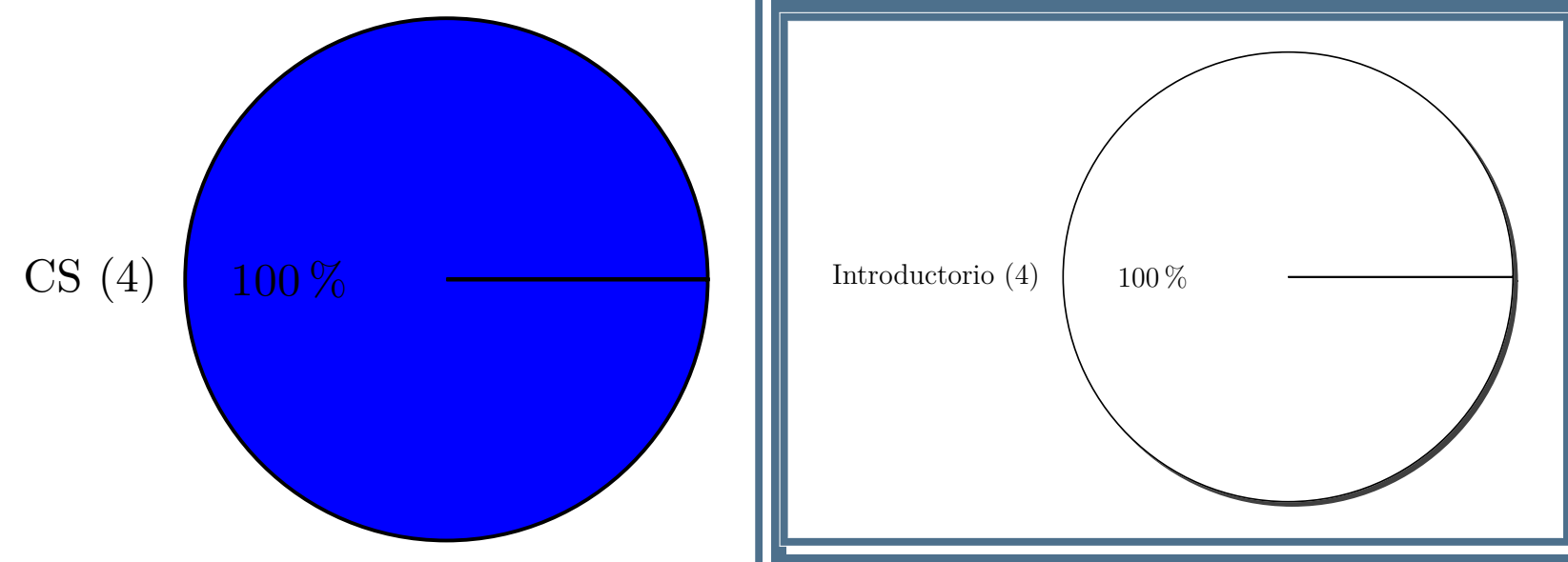
1 = «A» B = «B»
2 = «2» C = «C»
3 = «3» D = «D»
4 = «4» F = «F»
5 = «5» H = «H»
6 = «6» I = «I»
7 = «7» P = «P»
8 = «8» S = «S»
9 = «9» U = «U»

Identificador numérico en el área

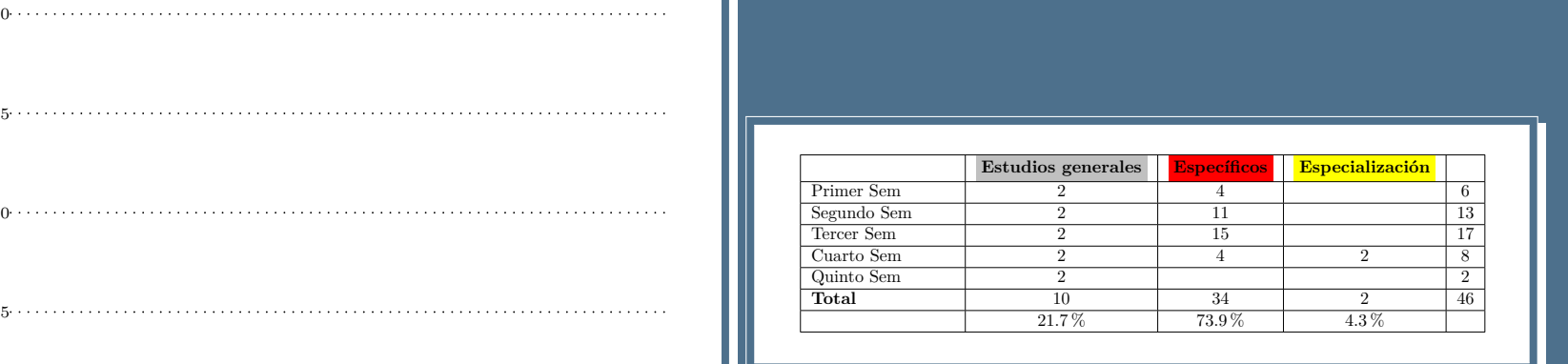
Codificación de cursos del área de Computación



