



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO

VICERRECTORADO ACADÉMICO

**FACULTAD
CIENCIAS FÍSICAS Y MATEMÁTICAS**

CURRÍCULO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS

INFORMÁTICA
Versión 2021

Aprobado:
RCF N° -333
RCU N° -33

TRUJILLO 2021

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	2
INTRODUCCIÓN	3
BASES GENERALES	4
- BASES NORMATIVAS	5
- BASES INSTITUCIONALES	6
- BASES TEÓRICO - CONCEPTUALES	7
ESTUDIO DE LA DEMANDA SOCIAL Y EL MERCADO LABORAL	10
OBJETIVOS EDUCACIONALES	22
EJES CURRICULARES TRANSVERSALES	16
COMPETENCIAS	25
- GENÉRICAS	34
- ESPECÍFICAS	50
PERFILES	56
- DE INGRESO	56
- DE EGRESO	60
MAPA CURRICULAR	61
MALLA CURRICULAR	67
PLAN DE ESTUDIOS	68
SUMILLAS	100
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ENFOQUE POR COMPETENCIAS	101
LINEAMIENTOS DE GESTIÓN CURRICULAR	102
SISTEMA DE EVALUACIÓN	104
- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	105
- EVALUACIÓN DEL LOGRO DE COMPETENCIAS	106
- EVALUACIÓN CURRICULAR	107
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	108
ANEXOS	110

El presente plan curricular corresponde a una reforma curricular emprendida por la alta dirección con la finalidad de dar cumplimiento a las exigencias de la Ley Universitaria N° 30220 y a los modelos de acreditación.

El plan curricular ha sido elaborado por el Comité técnico de currículo de la Escuela Profesional de Informática; se trabajó en la revisión del plan curricular 2018 y en la implementación de todas las oportunidades de mejora encontradas.

Se ha incorporado las recomendaciones del comité de calidad en aras de articular todos los componentes del plan con los requisitos normativos del modelo de acreditación ICACIT.

El plan fue elaborado con la participación de todos sus miembros a través de videoconferencias programadas desde el mes de setiembre de 2021 hasta enero de 2022 y fue socializado con los grupos de interés de los cuales se obtuvo importantes recomendaciones que fueron incorporadas al plan.

Fue de gran ayuda la herramienta digital facilitada por la Universidad a fin de sistematizar y digitalizar todo el desarrollo del plan; así mismo, la planificación calendarizada y las pautas recibidas del curso MOOC Rediseño Currícula Segunda Etapa favorecieron la integración del plan curricular en un solo documento.

Finalmente, expresamos nuestra gratitud a todos aquellos colaboradores que de manera desinteresada pusieron un granito de arena en la revisión y elaboración de este plan curricular que entrará en vigencia a partir del año 2022.

Introducción

Informática es sinónimo de Computación. De manera general, podemos definir Computación como cualquier actividad de naturaleza científica y técnica que involucre el uso de

computadoras. Así, computación incluye diseño y construcción de sistemas de hardware y software para cualquier propósito; procesamiento, estructuración y manejo de los diferentes tipos de información; desarrollo de estudios científicos usando computadoras; desarrollo sistemas de computación de comportamiento inteligente; creación y utilización de los medios de comunicación y entretenimiento; búsqueda y recolección de información relevante para un propósito particular; entre otros. La lista es virtualmente infinita, y la cantidad de posibilidades es enorme.

Computación también tiene otros significados más específicos, en base al contexto en el que se utilice el término. Por ejemplo, un especialista en Sistemas de Información verá "Computación" de manera distinta a lo que vería un Ingeniero del Software. Sin importar el contexto, hacer computación eficientemente puede ser difícil y complicado.

La Ciencia de la Computación cubre un amplio rango, desde sus fundamentos teóricos y algorítmicos hasta el desarrollo aplicativo de soluciones que involucran ingeniería de software, ciencia de datos, gráficos y visualización, sistemas inteligentes, arquitecturas de computadores, redes y comunicaciones, y otras emocionantes áreas. Utiliza métodos formales y técnicas orientadas para operar con símbolos y objetos abstractos que permiten formular estrategias para la solución de problemas. El egresado en informática de la UNT será un profesional con conocimientos sólidos en su especialidad, que le permita ser capaz de liderar el desarrollo de la ciencia y técnica computacional. Su formación humanística le permitirá desenvolverse en la sociedad peruana.

1.1. BASES NORMATIVAS

1.1.1 Nacional

- a. Constitución Política del Perú.
- b. Ley N° 30220, Ley Universitaria.
- c. Ley N° 28044, Ley General de Educación.
- d. Ley N° 27444, Ley de Procedimiento Administrativo General.
- e. Ley N° 28740 del Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa SINEACE.
- f. Resolución de Asamblea Universitaria N°001-2021/UNT, aprueba el Estatuto de la UNT.
- g. Decreto Supremo N° 016-2015-MINEDU, aprueba la Política de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior Universitaria. MINEDU 2015.
- h. Decreto Supremo N° 004-2019-JUS, aprueba el Texto Único Ordenado de ley N° 27444 Ley del Procedimiento Administrativo General.
- i. Decreto Supremo N° 005-2019-MINEDU, aprueba el Reglamento de Infracciones y Sanciones de la SUNEDU.
- j. Decreto Supremo N° 009-2020-MINEDU. Aprueba el Proyecto Educativo Nacional – PEN al 2036: El Reto a la Ciudadanía Plena.
- k. Resolución de Consejo Directivo N° 127-2018-SUNEDU/CD, SUNEDU otorga Licencia Institucional a la Universidad Nacional de Trujillo (8 años consecutivos).
- l. Programa Presupuestal N° 0066 “Formación Universitaria de Pregrado”, Ministerio de Educación 2016.
- m. Modelo de Licenciamiento y su Implementación en el Sistema Universitario Peruano, SUNEDU, 2015 y sucesivas modificatorias.
- n. Modelo de Acreditación para Programas de Estudios de Educación Superior Universitaria, SINEACE y sucesivas modificatorias.

1.1.2 Institucional

- a. Decreto Dictatorial de Fundación el 10 de mayo de 1824 que crea la Universidad Nacional de Trujillo.
- b. Resolución de Asamblea Universitaria N°001-2021/UNT, Estatuto de la UNT.
- c. Resolución de Consejo Universitario N°141-2021/UNT, Modelo Educativo de la Universidad Nacional de Trujillo MOEDUNT,
- d. Resolución de Consejo Universitario N°164-2021/UNT Estudios Generales de la UNT.
- e. Resolución de Consejo Universitario N°039-2020/UNT, Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Trujillo
- f. Resolución Rectoral N°004-2020/UNT, Plan Estratégico de Desarrollo Institucional UNT.
- g. Resolución Rectoral N° 436-2018/UNT, Reglamento de Organización y Funciones.
- h. Resolución Vicerrectoral Académica N° 080-2020-VAC/UNT, que aprueba el Plan de trabajo para la Reforma Curricular de la UNT.
- i. Reglamento Académico General de la Universidad Nacional de Trujillo.

1.1.3 Base Profesional

- a. Criterios de Acreditación de Programas de Ingeniería y Computación, ICACIT y sucesivas modificatorias.

1.2. BASES INSTITUCIONALES

1.2.1. Misión y Visión

1.2.1.1 De la UNT

MISIÓN

Formar profesionales e investigadores de la región norte y el país, con ética y calidad; creadores de conocimiento científico, tecnológico, humanístico e innovación, para el desarrollo sostenible de la sociedad

VISIÓN

Al 2024, la Universidad Nacional de Trujillo es una de las líderes en excelencia académica y producción científica con visibilidad e impacto en Latinoamérica y el mundo

1.2.1.2 De la Facultad

MISIÓN

Somos la primera Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas del norte del Perú que forma científicos y profesionales de calidad con sólidos principios éticos y responsabilidad social universitaria para lograr el desarrollo científico, tecnológico y humanístico de la región, del país y la comunidad internacional generando nuevo conocimiento mediante la investigación, formación profesional de calidad, proyección social y extensión universitaria.

