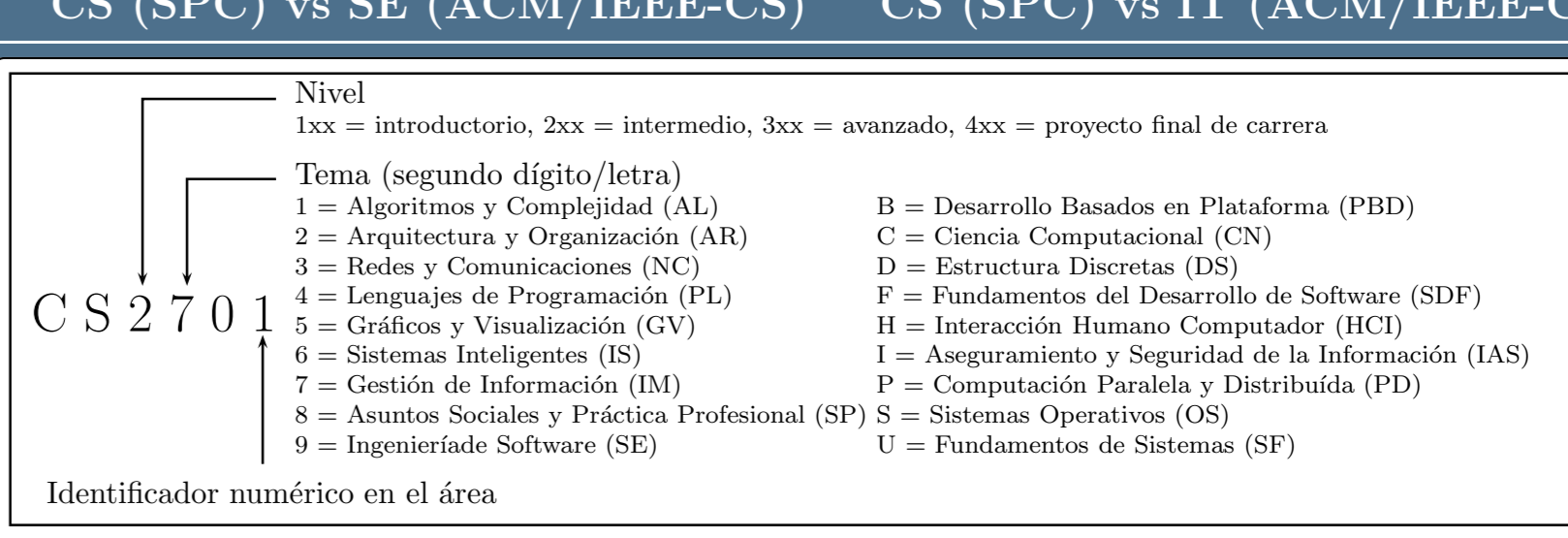
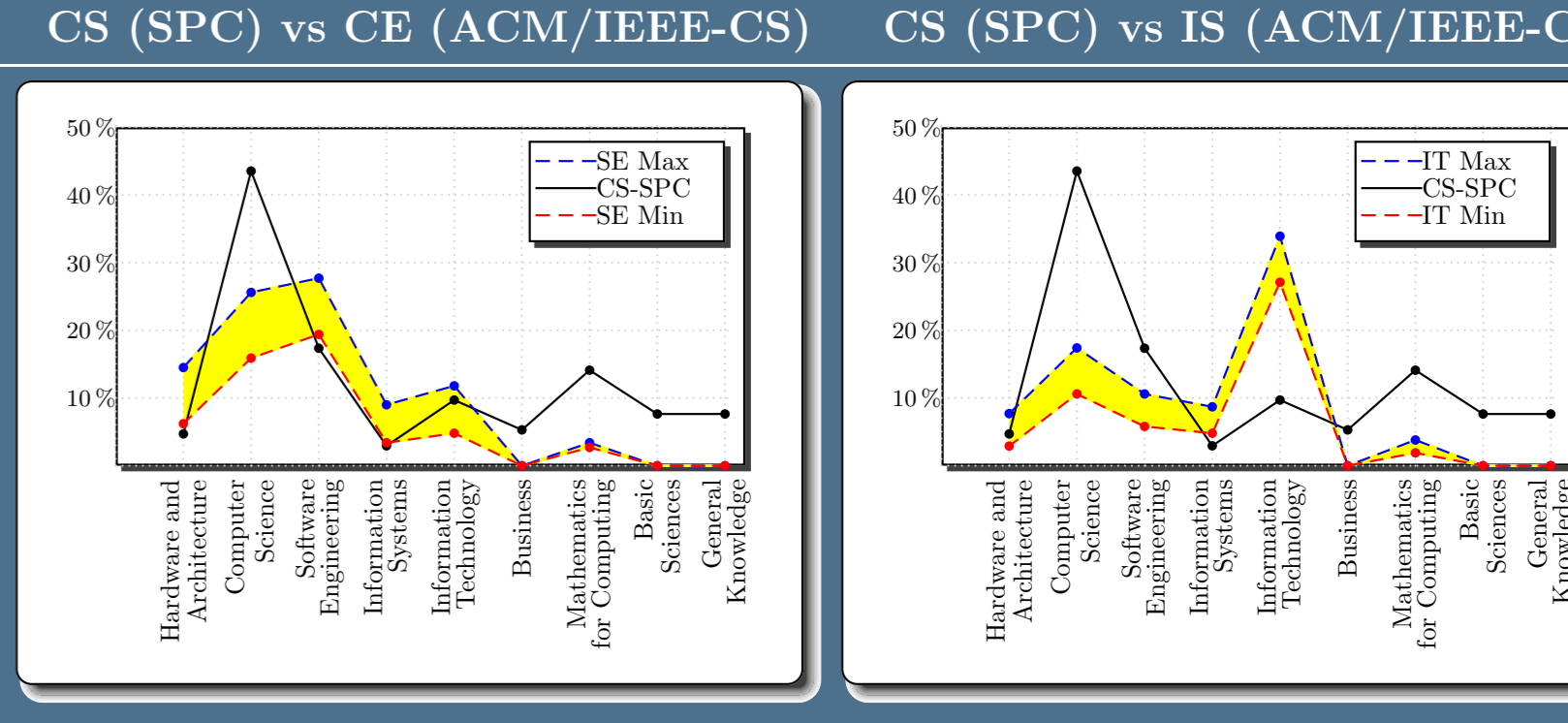
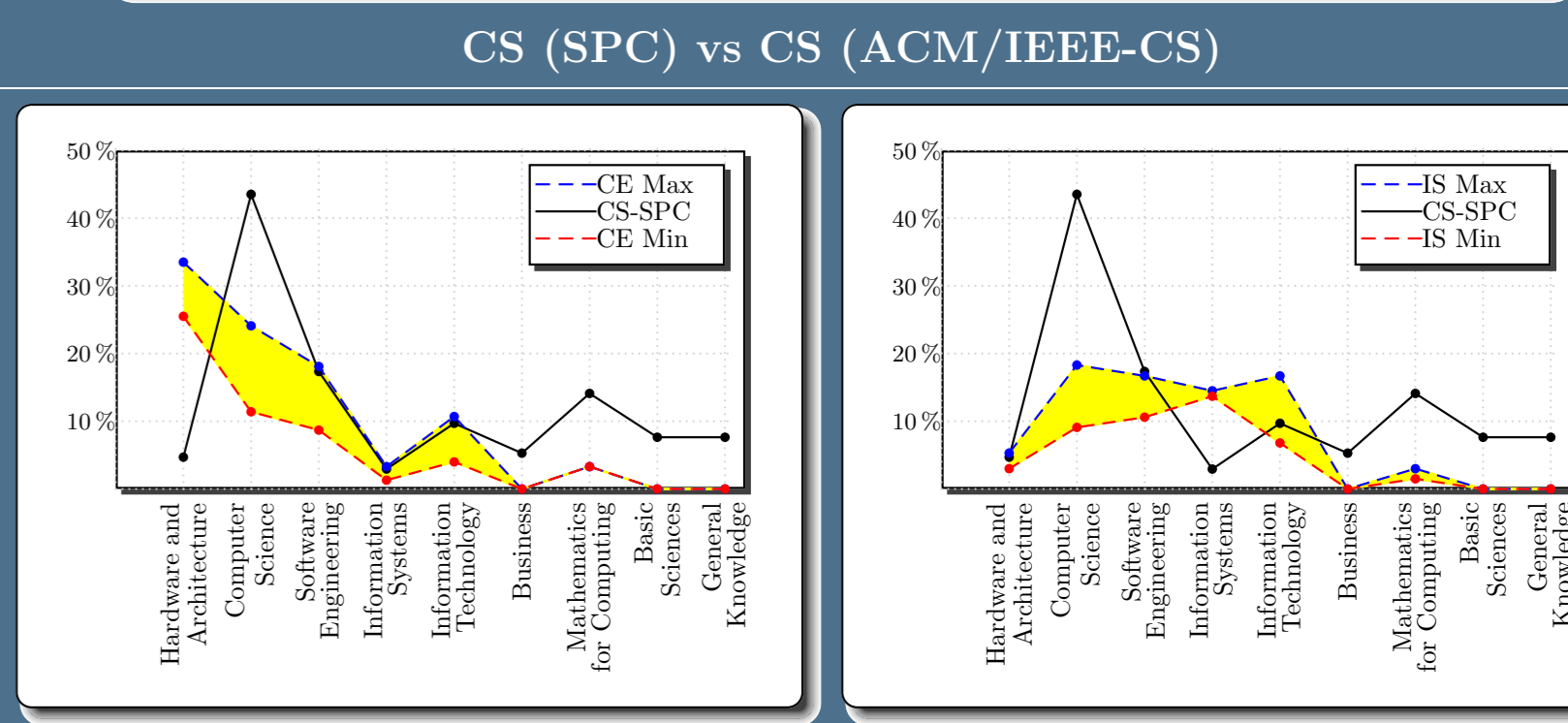