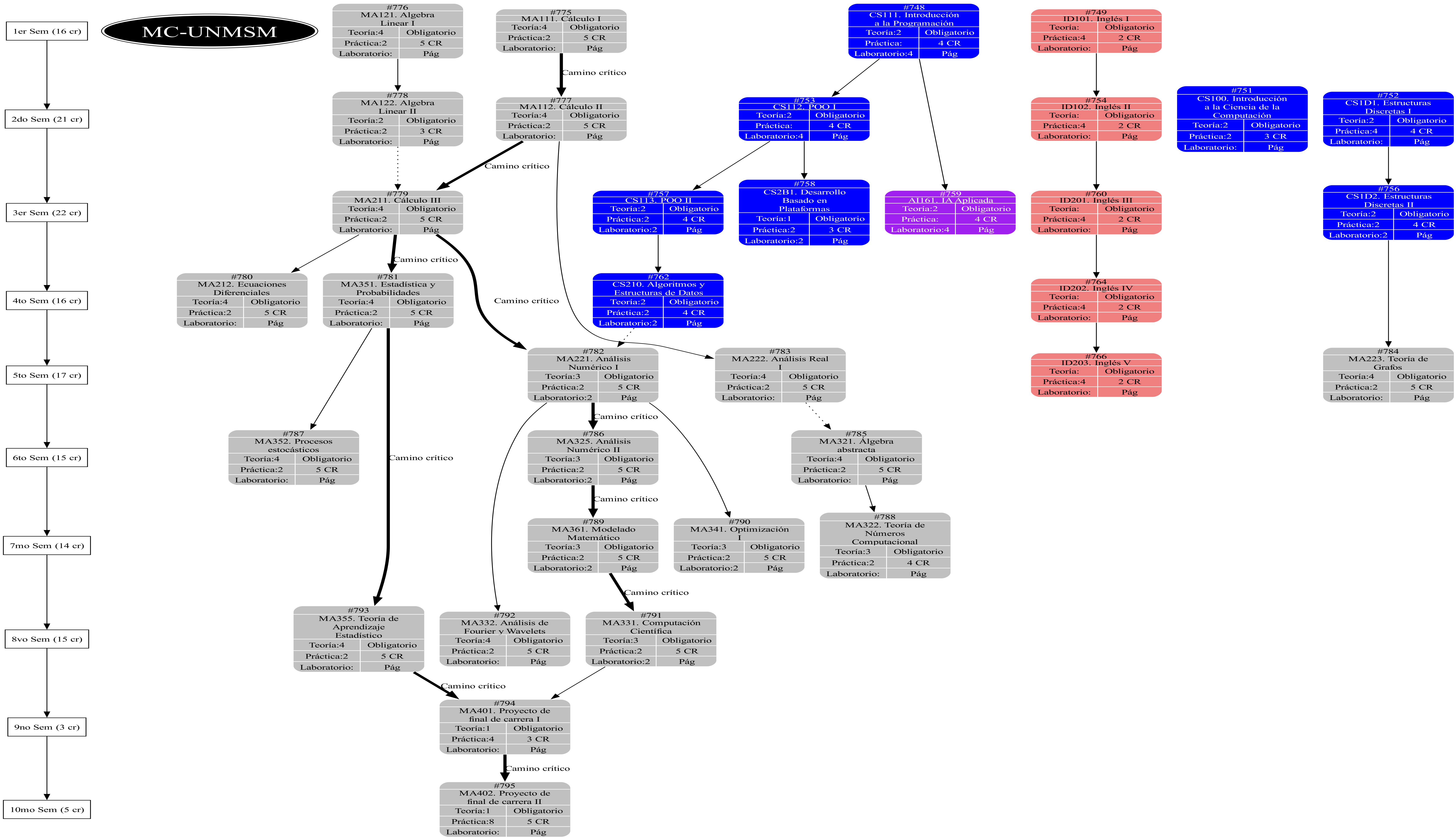
ACM/IEEE-CS Computing Curricula 2020



Créditos por área



Distribución de cursos por áreas

Competencia \Downarrow

- 1) Analizar un problema complejo en base a computación.
- 2) Diseño e implementación de soluciones computacionales.
- 3) Comunicarse efectivamente.
- 4) Responsabilidad profesional y ética en computación.
- 5) Funcionar efectivamente como miembro o líder de un equipo.
- 6) Aplicar la teoría y fundamentos del desarrollo de software.

Curso \Rightarrow

Primer Sem				Segundo Sem				Terceiro Sem				Quarto Sem				Quinto Sem				Sexto Sem				Séptimo Sem				Oitavo Sem				Noveno Sem				Décimo Sem			
CSA11	MA111	MA121	ID101	CS112	MA112	MA122	ID102	CS113	MA113	MA123	ID103	CS114	MA114	MA124	ID104	MA121	MA122	MA123	ID102	MA121	MA122	MA123	ID103	MA121	MA122	MA123	ID103	MA121	MA122	MA123	ID103	MA121	MA122	MA123	ID103	MA121	MA122	MA123	ID103
2				2	3				3						3				1				3				3												
		3				2			2	3	2				1			3																					
3			1	3	3	2				2	1			2	2			2	2			2	2			2	3												

Objetivos educativos

Definición de Objetivos de Aprendizaje (*Learning Outcomes*)

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

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

Nivel 3: Evaluar (*Assessment*): 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*