VISIÓN

Al 2024, ser una Facultad de Ciencias reconocida nacional e internacionalmente por su contribución científica, tecnológica, humanística e innovación, asumiendo los desafíos globales en alianza estratégica con la comunidad científica para contribuir al desarrollo sostenible de la región La Libertad y el país formando científicos y profesionales de calidad con responsabilidad social universitaria.

1.2.1.3 De la Mención

MISIÓN

Formar profesionales en Informática a nivel de pregrado que demuestren ética, innovación y responsabilidad social, con el objetivo de generar, aplicar y difundir el conocimiento de vanguardia a los desafíos nacionales e internacionales que el programa exige, que conlleven al avance científico y tecnológico de la Informática.

VISIÓN

Ser líder nacional en la enseñanza e investigación en Informática; preparando profesionales que contribuyan a una sociedad global justa.

1.2.2. Principios Institucionales

1.2.2.1 De la UNT

La UNT asume los principios establecidos en la ley universitaria 30220 y, además, enarbora los siguientes principios institucionales:

- a. Búsqueda, cultivo y difusión de la verdad.
- b. Ejercicio pleno y racional de la autonomía.
- c. Desarrollo de la sensibilidad y el compromiso social.
- d. Cultivo del espíritu creativo, crítico, innovador e investigativo.
- e. Respeto al interés superior del estudiante.
- f. Valoración plena a la vida humana en su diversidad cultural.
- g. Práctica y mejoramiento continuo de la calidad académica.
- h. Ejercicio de una ética pública, profesional y de respeto al bien común.

1.2.1.2 De la Facultad

- a) Verdad, que abarca desde la honestidad, la buena fe y la sinceridad humana en general, hasta el acuerdo de los conocimientos con las cosas que se afirman como realidades.
- b) Justicia, definido como el conjunto de reglas y normas que establecen un marco adecuado para las relaciones entre personas e instituciones.
- c) Respeto, su significado es reconocer, apreciar y valorar a mi persona, así como a los demás, y a mi entorno
- d) Solidaridad, sentimiento de unidad basado en metas o intereses comunes.
- e) Responsabilidad, que está en la conciencia de la persona, que le permite reflexionar, administrar, orientar y valorar las consecuencias de sus actos, siempre en el plano de lo moral.
- f) Tolerancia, es uno de los valores humanos más respetados y guarda relación con la aceptación de aquellas personas, situaciones o cosas que se alejan de lo que cada persona posee o considera dentro de sus creencias.
- g) Ética, conjunto de costumbres y normas que dirigen o valoran el comportamiento humano en una comunidad.

1.3. BASES TEÓRICO - CONCEPTUALES

1.3.1 Concepción del ser humano, sociedad y cultura

a) Concepción de hombre

El hombre es un ser multidimensional y complejo, un todo; un ser natural-biológico, psico-espiritual y socio-histórico-cultural, y un ser emergente. En suma, es una realidad biopsicosocial y cultural que a través de largos y diversos procesos ontogenéticos (individuo), filogenéticos (especie) e históricos se ha ido construyendo y se sigue configurando personal y socialmente.

Su ser natural-biológico se refiere a lo corporal, a lo anatómico, neurofisiológico, bioquímico y genético del ser humano, su base o soporte material sobre el cual se desarrollan las demás dimensiones del hombre.

Su ser psico-espiritual corresponde a su mundo subjetivo, a su consciencia, a sus dimensiones cognitivas, afectivas y volitivas, las mismas que se expresan en distintas formas de actitudes y comportamientos.

Su ser socio-histórico-cultural comprende el ejercicio natural y necesario de la convivencia, del compartimiento de lo común, de la construcción conjunta de ideales y valores, de la creación de formas y condiciones favorables de vida para la sobrevivencia, el desarrollo personal y la conservación de la especie. Surgen, así, las relaciones e instituciones religiosas, económicas, políticas, sociales, educativas, culturales, etc.

b) Concepción de sociedad

La sociedad es la congregación histórica y cultural de seres humanos en base al desarrollo de una serie de relaciones e interacciones en un determinado tiempo y dentro de un espacio geográfico o entorno natural. La manera en que los hombres se organizan y se relacionan, compatibilizando coincidencias y contradicciones, al interno y externo de las unidades, organizaciones e instituciones, que activan la dinámica social. Y hay sociedad, si hay historia e intereses comunes y una visión de futuro compartido.

c) Concepción de cultura

La cultura es el conjunto múltiple de productos y valores tanto materiales (instrumentos, artefactos, edificaciones, etc.) como ideales o espirituales (ciencia, filosofía, estética, religión, axiología, política, leyes, tradiciones, etc.) que han sido elaborados socio históricamente, difundidos y preservados, fundamentalmente, gracias a la educación.

1.3.2. Concepción epistemológica

a) El conocimiento científico

Es un producto y proceso empírico-racional creado y recreado a partir de la investigación científica. Es el insumo fundamental en los procesos de enseñanza- aprendizaje en la educación universitaria y para el desarrollo de la ciencia y la tecnología al servicio de la humanidad. Por ello, según Romero (2010), la asimilación, difusión, creación, desarrollo, acumulación y aplicación del conocimiento científico es, quizás, la más importante tarea individual y colectiva de toda sociedad para poder desarrollarse.

El conocimiento científico, a diferencia de las otras formas de conocimiento y gracias a la rigurosidad de su método, permite al ser humano una comprensión más cabal de la realidad y de sí mismo, al agudizar sus facultades sensoriales e intelectuales para percibir, analizar, proyectar, crear y formar imágenes, símbolos y representaciones de su propia condición compleja como de la sociedad y de todas las cosas y relaciones que conforman el universo, y luego comunicarlo a otros con el fin de que el diálogo con sus semejantes confirme, niegue o modifique dichas imágenes, símbolos y representaciones y puedan ser útiles para mejorar la realidad y las condiciones de vida de los individuos y de la sociedad.

El conocimiento científico, al reconocer el dinamismo y complejidad de la realidad, articula los abordajes multidisciplinar y transdisciplinar, y axiológicamente se orienta a fortalecer los valores relacionados con la vida, la libertad, la igualdad, la responsabilidad social y el bien común.

1.3.3. Concepción curricular

El currículo es un instrumento teórico y operativo, en el cual se plasma una concepción filosófica educativa (antropológica, ontológica, mesológica y teleológica educativa), científica y técnica acerca de la educación formal en la Universidad Nacional de Trujillo.

Se asume un currículo integral, humanístico, flexible e histórico crítico (que forme pensamiento dialéctico, propositivo, autónomo y complejo), sociocultural (que integre a la universidad con la sociedad y sus diferentes agentes para plantear alternativas de desarrollo social y cultural), intercultural e inclusivo (que posibilite un diálogo entre culturas para revalorar la identidad regional y nacional y asumir de manera crítica y consciente los aportes científicos, culturales y tecnológicos del entorno global) y por competencias (mediante procesos complejos e idóneos de desempeño ante determinadas situaciones, comprometan la actuación e interacción de las diversas dimensiones del ser humano y contextualizado a la construcción de un proyecto de vida, comunidad y país.

2. ESTUDIO DE LA DEMANDA SOCIAL Y EL MERCADO LABORAL

2.1. Determinación y justificación del ámbito de influencia del programa.

La Informática ha alcanzado un desarrollo impresionante en los últimos 60 años, convirtiéndose en el motor del desarrollo científico, tecnológico, industrial, social, económico y cultural; transformando de manera significativa nuestras vidas.

Tecnologías como la geolocalización, el Internet de las cosas, la realidad aumentada, la inteligencia artificial, y otras, marcan la agenda diaria de la innovación y crecimiento empresarial, ya sea para la generación de nuevos productos o para la gestión de procesos.

La pandemia de la covid-19 ha imprimido un impulso muy significativo a la Informática lo que ha permitido el desarrollo de nuevas aplicaciones, la virtualización de procesos, la integración de redes sociales con sistemas de información, el desarrollo de mejores sistemas de ciberseguridad, el análisis de datos en la nube, etc.

