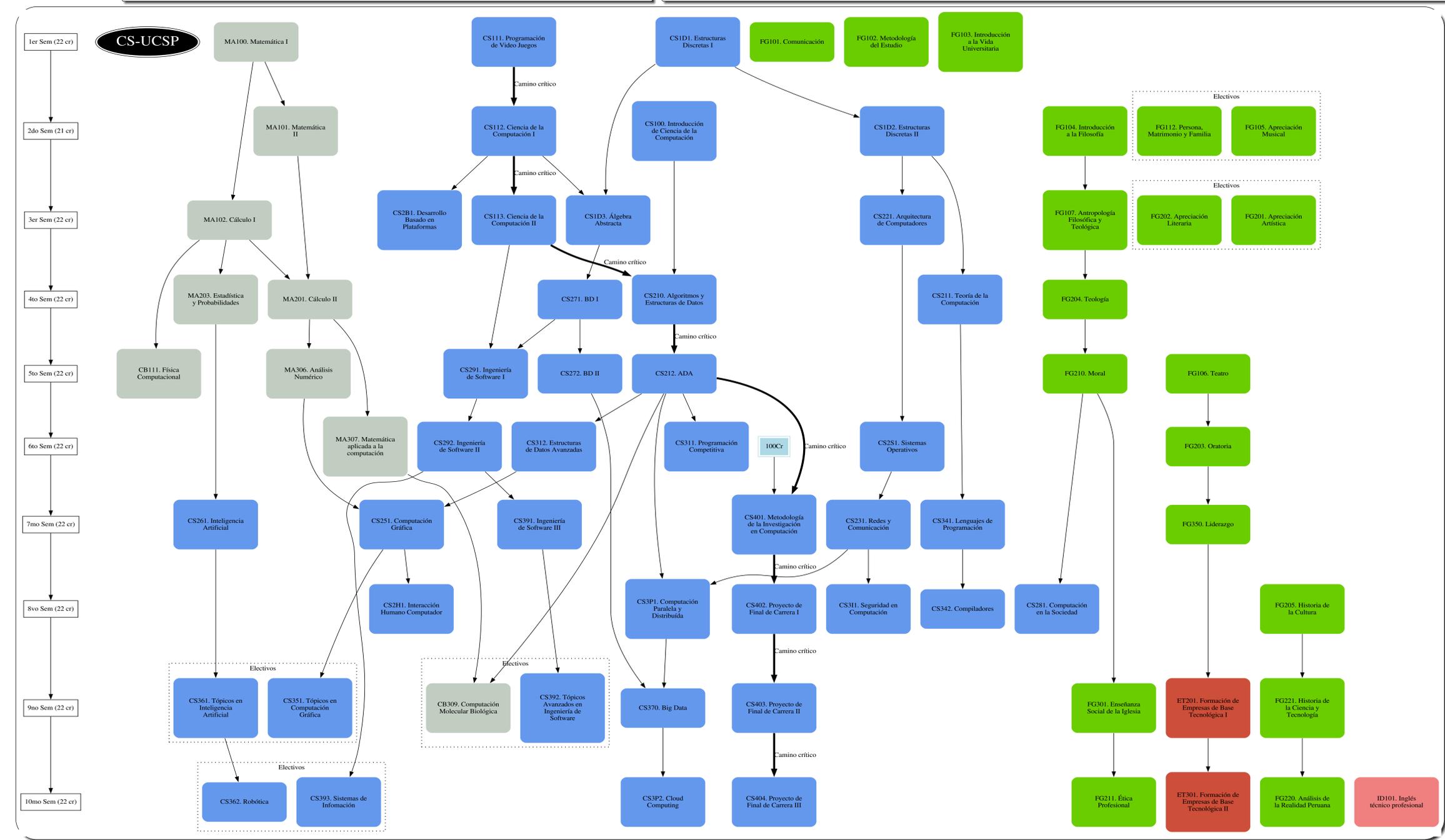


Misión: La Universidad Católica San Pablo es una comunidad académica animada por las orientaciones y vida de la Iglesia Católica que, a la luz de la fe y con el esfuerzo de la razón, busca la verdad y promueve la formación integral de la persona mediante actividades como la investigación, la enseñanza y la extensión, para contribuir con la configuración de la cultura conforme a la identidad y despliegue propios del ser humano.

