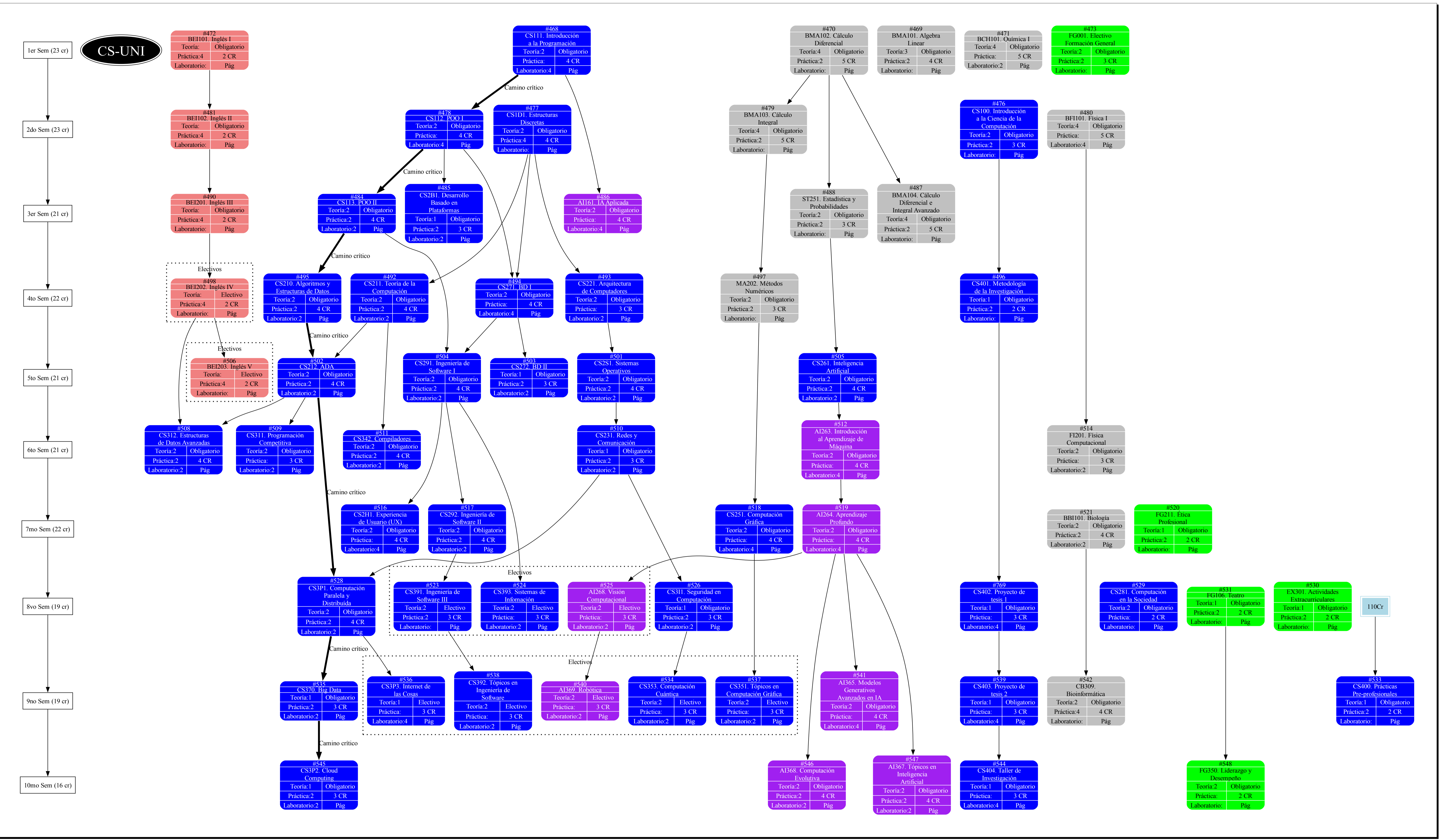




Escuela Profesional de Ciencia de la Computación <https://portal.uni.edu.pe/index.php/facultades/ciencias/ciencia-de-la-computacion>

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.



Competencia ↓	Curso ⇒	Primer Sem	Segundo Sem	Tercer Sem	Cuarto Sem	Quinto Sem	Sexto Sem	Séptimo Sem	Octavo Sem	Noveno Sem	Décimo Sem
1) Analizar un problema complejo en base a computación.	BMA101	2	3	3	2						
2) Diseño e implementación de soluciones computacionales.	BMA102			2	2	2	3	3	3	3	1
3) Comunicarse efectivamente.	BCH101		1	3	2	2	2	3	2	2	2
4) Responsabilidad profesional y ética en computación.	BEI201		2								
5) Funcionar efectivamente como miembro o líder de un equipo.	BEI202		2	1	2	2	2	2	2	2	3
6) Aplicar la teoría y fundamentos del desarrollo de software.	BEI203	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3
7) Desarrollar principios de investigación con nivel internacional.	BEI204					3					