Bajo el contexto presentado, el programa de estudios en Informática forma profesionales que participan en la solución de diversos problemas informáticos a nivel regional, nacional y mundial; teniendo como objetivo atender las demandas laborales con profesionales con sentido innovador, ético y de mejora continua.

2.2. Resultados de la demanda laboral profesional

La Informática está presente en el quehacer de las organizaciones y de la sociedad. Así tenemos que la Informática se aplica en la banca, en factorías de software, en la educación, en la agroindustria, en el comercio, en la salud, etc. Estos sectores industriales y de servicios demandan Ingenieros Informáticos con capacidades de capaz de investigar, analizar, planificar, diseñar, implementar, probar, administrar, mantener y mejorar sistemas computacionales.

El programa de estudios atiende la demanda laboral de profesionales en Informática que las organizaciones y la sociedad exigen.

2.3. Resultados de la demanda formativa y oferta formativa similar existente en el ámbito de influencia y su impacto en el ámbito laboral de los egresados del programa:

En las organizaciones existen áreas, unidades, departamentos, oficinas y gerencias de sistemas, computación e informática. Participan de estas unidades administrativas profesionales egresados de entidades formadoras a nivel regional y nacional que comparten algunos rasgos del perfil del egresado de Informática.

Estos programas se enfocan a la formación de Ingenieros de Sistemas, de Computación y Sistemas, de Informática y de Sistemas y otros afines. Participan mayormente en las organizaciones en desarrollo de software, redes de comunicaciones, computación móvil, base de datos, entre otras.

Se ha podido observar la demanda de profesionales con cierta especialización en tecnologías de la información y comunicaciones, manejo de inglés, manejo de competencias blandas y otras características personales que lo predisponen a satisfacer las exigencias requeridas.

De acuerdo a una encuesta realizada por el comité de calidad la mayoría de egresados que labora lo hace en una empresa privada que en una organización pública. Más del 80% participa en proyectos de Informática, siendo líderes de proyecto en la mitad de los casos. Presentan estudios de posgrado así como certificaciones internacionales.

En síntesis, las organizaciones y la sociedad requieren las capacidades de todas estas profesiones incluidas la de Informática. Los empleadores no distinguen las diferencias de los perfiles de egresado de cada profesión mencionada.

2.4. Justificación de la pertinencia social, cultural o académica de la propuesta (o pertinencia con las políticas nacionales, internacionales o regionales):

La Ley Universitaria N° 30220 establece un nuevo rumbo a las universidades peruanas reformando entre otros aspectos, el licenciamiento y la acreditación; da un impulso importante a la investigación y a la responsabilidad social. Para asegurar el rumbo señalado es imprescindible contar con el compromiso del Estado y de los demás grupos de interés incluyendo a la Academia.

El resultado viene siendo positivo puesto que la formación universitaria del estudiante se ve favorecida con la actualización curricular cada 3 años, sumado a un proceso continuo de gestión de calidad, permite responder a las expectativas y/o necesidades emergentes de las organizaciones y de la sociedad.

La vigente acreditación del programa de estudios por ICACIT ha permitido verificar el cumplimiento de criterios de calidad en docentes, estudiantes, infraestructura, currículo, egresados, investigación y servicios; lo que fortalece académicamente la formación profesional.

La carrera de Informática es una de las pocas a nivel nacional que se guía de la Computing Curricula de la ACM e IEEE/CS.

2.5. Características y justificación de las modalidades de estudio:

La modalidad de estudios es presencial según la oferta académica vigente de la UNT. Sin embargo, de acuerdo al alcance de las disposiciones vigentes de la SUNEDU se implementará algunas asignaturas con horas virtuales hasta un máximo de 20% del plan de estudios. Para tal fin se asegurará la capacitación docente, capacitación estudiantil y soporte tecnológico y demás recursos necesarios que el servicio de calidad demande.

3. OBJETIVOS EDUCACIONALES

OE1: *Participar, profesionalmente, como líder o miembro de equipo en proyectos multidisciplinarios para resolver problemas computacionales en diferentes ámbitos de la sociedad.*

OE2: *Gestionar su propia formación continua en competencias para hacer frente a los desafíos nacionales e internacionales.*

OE3: *Ejercer su profesión con ética y responsabilidad social, investigación, innovación, emprendimiento.*

4. EJES CURRICULARES TRANSVERSALES

Se denominan ejes transversales a los núcleos vertebradores y articuladores que dan soporte y sentido al desarrollo de las asignaturas que constituyen la malla y el plan curricular.

4.1 Responsabilidad social universitaria

Este eje permitirá cumplir con las funciones básicas de la UNT, mencionadas anteriormente. La responsabilidad social es el compromiso ético que tiene la UNT, en dos sentidos:

- a. El fomento de las relaciones interpersonales adecuadas entre sus miembros, el clima institucional y organizacional, una gestión democrática, una política académica humanista e integradora y una política de preservación del medio ambiental.
- b. La interacción con el entorno para propiciar el desarrollo de la comunidad y del país, asumiendo un compromiso institucional efectivo, con la puesta en marcha de todo el aparato organizativo y académico (docentes, estudiantes, comunidad universitaria), para promover el desarrollo social sostenible del entorno regional y nacional.

4.2 Investigación formativa

Es una estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje por la cual los estudiantes en las asignaturas irán desarrollando sus competencias y capacidades investigativas de modo permanente, teniendo como propósito el fortalecimiento de la rigurosidad académica universitaria y la actitud científica.

4.3 I+D+i (investigación + desarrollo + innovación)

La investigación científica es el proceso necesario para crear conocimiento científico; la innovación, el uso de ese conocimiento para, a través de la tecnología, generar bienestar en la sociedad. Su adecuada y oportuna articulación generan desarrollo. Es, entonces, este eje curricular fundamental para impulsar planes de desarrollo sostenible de la región y del país, así como del contexto internacional; por eso está muy ligado con el modelo de responsabilidad social de la UNT.

4.4 Sostenibilidad ambiental

Este eje permitirá desarrollar la conciencia y responsabilidad ambiental en vista a los graves problemas que aquejan al planeta. Por ende, el currículo debe considerar actividades, proyectos y estrategias didácticas que permitan el cuidado, la prevención y el tratamiento de los problemas ambientales locales, regionales y nacionales con alternativas de solución.

4.5 Ética y ciudadanía

Con este eje se propone el diseño de actividades y experiencias académicas, que le permitirán al futuro profesional, tener competencias y virtudes morales personales para el bien común y que desde su profesión contribuyan responsablemente en la construcción de una sociedad libre, democrática, justa, pacífica y feliz.

4.6 Identidad, interculturalidad e inclusividad

La interrelación de los aprendizajes de los estudiantes con la realidad local y global, a partir de un análisis crítico, pluralista y tolerante, es importante para forjar su conciencia identitaria e histórica, y así contribuir a la revaloración en la diversidad y a su desarrollo inclusivo e integrador, donde todos los peruanos se vean iguales y con el mismo valor. El énfasis está en orientar, respecto a la formación de los futuros profesionales, dentro de una concepción igualitaria de oportunidades, a la atención que se debe brindar a las poblaciones vulnerables y a las personas con habilidades diferentes.

4.7 Multidisciplinariedad e interdisciplinariedad

Se propicia, desde este eje, la formación de profesionales que enfrenten problemas complejos desde una perspectiva inter y multidisciplinaria, considerando la importancia del trabajo en equipo, el aprendizaje colaborativo y el enfoque integral del análisis de los problemas del conocimiento y de aquellos que se plantean en la sociedad.

Las asignaturas multidisciplinarias serán impartidas con docentes invitados de diferentes disciplinas y sobre la base de un conocimiento común. En cambio, las asignaturas interdisciplinarias se realizarán con varios especialistas, al mismo tiempo, de disciplinas diferentes para abordar didácticamente temáticas complejas siendo normado en un Reglamento especial.