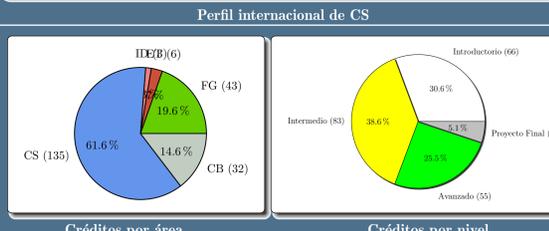
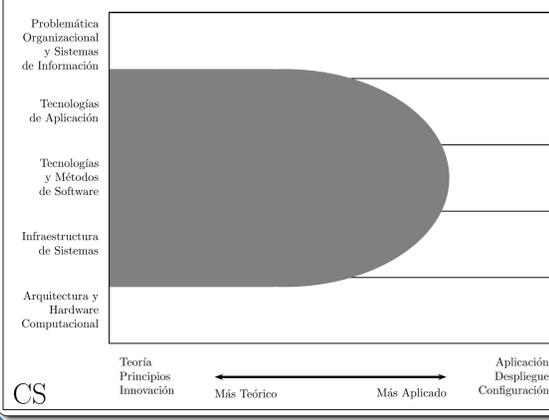
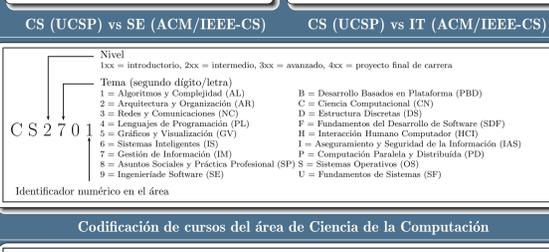
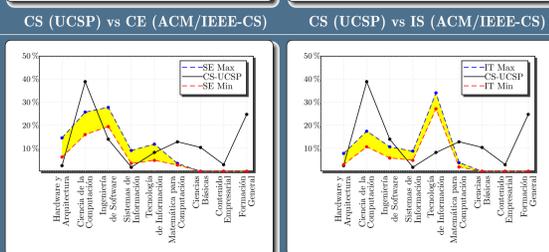
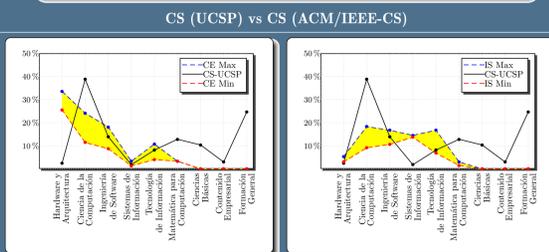
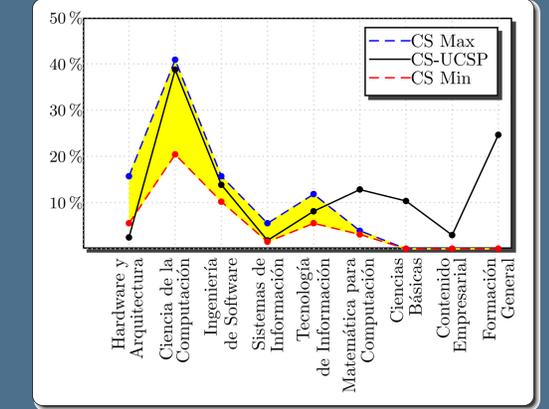
Definición: El perfil profesional puede ser mejor entendido a partir de las figuras del lado derecho. Este profesional tiene como objetivo principal ser el impulsor del desarrollo de nuevas tecnologías computacionales con calidad internacional que puedan ser útiles a nivel local, nacional e internacional. Nuestro perfil profesional también está orientado a ser generador de puestos de empleo a través de la innovación permanente. Nuestra formación profesional tiene 3 pilares fundamentales: un contenido computacional de acuerdo a normas internacionales (CS2013), una orientación marcada a la innovación ambos enriquecidos por una sólida 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) S.O. Analizar un problema computacional complejo y aplicar los principios computacionales y otras disciplinas relevantes para identificar soluciones.	CS111	MA100	CS111	CS112	CS113	CS120	CS210	CS212	CS221	CS251
2) S.O. Diseñar, implementar y evaluar una solución basada en computación para cumplir con un conjunto determinado de requisitos computacionales en el contexto de las disciplinas del programa.	MA101	MA102	MA203	MA201	MA306	MA307	CS261	CS251	CS361	CS351
3) S.O. Comunicarse efectivamente en diversos contextos profesionales.	FG101	FG102	FG103	FG104	FG105	FG106	FG107	FG201	FG202	FG203
4) S.O. Reconocer las responsabilidades profesionales y hacer juicios informados en el campo profesional de computación con principios éticos.	FG210	FG220	FG221	FG301	FG350	ET201	ET301	ID101		
5) S.O. Funcionar efectivamente como miembro o líder de un equipo involucrado en actividades apropiadas a la disciplina del programa.	CS112	CS113	CS120	CS210	CS212	CS221	CS251	CS271	CS272	CS291
6) S.O. Aplicar la teoría de la computación y los fundamentos del desarrollo de software para producir soluciones basadas en computación.	CS113	CS120	CS210	CS212	CS221	CS251	CS271	CS272	CS291	CS292
7) S.O. Desarrollar tecnología computacional buscando el bien común, aportando con formación humana, capacidades científicas, tecnológicas y profesionales para solucionar problemas sociales de nuestro entorno.	CS113	CS120	CS210	CS212	CS221	CS251	CS271	CS272	CS291	CS292

Objetivos Educativos (Educational Objectives)

- Después de cinco años de egreso de la carrera profesional de Ciencia de la Computación, nuestros profesionales deben ser capaces de:
- Cumplir y superar las expectativas de trabajo definidas por el entorno laboral.
 - Desempeñarse como miembro, o líder, de un equipo de trabajo tanto especializado como multidisciplinario.
 - Proponer soluciones al contexto laboral, donde se desenvuelve, basadas en la implementación, o mejora del estado del arte en Ciencia de la Computación y áreas afines.
 - Comunicar de forma efectiva propuestas tecnológicas, a personas de distintos niveles de conocimiento y de diferentes ámbitos sociales.
 - Actualizarse y adaptarse, a nuevos conocimientos computacionales y a diferentes ámbitos laborales, de forma autónoma o mediante estudios complementarios.
 - Demostrar un claro entendimiento de las consecuencias que surgen a partir de creaciones tecnológicas en aspectos tales como: social, ético, humano, moral, legal, ambiental, económico, entre otros.



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?**