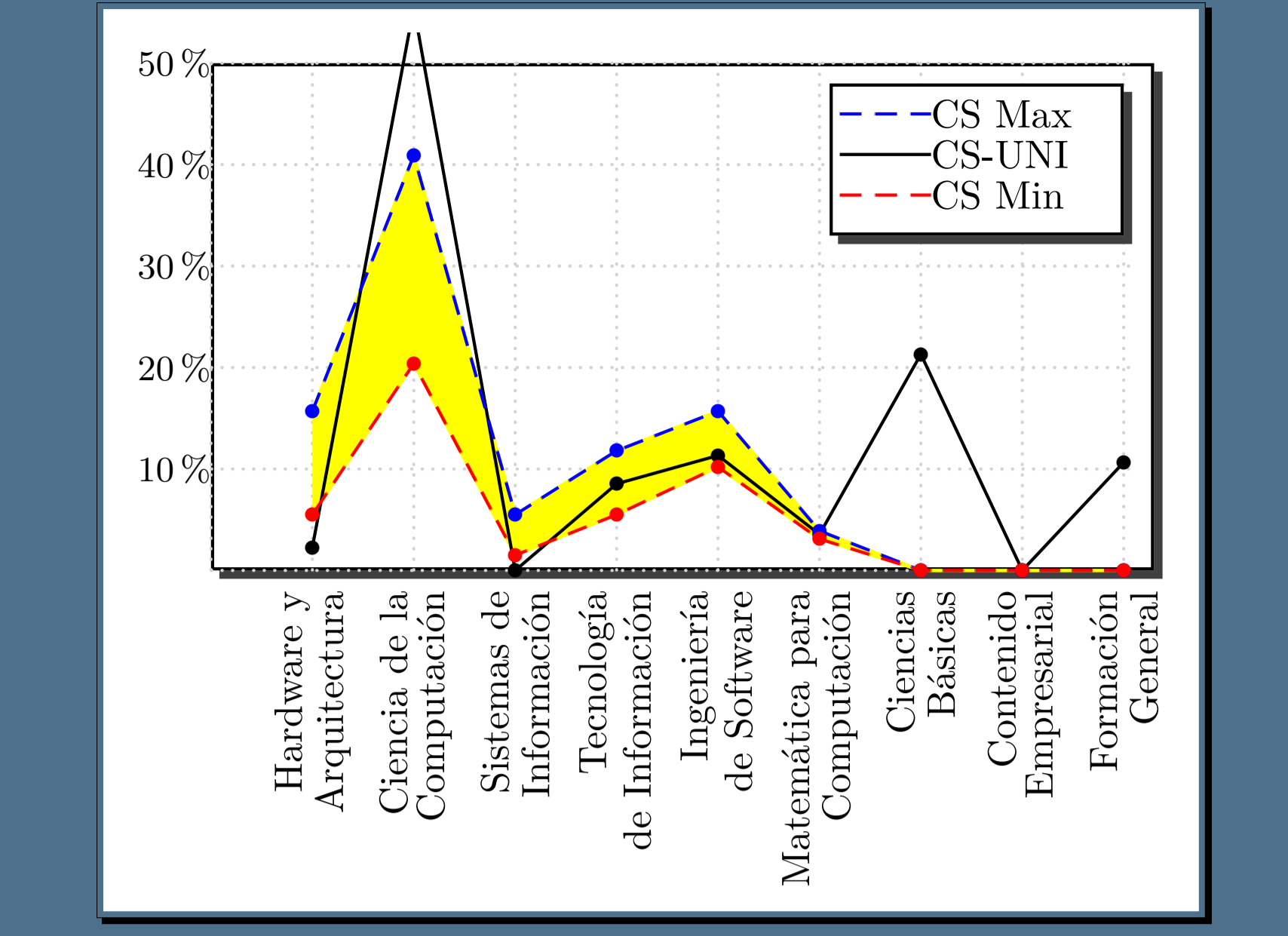
Definición de Objetivos de Aprendizaje (Learning Outcomes)

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



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

CS (UNI) vs CE (ACM/IEEE-CS)