5. COMPETENCIAS

5.1. Competencias genéricas - EGUNT

COMPETENCIAS GENÉRICAS	CAPACIDADES
<p>COMPETENCIA INSTRUMENTAL: Gestiona sus habilidades investigativas utilizando el razonamiento lógico y matemático, la habilidad informática, la comunicación efectiva, el saber popular y el conocimiento científico-tecnológico para aportar solución teórica y práctica a los problemas diversos de la región y del país.</p>	<p>Elabora trabajos de investigación básicos, a partir del uso de la epistemología, con actitud crítica para conocer la realidad y los problemas naturales, sociales, culturales y humanos de la región y el país.</p>
	<p>Aplica el instrumental teórico de la Lógica formal y dialéctica (Teoría concepto, del juicio, del raciocinio, de la demostración, de la refutación) para desarrollar los procesos de la investigación científica y, la comprensión adecuada, racional y crítica de la realidad.</p>
	<p>Resuelve con sentido crítico y creativo problemas cotidianos, científicos y tecnológicos usando el pensamiento matemático.</p>
	<p>Emplea con criticidad, creatividad y originalidad los procedimientos, técnicas y herramientas básicas de la informática y las TIC para la producción de material académico y seguridad de la información digital que coadyuve al desarrollo de la investigación.</p>
	<p>Emplea, con criterio, sentido lógico, originalidad, creatividad y criticidad, los fundamentos, técnicas y recursos de la comunicación oral y escrita, al analizar, comprender y sistematizar información y textos, preferentemente académicos, sobre su realidad.</p>
	<p>Emplea, con sentido lógico, originalidad, creatividad y criticidad, los fundamentos, técnicas y recursos de la lectura y la redacción académica al analizar, comprender y sistematizar información y textos, preferentemente académicos, sobre su realidad.</p>
	<p>Argumenta con sentido crítico y fundamentado los aspectos más relevantes de la problemática regional y nacional dentro del contexto global, proponiendo y sustentando alternativas creativas y viables de solución.</p>
<p>COMPETENCIA INTERPERSONAL: Demuestra capacidad crítica e innovadora, habilidades interpersonales, cultura físico-mental y estética, compromiso ético-ciudadano y responsabilidad social para promover el desarrollo sostenible respetando la diversidad cultural a nivel local y global.</p>	<p>Demuestra control y manejo de su inteligencia emocional, actitud crítica, propositiva, asertiva, de resiliencia y habilidades sociales, reconociendo y valorando la diversidad social y cultural de su entorno.</p>
	<p>Practica actividades deportivas, artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural.</p>
	<p>Elabora propuestas emprendedoras demostrando iniciativa, creatividad, criticidad y liderazgo ante problemas de su entorno que contribuyan a fomentar el desarrollo local y regional</p>

	Realiza acciones de respeto a la vida y a la cultura, de responsabilidad, compromiso institucional, honestidad, veracidad, justicia, libertad, solidaridad para la construcción de una sociedad inclusiva, justa y democrática.
	Realiza actividades de respeto por la naturaleza como condición básica para el desarrollo sostenible, teniendo en cuenta los fundamentos y aportes de la Geografía y la Ecología.
COMPETENCIA SISTÉMICA: Gestiona su aprendizaje de modo integral, autónomo y continuo, adaptándose a situaciones nuevas con creatividad, trabajo en equipo, liderazgo y actitud emprendedora y comprometidos desde una visión filosófica para fomentar convivencia en diversidad cultural, la construcción de una identidad cultural y el desarrollo del país.	Demuestra capacidad de asertividad, comunicación eficaz, trabajo en equipo, creatividad, empatía e iniciativa, para comprender y resolver situaciones y problemas de su entorno social, cultural y económico.
	Desarrolla su aprendizaje de manera autónoma, en equipo, con iniciativa, creatividad y liderazgo, teniendo en cuenta los fundamentos y aportes de las teorías y estrategias del aprendizaje para lograr su desarrollo personal, social y profesional dentro de un contexto diverso y globalizado.
	Desarrolla una concepción filosófica del mundo, con un enfoque situado en la realidad peruana, latinoamericana y mundial, teniendo en cuenta los aportes de la filosofía universal y del saber popular que oriente al desarrollo de los pueblos.
	Expresa su identidad cultural valorando el proceso de desarrollo de la cultura peruana dentro del contexto de desarrollo de la cultura universal, en base a los aportes de la Historia crítica para el desarrollo regional y nacional.

5.1. Competencias específica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CAPACIDADES
Participa en proyectos multidisciplinarios para resolver problemas informáticos en diferentes ámbitos de la sociedad demostrando su competencia profesional e integridad.	Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.
	Desarrolla proyectos con iniciativa y espíritu emprendedor.
	Desarrolla la capacidad de aprendizaje de forma autónoma a lo largo de su vida.
	Desarrolla la capacidad de desenvolverse y comunicarse eficazmente en equipo con la finalidad de alcanzar una meta común
	Comprende los aspectos y la responsabilidad profesional, ética, legal, de seguridad y social.
	Realiza investigaciones con rigor científico que contribuyan a resolver problemas de la comunidad nacional e internacional.
Aplica conocimientos informáticos teóricos y prácticos para el desarrollo de la sociedad con ética profesional	Aplica fundamentos matemáticos, principios algorítmicos y teoría de ciencia de la computación en el modelamiento y diseño de sistemas basados en computadora.

	Aplica principios de diseño y desarrollo computacional en la construcción de software de diversos tipos y complejidades de alta calidad y bajo costo, así como en nuevas arquitecturas de cómputo.
	Realiza proyectos computacionales multidisciplinarios.
	Desarrolla métodos y modelos eficientes para resolver problemas computacionales, que permitan alcanzar mayor progreso de la ciencia computacional y de la sociedad.
	Diseña y evalúa algoritmos eficientes que están inmersos en el funcionamiento de software base para sistemas gestores de bases de datos, de sistemas operativos, de redes, de inteligencia artificial, de procesamiento gráfico, entre otros, de alta calidad y bajo costo.
	Reconoce y valora las relaciones entre la Informática y la sociedad.

6. PERFILES

6.1. De Ingreso

1. Reconoce y aplica nociones fundamentales de lógica y matemática articuladas a la Informática.
2. Maneja el idioma inglés a nivel básico articulado a la terminología de la Informática.
3. Denota conducta ética.
4. Denota capacidad de abstracción de la realidad.
5. Demuestra capacidad de trabajo en equipo.

6.2. De Egreso

- Aplica fundamentos matemáticos, principios algorítmicos y teoría de ciencia de la computación en el modelamiento y diseño de sistemas basados en computadora.
- Aplica principios de diseño y desarrollo computacional en la construcción de software de diversos tipos y complejidades de alta calidad y bajo costo, así como en nuevas arquitecturas de cómputo.
- Realiza proyectos computacionales multidisciplinarios.
- Desarrolla métodos y modelos eficientes para resolver problemas computacionales, que permitan alcanzar mayor progreso de la ciencia computacional y de la sociedad.
- Diseña y evalúa algoritmos eficientes que están inmersos en el funcionamiento de software base para sistemas gestores de bases de datos, de redes, de inteligencia artificial, de procesamiento gráfico, entre otros, de alta calidad y bajo costo.
- Reconoce y valora las relaciones entre la Informática y la sociedad.