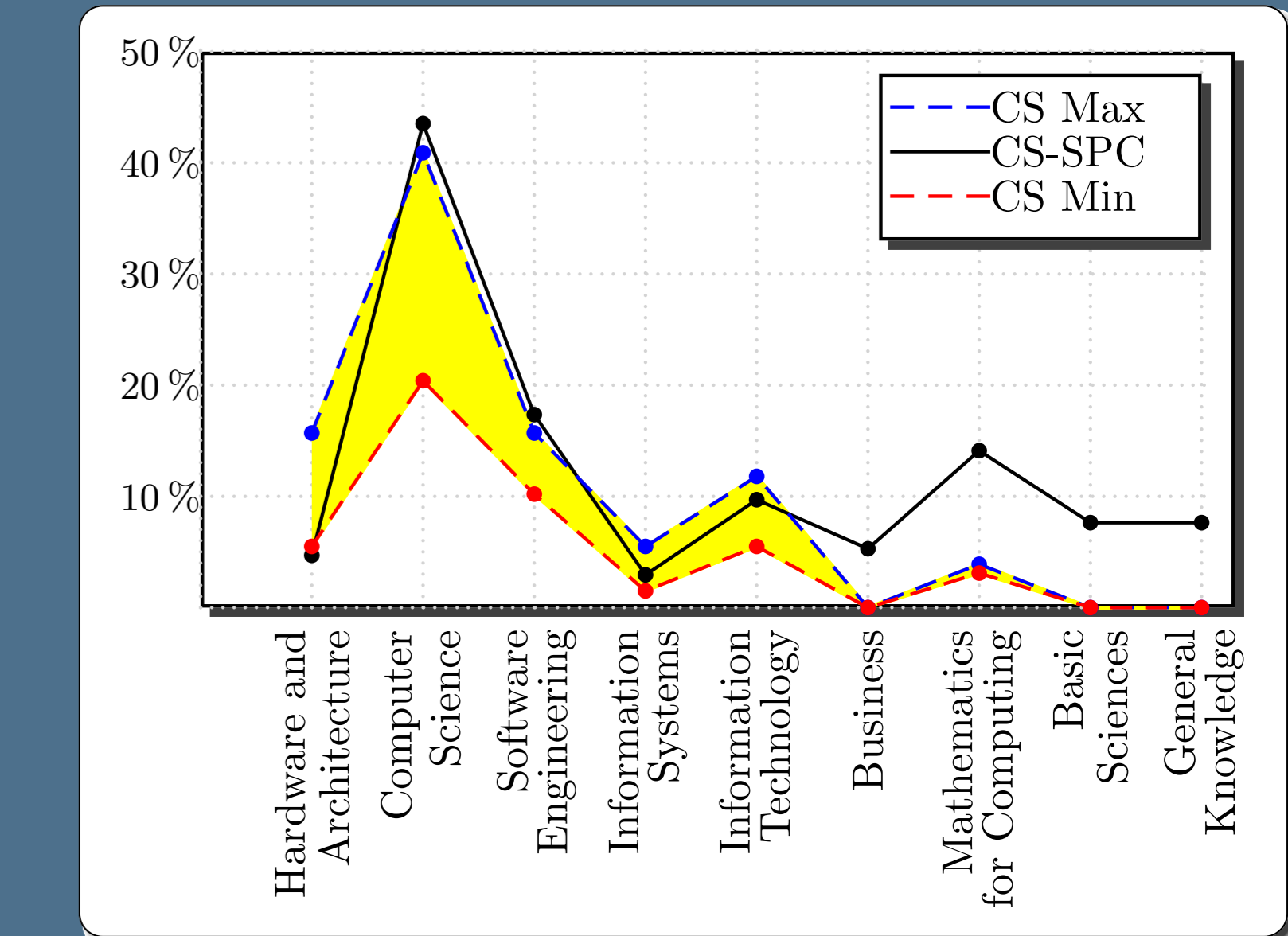


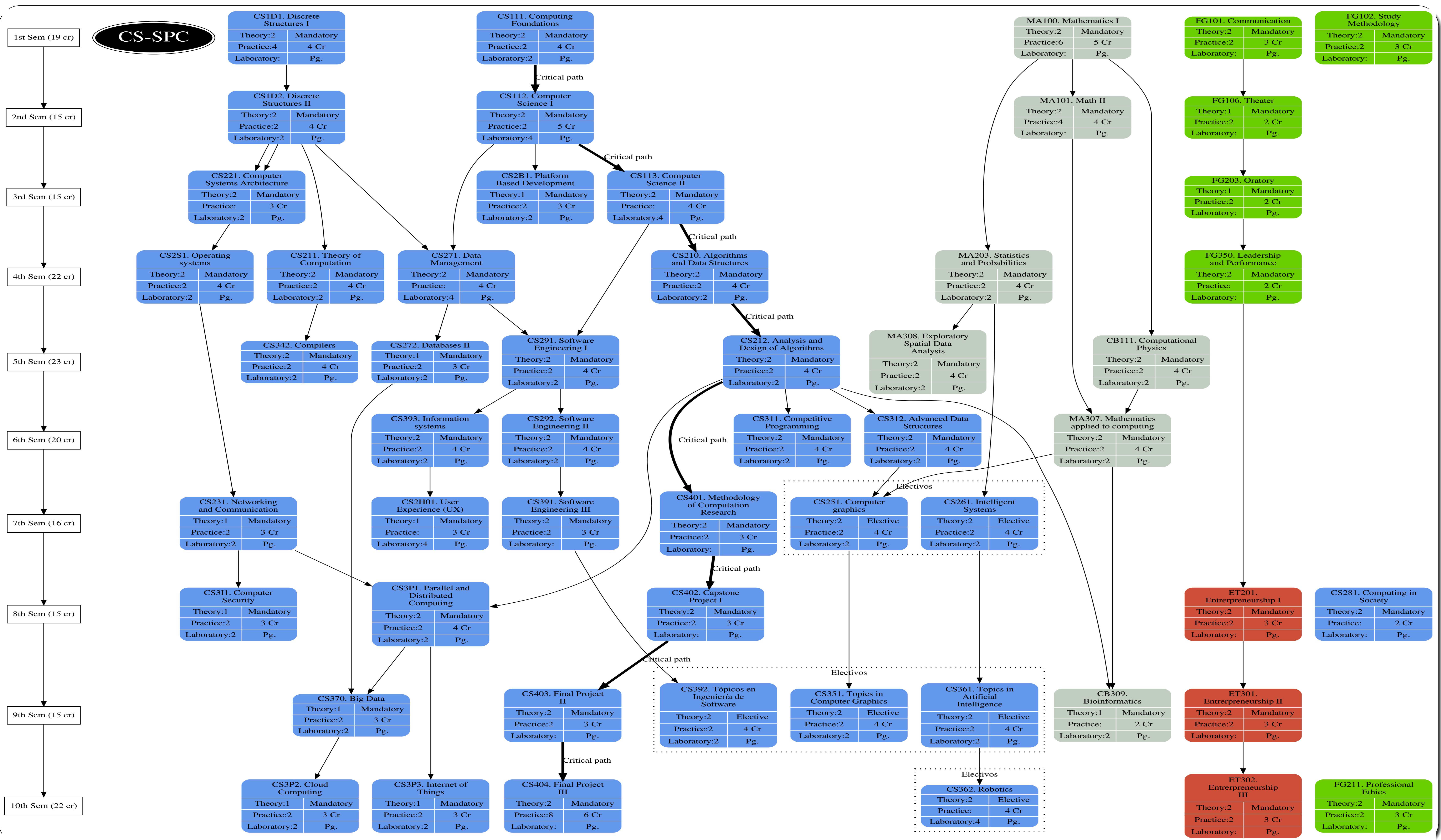
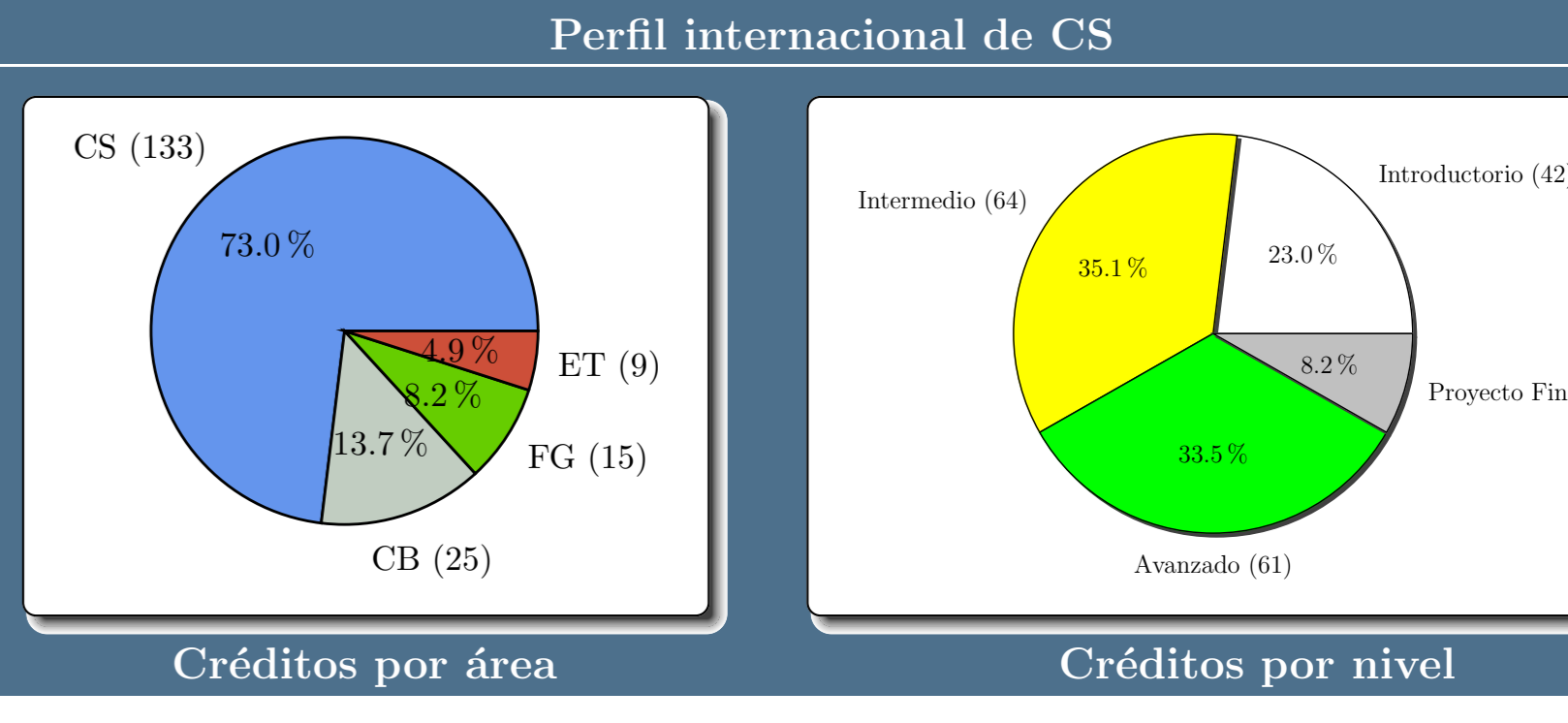