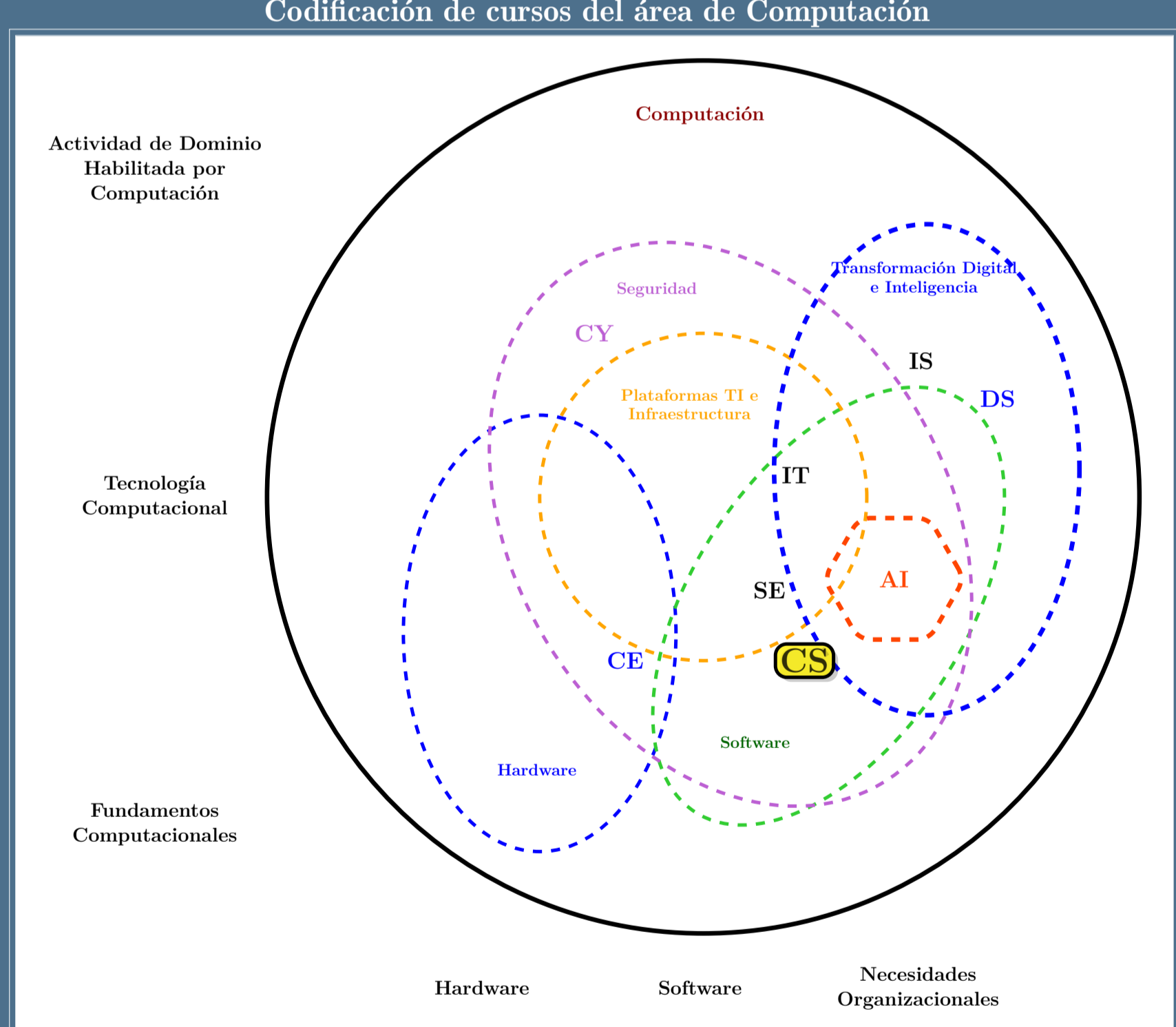
CS (UNI) vs IS (ACM/IEEE-CS)

CS (UNI) vs SE (ACM/IEEE-CS)

CS (UNI) vs IT (ACM/IEEE-CS)

Identificador numérico en 4 área

- Nivel: 1xx = «Introductory», 2xx = «Intermediates», 3xx = «Advanced», 4xx = «CapstoneProject»
- Tema (segundo dígito/letra): 1 = Algoritmos y Complejidad (AL), 2 = Arquitectura y Organización (AO), 3 = Roles y Comunicaciones (RC), 4 = Lenguaje de Programación (PL), 5 = Gráficos y Visualización (GV), 6 = Inteligencia Artificial (IA), 7 = Gestión de Información (IM), 8 = Asuntos Sociales y Práctica Profesional (SP), 9 = Ingeniería de Software (SF)
- Identificador numérico en 4 área: B = Desarrollo Basado en Plataformas (PBD), C = Ciencia Computacional (CC), D = Estructuras Discretas (DS), F = Fundamentos del Desarrollo de Software (SDF), H = Interacción Humano-Computador (HCI), I = Aseguramiento y Seguridad de la Información (IAS), P = Computación Paralela y Distribuida (PDD), U = Fundamentos de Sistemas (SF)



Objetivos educacionales

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

ACM/IEEE-CS Computing Curricula 2020

CS (140)

Créditos por nivel

Créditos por área

Distribución de cursos por áreas

Área	Estadística general	Requisitos	Prerequisitos
Primer Sem	10	4	20
Segundo Sem	10	11	21
Tercer Sem	10	11	21
Cuarto Sem	9	19	21
Quinto Sem	9	19	21
Sexto Sem	6	11	4
Séptimo Sem	4	2	2
Octavo Sem	2	2	12
Noveno Sem	2	2	12
Décimo Sem	2	2	12
Total	61	114	207