7. MAPA CURRICULAR

7.1. COMPETENCIAS GENERALES

		COMPETENCIA INSTRUMENTAL: Gestiona sus habilidades investigativas utilizando el razonamiento lógico y matemático, la habilidad informática, la comunicación efectiva, el saber popular y el conocimiento científico-tecnológico para aportar solución teórica y práctica a los problemas diversos de la región y del país.							COMPETENCIA INTERPERSONAL: Demuestra capacidad crítica e innovadora, habilidades interpersonales, cultura físico-mental y estética, compromiso ético- ciudadano y responsabilidad social para promover el desarrollo sostenible respetando la diversidad cultural a nivel local y global.					COMPETENCIA SISTÉMICA: Gestiona su aprendizaje de modo integral, autónomo y continuo, adaptándose a situaciones nuevas con creatividad, trabajo en equipo, liderazgo y actitud emprendedora y comprometidos desde una visión filosófica para fomentar convivencia en diversidad cultural, la construcción de una identidad cultural y el desarrollo del país.			
COD. ASIGN	Nombre de la asignatura	Elabora trabajos de investigación básicos, a partir del uso de la epistemología con actitud crítica para conocer la realidad y los problemas naturales, sociales, culturales y humanos de la región y el país.	Aplica el instrumental teórico de la Lógica formal y dialéctica (Teoría del concepto, del juicio, del raciocinio, de la demostración de la refutación) para desarrollar los procesos de la investigación científica y la comprensión adecuada, racional y crítica de la realidad.	Resuelve con sentido crítico y creativo problemas tecnológicos usando el pensamiento matemático	Emplea con criticidad, creatividad y originalidad los procedimientos y técnicas básicas de la informática y las TIC para la producción de material académico y seguridad de la información digital que coadyuve al desarrollo de la investigación	Emplea, con criterio, creatividad y originalidad los fundamentos y técnicas de la comunicación oral y escrita, al analizar, comprender y sistematizar la información y textos, preferentemente académicos sobre su realidad.	Emplea, con sentido lógico, originalidad y criticidad, los fundamentos y recursos de la lectura y la redacción académica y al analizar, comprender y sistematizar la información y textos, preferentemente académicos sobre su realidad.	Argumenta con sentido crítico y los aspectos más relevantes de la problemática regional y nacional dentro del contexto global, proponiendo y sustentando alternativas creativas y viables de solución.	Demuestra control y manejo de su inteligencia emocional, actitud crítica, propositiva, asertiva, de resiliencia y habilidades sociales, de valores, diversidad social y cultural de su entorno.	Practica actividades deportivas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto por el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural.	Elabora propuestas emprendedoras, creativas y liderazgo ante compromisos de su entorno que contribuyan a fomentar el desarrollo local y regional	Realiza acciones de respeto a la vida y a la cultura, de honestidad, veracidad, libertad, solidaridad para la construcción de una sociedad inclusiva, justa y democrática	Realiza actividades de respeto por la naturaleza como condición básica para el desarrollo sostenible, teniendo en cuenta los fundamentos y aportes de la Geografía y la Ecología.	Demuestra capacidad de asertividad, trabajo en equipo, creatividad, empatía e iniciativa, para comprender y resolver situaciones y problemas de su entorno social, cultural y económico.	Desarrolla su aprendizaje de manera autónoma, en equipo, con creatividad y liderazgo, teniendo en cuenta los aportes de las teorías universales y del saber popular que oriente al desarrollo personal, social y profesional dentro de un contexto diverso y globalizado.	Desarrolla una concepción filosófica del mundo, con un enfoque situado en la realidad peruana, dentro del contexto de desarrollo de la cultura universal, en la base a los aportes de la Historia crítica para el desarrollo regional y nacional.	Expresa su identidad cultural valorando el proceso de desarrollo de la cultura peruana dentro del contexto de desarrollo de la cultura universal, en la base a los aportes de la Historia crítica para el desarrollo regional y nacional.
1	INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA	X															
2	LÓGICA Y DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO		X														
3	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO			X													
4	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR INTRODUCCIÓN AL USO DE TIC				X												

5	COMUNICACIÓN Y ARGUMENTACIÓN				X											
6	LECTURA Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS ACADÉMICOS					X										
7	CULTURA POLÍTICA Y PROBLEMÁTICA DE LA REALIDAD NACIONAL						X									
8	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL							X								
9	ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO								X	X						
10	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE FÚTBOL								X	X						
11	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE FÚTBOL								X	X						
12	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE VÓLEY								X	X						
13	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE VÓLEY								X	X						
14	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE BÁSQUET								X	X						
15	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE BÁSQUET								X	X						
16	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ATLETISMO								X	X						
17	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ATLETISMO								X	X						
18	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE AJEDREZ								X	X						

19	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE AJEDREZ								X	X						
20	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS TÍPICAS REGIONALES								X	X						
21	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS TÍPICAS PERUANAS Y LATINOAMERICANAS								X	X						
22	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS MODERNAS								X	X						
23	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE APRECIACIÓN MUSICAL								X	X						
24	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE CANTO								X	X						
25	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE TEATRO								X	X						
26	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ARTES PLÁSTICAS								X	X						
27	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE CREACIÓN LITERARIA								X	X						
28	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ORATORIA								X	X						
29	ÉTICA Y DERECHOS HUMANOS										X					
30	DESARROLLO SOSTENIBLE											X				

31	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO												X			
32	GESTIÓN DE LOS APRENDIZAJES													X		
33	ANÁLISIS CRÍTICO DE LA REALIDAD														X	
34	IDENTIDAD CULTURAL REGIONAL Y NACIONAL															X
35	ALGORITMO Y PROGRAMACIÓN															
36	ANÁLISIS MATEMÁTICO I															
37	FÍSICA GENERAL															
38	ESTRUCTURA DE DATOS															
39	DISEÑO DIGITAL															
40	ANÁLISIS MATEMÁTICO II															
41	GEOMETRÍA ANALÍTICA															
42	ESTRATEGIAS ALGORÍTMICAS															
43	MATEMÁTICA DISCRETA															
44	PARADIGMAS DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN															
45	ORGANIZACIÓN DE ARCHIVOS															
46	COMPUTACIÓN GRÁFICA I															
47	MODELAMIENTO Y SIMULACIÓN															
48	LENGUAJES FORMALES Y AUTÓMATAS															

49	BASE DE DATOS I															
50	ARQUITECTURA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS															
51	INTELIGENCIA ARTIFICIAL I															
52	COMPILADORES															
53	COMPUTACIÓN GRÁFICA II															
54	BASE DE DATOS II															
55	INGENIERÍA DE SOFTWARE I															
56	INTELIGENCIA ARTIFICIAL II															
57	SISTEMAS OPERATIVOS I															
58	TÓPICOS EN BASE DE DATOS															
59	INGENIERÍA DE SOFTWARE II															
60	PERCEPCIÓN Y VISIÓN POR COMPUTADORA															
61	REDES DE COMPUTADORAS I															
62	SISTEMAS OPERATIVOS II															
63	ROBÓTICA															
64	REDES DE COMPUTADORAS II															
65	APRENDIZAJE AUTOMÁTICO															
66	PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES															

67	ESTADÍSTICA PARA INVESTIGACIÓN															
68	INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR															
69	TÓPICOS EN INGENIERÍA DE SOFTWARE															
70	SEGURIDAD INFORMÁTICA															
71	PROYECTO DE TESIS															
72	INTELIGENCIA DE NEGOCIOS															
73	TECNOLOGÍA INMERSIVA															
74	SISTEMAS DE INFORMACIÓN															
75	HABILIDADES BLANDAS PARA INFORMÁTICA															
76	ÉTICA PARA PROFESIONALES EN INFORMÁTICA															
77	PROYECTO INTEGRADO															
78	DESARROLLO DE TESIS															