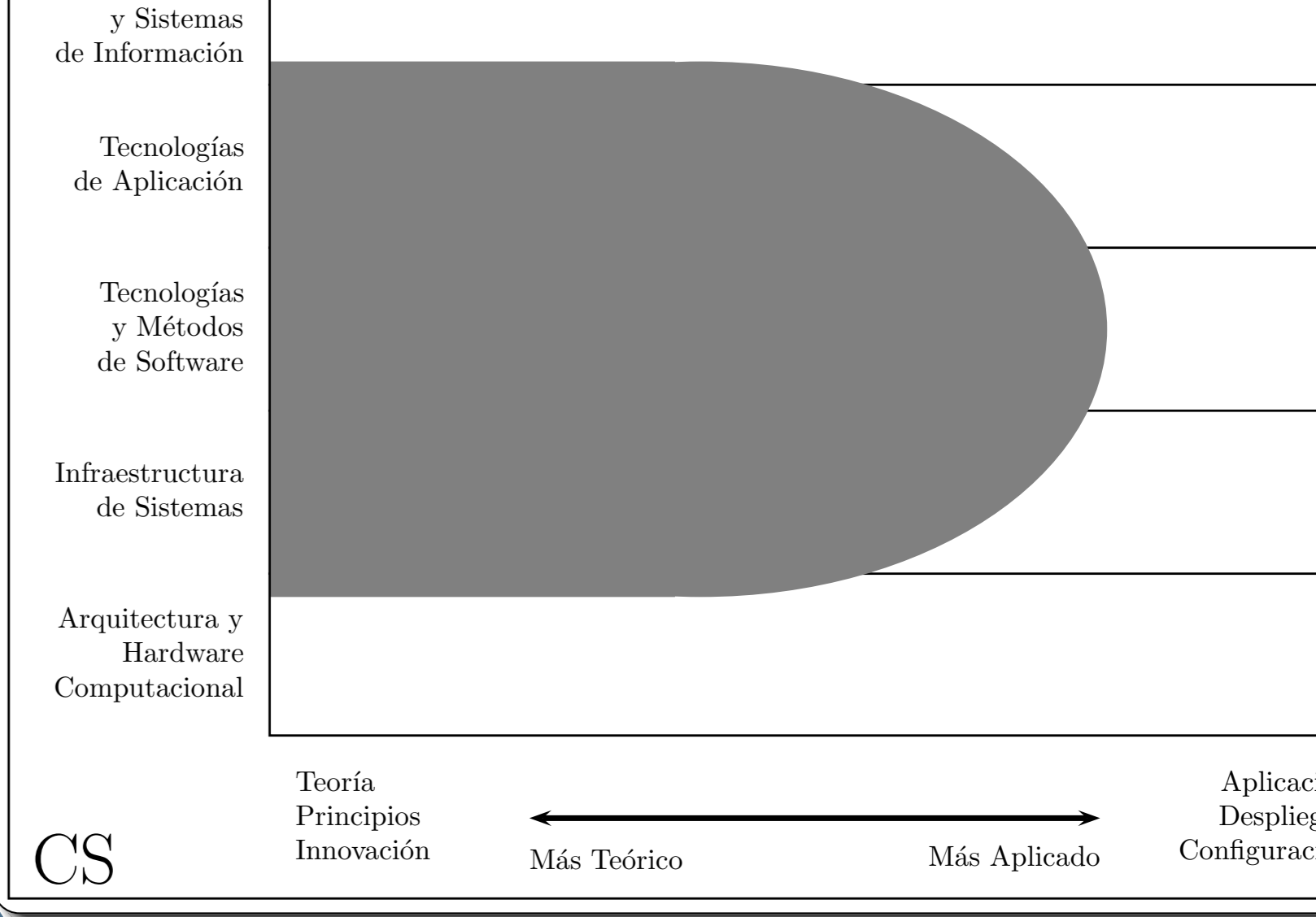
Mission: To contribute to the scientific, technological and technical development of the country forming competent professionals oriented to the creation of new science and computational technology, as engine that impels and consolidates the software industry based on scientific research and technological in innovative areas, forming, IN OUR professionals, a set of skills for solving computational problems with a social commitment.