7.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

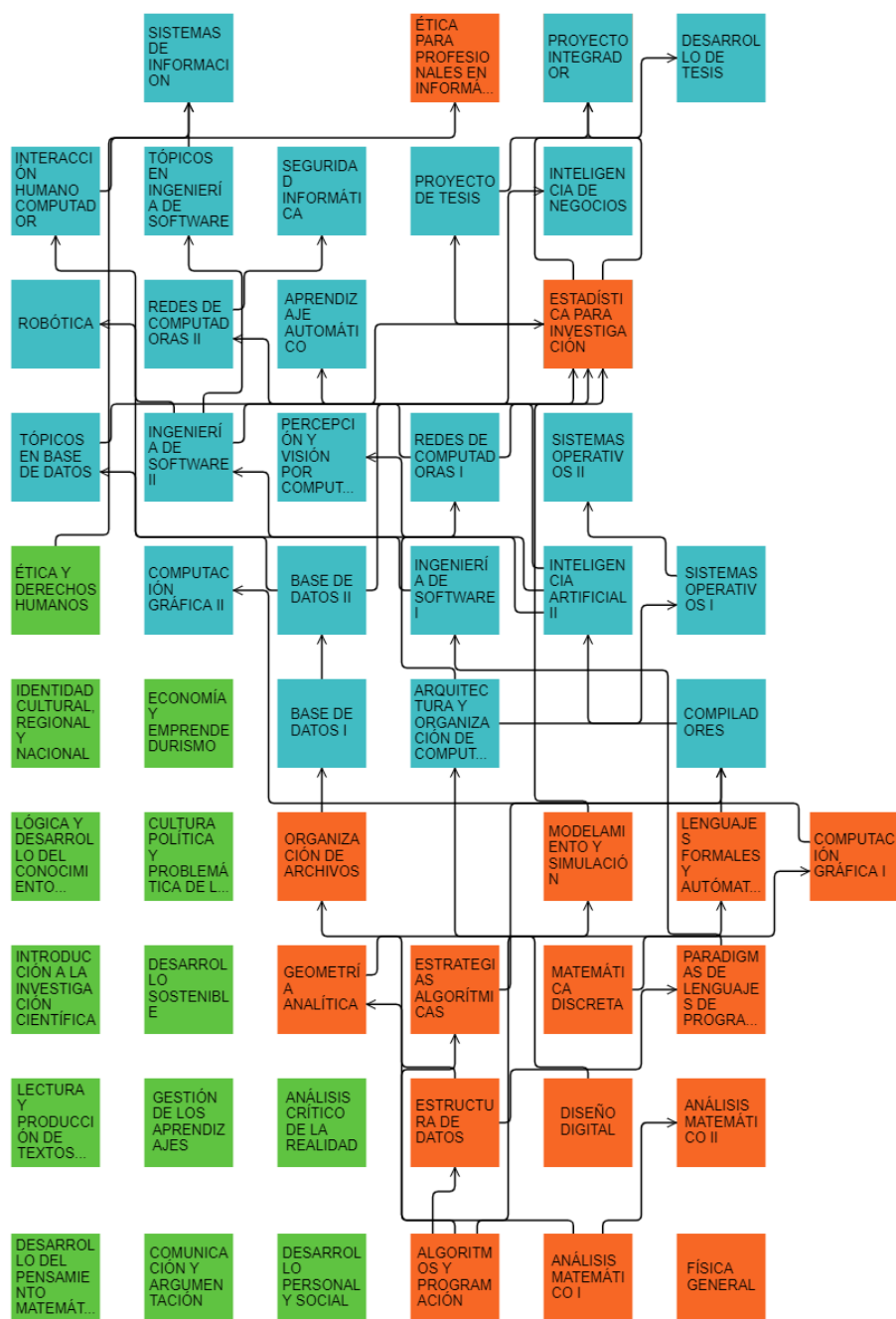
	Participa en proyectos multidisciplinarios para resolver problemas informáticos en diferentes ámbitos de la sociedad demostrando su competencia profesional e integridad.	Aplica conocimientos informáticos teóricos y prácticos para el desarrollo de proyectos.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

COD. ASIGN	Nombre de la asignatura	Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.	Desarrolla proyectos con iniciativa y espíritu emprendedor.	Desarrolla la capacidad de aprendizaje de forma autónoma a lo largo de su vida.	Desarrolla la capacidad de desenvolverse y comunicarse eficazmente en equipo con la finalidad de alcanzar una meta común	Comprende los aspectos y la responsabilidad profesional, ética, legal, de seguridad y social.	Realiza investigaciones con rigor científico que contribuyan a resolver problemas de la comunidad nacional e internacional.	Aplica fundamentos matemáticos, principios algorítmicos y teoría de ciencia de la computación en el modelamiento y diseño de sistemas basados en computadora.	Aplica principios de diseño y desarrollo computacional en la construcción de software de diversos tipos y complejidades de alta calidad y bajo costo, así como en nuevas arquitecturas de cómputo.	Realiza proyectos computacionales multidisciplinares.	Desarrolla la capacidad de desenvolverse y comunicarse eficazmente en equipo con la finalidad de alcanzar una meta común
1	INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA										
2	LÓGICA Y DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO										
3	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO										
4	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR INTRODUCCIÓN AL USO DE TIC										
5	COMUNICACIÓN Y ARGUMENTACIÓN										
6	LECTURA Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS ACADÉMICOS										
7	CULTURA POLÍTICA Y PROBLEMÁTICA DE LA REALIDAD NACIONAL										
8	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL										
9	ECONOMÍA Y EMPREENDEDURISMO										
10	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE FÚTBOL										
11	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE FÚTBOL										
12	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE VÓLEY										
13	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE VÓLEY										
14	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE BÁSQUET										

15	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DEBÁSQUET										
16	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ATLETISMO										
17	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ATLETISMO										
18	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE AJEDREZ										
19	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE AJEDREZ										
20	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS TÍPICAS REGIONALES										
21	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS TÍPICAS PERUANAS Y LATINOAMERICANAS										
22	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS MODERNAS										
23	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE APRECIACIÓN MUSICAL										
24	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE CANTO										
25	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE TEATRO										
26	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ARTES PLÁSTICAS										
27	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE CREACIÓN LITERARIA										
28	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ORATORIA										
29	ÉTICA Y DERECHOS HUMANOS										
30	DESARROLLO SOSTENIBLE										

31	ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO										
32	GESTIÓN DE LOS APRENDIZAJES										
33	ANÁLISIS CRÍTICO DE LA REALIDAD										
34	IDENTIDAD CULTURAL, REGIONAL Y NACIONAL										
35	ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN	X		X				X			
36	ANÁLISIS MATEMÁTICO I	X		X							
37	FÍSICA GENERAL	X		X							
38	ESTRUCTURA DE DATOS	X		X				X			
39	DISEÑO DIGITAL	X		X					X		
40	ANÁLISIS MATEMÁTICO II	X		X							
41	GEOMETRÍA ANALÍTICA	X		X							
42	ESTRATEGIAS ALGORÍTMICAS	X		X				X			
43	MATEMÁTICA DISCRETA	X		X							
44	PARADIGMAS DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN	X		X					X		
45	ORGANIZACIÓN DE ARCHIVOS	X						X	X		
46	COMPUTACIÓN GRÁFICA I	X		X			X				
47	MODELAMIENTO Y SIMULACIÓN	X	X								X
48	LENGUAJES FORMALES Y AUTÓMATAS	X		X							X
49	BASE DE DATOS I	X	X						X		
50	ARQUITECTURA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS	X		X					X		
51	INTELIGENCIA ARTIFICIAL I	X		X			X	X			
52	COMPILADORES	X		X					X		
53	COMPUTACIÓN GRÁFICA II	X	X								
54	BASE DE DATOS II	X	X						X		

55	INGENIERÍA DE SOFTWARE I	X	X		X					X	
56	INTELIGENCIA ARTIFICIAL II	X					X	X			
57	SISTEMAS OPERATIVOS I	X						X			
58	TÓPICOS EN BASE DE DATOS		X				X			X	
59	INGENIERÍA DE SOFTWARE II	X			X					X	
60	PERCEPCIÓN Y VISIÓN POR COMPUTADORA		X				X				
61	REDES DE COMPUTADORAS I		X						X		
62	SISTEMAS OPERATIVOS II	X		X				X			
63	ROBÓTICA		X				X		X		
64	REDES DE COMPUTADORAS II			X							
65	APRENDIZAJE AUTOMÁTICO	X		X			X	X			X
66	PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES									X	X
67	ESTADÍSTICA PARA INVESTIGACIÓN						X				
68	INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR		X								
69	TÓPICOS EN INGENIERÍA DE SOFTWARE		X		X	X				X	
70	SEGURIDAD INFORMÁTICA			X		X					
71	PROYECTO DE TESIS		X				X	X	X		X
72	INTELIGENCIA DE NEGOCIOS								X		X
73	TECNOLOGÍAS INMERSIVAS									X	
74	SISTEMAS DE INFORMACION		X		X	X			X		
75	HABILIDADES BLANDAS PARA INFORMÁTICA				X	X					
76	ÉTICA PARA PROFESIONALES EN INFORMÁTICA				X	X					
77	PROYECTO INTEGRADOR					X	X	X	X	X	X
78	DESARROLLO DE TESIS						X	X		X	X



9. PLAN DE ESTUDIOS

CICLO	CÓDIGO	ASIGNATURA	TIPO(G,E,S)	HORAS SEMANALES			CRÉDITOS	REQUISITOS	DPTO. QUE ATIENDE
				Teoría	Práctica	Total			
I		DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO	G	2	2	4	3		Departamento Académico de Matemáticas
I		COMUNICACIÓN Y ARGUMENTACIÓN	G	2	2	4	3		Departamento Académico de Lengua Nacional y Literatura
I		DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	G	2	2	4	3		Departamento Académico de Ciencias Psicológicas
I		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ingeniería Industrial Departamento Académico de Administración Departamento Académico de Derecho Departamento Académico de Ciencia Política y Gobernabilidad Departamento Académico de Ciencias Psicológicas
I		ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN	E	2	4	6	4		Departamento Académico de Informática
I		ANÁLISIS MATEMÁTICO I	E	2	4	6	4		Departamento Académico de Matemáticas
I		FÍSICA GENERAL	E	2	4	6	4		Departamento Académico de Física
		TOTALES	12	20	32	21			
II		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR INTRODUCCIÓN AL USO DE TIC	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Informática Departamento Académico de Ingeniería de Sistemas

II		LECTURA Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS ACADÉMICOS	G	2	2	4	3		Departamento Académico de Lengua Nacional y Literatura
II		GESTIÓN DE LOS APRENDIZAJES	G	2	2	4	3		Departamento Académico de Ciencias de la Educación Departamento Académico de Ciencias Psicológicas
II		ANÁLISIS CRÍTICO DE LA REALIDAD	G	2	2	4	3		Departamento Académico de Filosofía y Arte
II		ESTRUCTURA DE DATOS	E	2	4	6	4	ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN	Departamento Académico de Informática
II		DISEÑO DIGITAL	E	2	4	6	4		Departamento Académico de Informática
II		ANÁLISIS MATEMÁTICO II	E	2	4	6	4	ANÁLISIS MATEMÁTICO I	Departamento Académico de Matemáticas
		TOTALES	12	20	32	21			
III		INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA	G	2	2	4	3		Departamento Académico de Filosofía y Arte
III		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE FÚTBOL	G	0	2	2	0		Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario
III		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE VÓLEY	G	0	2	2	0		Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario
III		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE BASKET	G	0	2	2	0		Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario

III		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ATLETISMO	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario
III		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE AJEDREZ	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario
III		DESARROLLO SOSTENIBLE	G	2	2	4	3		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Historia y Geografía Departamento Académico de Ingeniería Ambiental Departamento Académico de Derecho Departamento Académico de Ciencia Política y Gobernabilidad
III		GEOMETRÍA ANALÍTICA	E	2	4	6	4	ANÁLISIS MATEMÁTICO I	Departamento Académico de Matemáticas
III		ESTRATEGIAS ALGORÍTMICAS	E	2	4	6	4	ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN	Departamento Académico de Informática
III		MATEMÁTICA DISCRETA	E	2	4	6	4		Departamento Académico de Matemáticas
III		PARADIGMAS DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN	E	2	4	6	4	ESTRUCTURA DE DATOS	Departamento Académico de Informática
		TOTALES	12	30	42	22			
IV		LÓGICA Y DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO	G	1	2	3	2		Departamento Académico de Filosofía y Arte

IV		CULTURA POLÍTICA Y PROBLEMÁTICA DE LA REALIDAD NACIONAL	G	2	2	4	3		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencia Política y Gobernabilidad Departamento Académico de Derecho Departamento Académico de Ciencias Sociales Departamento Académico de Historia y Geografía
IV		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE FÚTBOL	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario
IV		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE VÓLEY	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario
IV		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE BÁSQUET	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario
IV		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ATLETISMO	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario
IV		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE AJEDREZ	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario
IV		ORGANIZACIÓN DE ARCHIVOS	E	2	4	6	4	ESTRUCTURA DE DATOS	Departamento Académico de Informática
IV		COMPUTACIÓN GRÁFICA I	E	2	4	6	4	GEOMETRÍA ANALÍTICA	Departamento Académico de Informática
IV		MODELAMIENTO Y SIMULACIÓN	E	2	4	6	4	ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN	Departamento Académico de Informática

IV		LENGUAJES FORMALES Y AUTÓMATAS	E	2	4	6	4	MATEMÁTICA DISCRETA	Departamento Académico de Informática
		TOTALES	11	30	41	21			
V		ECONOMÍA Y EMPREENDEDURISMO	G	1	2	3	2		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Economía Departamento Académico de Administración Departamento Académico de Ingeniería Industrial
V		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS TÍPICAS REGIONALES	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario
V		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS TÍPICAS PERUANAS Y LATINOAMERICANAS	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario
V		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS MODERNAS	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario
V		IDENTIDAD CULTURAL, REGIONAL Y NACIONAL	G	1	2	3	2		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Arqueología y Antropología Departamento Académico de Historia y Geografía
V		BASE DE DATOS I	S	2	4	6	4	ORGANIZACIÓN DE ARCHIVOS	Departamento Académico de Informática
V		ARQUITECTURA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS	S	2	4	6	4	DISEÑO DIGITAL	Departamento Académico de Informática
V		INTELIGENCIA ARTIFICIAL I	S	2	4	6	4	ESTRATEGIAS ALGORÍTMICAS	Departamento Académico de Informática
V		COMPILADORES	S	2	4	6	4	LENGUAJES FORMALES Y AUTÓMATAS	Departamento Académico de Informática
		TOTALES	10	26	36	20			

VI		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE APRECIACIÓN MUSICAL	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario
VI		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE CANTO	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario
VI		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE TEATRO	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario
VI		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ARTES PLÁSTICAS	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario
VI		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE CREACIÓN LITERARIA	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Lengua Nacional y Literatura Oficina de Bienestar Universitario
VI		ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ORATORIA	G	0	2	2	0		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Departamento Académico de Lengua Nacional y Literatura Oficina de Bienestar Universitario
VI		ÉTICA Y DERECHOS HUMANOS	G	1	2	3	2		<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Departamento Académico de Derecho
VI		COMPUTACIÓN GRÁFICA II	S	2	4	6	4	COMPUTACIÓN GRÁFICA I	Departamento Académico de Informática
VI		BASE DE DATOS II	S	2	4	6	4	BASE DE DATOS I	Departamento Académico de Informática
VI		INGENIERÍA DE SOFTWARE I	S	2	4	6	4	PARADIGMAS DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN	Departamento Académico de Informática

VI		INTELIGENCIA ARTIFICIAL II	S	2	4	6	4	INTELIGENCIA ARTIFICIAL I	Departamento Académico de Informática
VI		SISTEMAS OPERATIVOS I	S	2	4	6	4	ARQUITECTURA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS	Departamento Académico de Informática
		TOTALES	11	34	45	22			
VII		TÓPICOS EN BASE DE DATOS	S	2	4	6	4	BASE DE DATOS II	Departamento Académico de Informática
VII		INGENIERÍA DE SOFTWARE II	S	2	4	6	4	INGENIERÍA DE SOFTWARE I	Departamento Académico de Informática
VII		PERCEPCIÓN Y VISIÓN POR COMPUTADORA	S	2	4	6	4	INTELIGENCIA ARTIFICIAL II	Departamento Académico de Informática
VII		REDES DE COMPUTADORAS I	S	2	4	6	4	ARQUITECTURA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS	Departamento Académico de Informática
VII		SISTEMAS OPERATIVOS II	S	2	4	6	4	SISTEMAS OPERATIVOS I	Departamento Académico de Informática
		TOTALES	10	20	30	20			
VIII		ROBÓTICA	S	2	4	6	4	INTELIGENCIA ARTIFICIAL II	Departamento Académico de Informática
VIII		REDES DE COMPUTADORAS II	S	2	4	6	4	REDES DE COMPUTADORAS I	Departamento Académico de Informática
VIII		APRENDIZAJE AUTOMÁTICO	S	2	4	6	4	INTELIGENCIA ARTIFICIAL II	Departamento Académico de Informática
VIII		PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES	S	2	4	6	4	BASE DE DATOS II INGENIERÍA DE SOFTWARE II REDES DE COMPUTADORAS I	Departamento Académico de Informática
VIII		ESTADÍSTICA PARA INVESTIGACIÓN	E	2	4	6	4	MODELAMIENTO Y SIMULACIÓN	Departamento Académico de Estadística
		TOTALES	10	20	30	20			
IX		INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR	S	2	4	6	4	INGENIERÍA DE SOFTWARE II	Departamento Académico de Informática