Definition: The professional profile of this professional program can be better understood from figures on the right side. This professional has Computing as the center of his studies. That is, it has computing as an end and not as a means. According to the definition of this area, this professional is called directly to be a promoter of the development of new computational techniques that can be useful at local, national and international level.

Our professional profile is aimed at generating jobs through permanent innovation. Our professional training has three fundamental pillars: a content according to ACM/IEEE-CS Computing Curricula CS2013 and CC2020, a marked orientation to innovation and human/soft skills.



Identificador numérico en el área



Skill/Course name	First Sem	Second Sem	Third Sem	Fourth Sem	Fifth Sem	Sixth Sem	Seventh Sem	Eighth Sem	Ninth Sem	Tenth Sem
a) Apply computer and math skills.	CS111	MA100	CS112	CS221	CS251	CS272	CS311	CS312	CS313	CS314
b) Analyze problems and identify and define computational requirements.	MA100	CS111	CS112	CS221	CS251	CS272	CS311	CS312	CS313	CS314
c) Design, implement and evaluate a computer system, process, component or program.	CS111	CS112	CS221	CS251	CS272	CS311	CS312	CS313	CS314	CS315
d) Work effectively on teams.	FG101	FG102	FG106	FG203	FG350	ET201	ET301	ET302	ET303	ET304
e) Understand the professional, ethical, legal, security and social implications.	FG101	FG102	FG106	FG203	FG350	ET201	ET301	ET302	ET303	ET304
f) Communicate effectively.	FG101	FG102	FG106	FG203	FG350	ET201	ET301	ET302	ET303	ET304
g) Analyze the local and global impact of computing.	FG101	FG102	FG106	FG203	FG350	ET201	ET301	ET302	ET303	ET304
h) Lifelong learning.	FG101	FG102	FG106	FG203	FG350	ET201	ET301	ET302	ET303	ET304
i) Use current techniques and tools.	CS111	CS112	CS221	CS251	CS272	CS311	CS312	CS313	CS314	CS315
j) Apply mathematics, algorithms and CS theory in system modeling and design.	MA100	MA101	MA203	MA308	MA307	CB111	CB309	CB362	FG211	FG212
k) Apply principles of development and design in software of variable complexity.	CS111	CS112	CS221	CS251	CS272	CS311	CS312	CS313	CS314	CS315
l) Develop principles of research with international level.	CS111	CS112	CS221	CS251	CS272	CS311	CS312	CS313	CS314	CS315
m) Transform your knowledge into technological ventures.	ET201	ET301	ET302	ET303	ET304	ET305	ET306	ET307	ET308	ET309
n) Apply knowledge of the humanities in their professional work.	FG101	FG102	FG106	FG203	FG350	ET201	ET301	ET302	ET303	ET304
o) Understand that human training contributes to authentic personal growth.	FG101	FG102	FG106	FG203	FG350	ET201	ET301	ET302	ET303	ET304
p) Put technology at the service of the human being.	FG101	FG102	FG106	FG203	FG350	ET201	ET301	ET302	ET303	ET304

- ### Educational Objectives
- Después de cinco años de egresado de la carrera profesional de Ciencia de la Computación, nuestros profesionales deben ser capaces de:
- Tener suficiente entendimiento del campo incluyendo análisis de técnicas modernas y principios científicos de lo que desarrolla.
 - Mostrar liderazgo y capacidad de adaptación al cambio siendo promovido a una mejor posición dentro de la organización.
 - Mostrar un entendimiento de las implicancias éticas, legales, culturales, ambientales y económicas de lo que desarrolla.
 - Mostrar un entendimiento del impacto de todo lo que desarrolla en individuos, organizaciones e instituciones.
 - Aplicar de forma visible sus habilidades de comunicación con colegas de otras áreas, trabajo en equipo e interdisciplinario.
 - Involucrarse de forma efectiva en el desarrollo del equipo siendo mentor, aprendiendo de forma continua y autónoma.
 - 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?**