IX		TÓPICOS EN INGENIERÍA DE SOFTWARE	S	2	4	6	4	• INGENIERÍA DE SOFTWARE II	Departamento Académico de Informática
IX		SEGURIDAD INFORMÁTICA	S	2	4	6	4	• REDES DE COMPUTADORAS II	Departamento Académico de Informática
IX		PROYECTO DE TESIS	S	2	4	6	4	• ESTADÍSTICA PARA INVESTIGACIÓN	Departamento Académico de Informática
IX		INTELIGENCIA DE NEGOCIOS	S	2	4	6	4	• TÓPICOS EN BASE DE DATOS	Departamento Académico de Informática
		TOTALES	10	20	30	20			
X		TECNOLOGÍAS INMERSIVAS	S	2	4	6	4	• INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR	Departamento Académico de Informática
X		SISTEMAS DE INFORMACION	S	2	4	6	4	• TÓPICOS EN INGENIERÍA DE SOFTWARE	Departamento Académico de Informática
X		HABILIDADES BLANDAS PARA INFORMÁTICA	E	2	0	2	2	• PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES	Departamento Académico de Informática
X		ÉTICA PARA PROFESIONALES EN INFORMÁTICA	E	2	0	2	2	• ÉTICA Y DERECHOS HUMANOS	Departamento Académico de Informática
X		PROYECTO INTEGRADOR	S	2	4	6	4	• PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES	Departamento Académico de Informática
X		DESARROLLO DE TESIS	S	2	4	6	4	• PROYECTO DE TESIS	Departamento Académico de Informática
		TOTALES	12	16	28	20			

TIPO DE ESTUDIOS	N° ASIGNATURAS	N° HORAS	%	N° CRÉDITOS	%
ESTUDIOS GENERALES (G)	34	90	26.01	35	16.91
ESTUDIOS ESPECÍFICOS (E)	17	94	27.17	64	30.92
ESTUDIOS DE ESPECIALIDAD (S)	27	162	46.82	108	52.17
TOTAL	78	346	100	207	100

10. SUMILLAS

ASIGNATURA: INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	64	Horas por semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	G1.01
Sumilla	La asignatura de Introducción a la investigación científica pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza teórica y práctica y de carácter obligatoria; tiene como propósito que el estudiante elabore trabajos de investigación básicos, a partir del uso de la epistemología, con actitud crítica para conocer la realidad y los problemas naturales, sociales, culturales y humanos de la región y el país, para lo cual debe desarrollar los siguientes bloques temáticos: a) Aspectos básicos de la Epistemología general (ciencia-tecnología, teorías de la verdad, paradigmas de investigación), b) Aspectos básicos de la metodología de la investigación: proyecto de investigación: problema, hipótesis, marco teórico, instrumentos de investigación), c) Redacción de trabajo de investigación (monografía o artículo de revisión o ensayo u otro). Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas: Seminario – Taller									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, investigación formativa, I+D+i (investigación + desarrollo + innovación), Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad, Multidisciplinariedad e interdisciplinariedad.									
Departamento Académico(s) Responsable(s)	Departamento Académico de Filosofía y Arte				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Filosofía, o Licenciado en Educación secundaria con la Especialidad de Filosofía, Psicología y Ciencias Sociales, con grado de Maestro o Doctor, adscrito al Departamento Académico de Filosofía y Arte, con especializaciones y publicaciones en Filosofía, Lógica, Epistemología, Metodología, o investigación científica. Docentes de los Dptos. Académicos que tengan el perfil de docente con experiencia en el desarrollo de la asignatura de investigación científica.				

ASIGNATURA: LÓGICA Y DESARROLLO DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	48	Horas por semana	3	Créditos	2	HT	1	HP	2	G1.02
Sumilla	<p>La asignatura de Lógica y desarrollo del conocimiento científico pertenece al Área de Estudios Generales, es de naturaleza teórica y práctica, de carácter obligatoria; tiene como propósito que el estudiante aplique el instrumental teórico de la Lógica formal y dialéctica (Teoría del concepto, del juicio, del raciocinio, de la demostración, de la refutación) para desarrollar los procesos de la investigación científica y, la comprensión adecuada, racional y crítica de la realidad, para lo cual debe desarrollar los siguientes bloques temáticos: a) Lógica dialéctica para la investigación (Principios dialécticos, categorías de cognición, procedimientos de cognición: definición, división, clasificación, demostración, refutación), b) Lógica formal para el discurso científico (Teoría del concepto, del juicio y del raciocinio, Falacias) c) Teoría y práctica de la argumentación científica. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas: Seminario – Taller</p>									
Ejes Transversales	<p>Responsabilidad social universitaria, investigación formativa, I+D+i (investigación + desarrollo + innovación), sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, identidad, interculturalidad e inclusividad, multidisciplinariedad e interdisciplinariedad.</p>									
Departamento Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Filosofía y Arte				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Filosofía, o Licenciado en Educación secundaria con la Especialidad de Filosofía, Psicología y Ciencias Sociales con grado de Maestro o doctor, adscrito al Departamento Académico de Filosofía y Arte, con especializaciones y publicaciones en Filosofía, Lógica, Epistemología, Metodología, o investigación científica.</p>				

ASIGNATURA: DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO										
Ciclo	I	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	64	Horas por semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	G1.03
Sumilla	La asignatura de Desarrollo del pensamiento matemático pertenece al área de Estudios Generales, es obligatoria, de naturaleza teórico práctica y tiene como propósito que el estudiante resuelva con sentido crítico y creativo problemas cotidianos, científicos y tecnológicos usando el pensamiento matemático. Los contenidos fundamentales a trabajar son: Relaciones, funciones reales de variable real, sucesiones numéricas, límites y continuidad de funciones reales de variable real y derivadas de funciones reales de variable real. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas: Resolución de problema y/ o Aprendizaje basado en proyectos									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Ética y ciudadanía, Multidisciplinariedad e interdisciplinariedad									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Matemáticas				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Matemática, con grado de Maestro o doctor, adscrito al Departamento Académico de Matemáticas				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR INTRODUCCIÓN AL USO DE TIC										
Ciclo	II	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G1.04
Sumilla	<p>La asignatura de Introducción al uso de TIC pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante emplee con criticidad, creatividad y originalidad los procedimientos, técnicas y herramientas básicas de la informática y las TIC para la producción de material académico y seguridad de la información digital que coadyuve al desarrollo de la investigación, para lo cual debe desarrollar los siguientes bloques temáticos: a) Herramientas de colaboración: Google suite y Microsoft educación, b) Computadoras, internet y medios sociales, c) Ciberseguridad. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas: Seminario – Taller.</p>									
Ejes Transversales	Investigación formativa, I+D+i (investigación + desarrollo + innovación), Multidisciplinariedad e interdisciplinariedad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Informática Departamento Académico de Ingeniería de Sistemas 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Ingeniero Informático o Ingeniero de Sistemas, con grado de Maestro o doctor, adscrito a los Departamentos de Informática o de Sistemas, respectivamente; con experiencia en desarrollo de asignaturas de TIC.</p>				

ASIGNATURA: COMUNICACIÓN Y ARGUMENTACIÓN										
Ciclo	I	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	64	Horas por semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	G1.05
Sumilla	<p>La asignatura de Comunicación y argumentación pertenece al área de Estudios Generales, es obligatoria y de naturaleza teórico-práctica; tiene como propósito lograr que el estudiante emplee, con criterio, sentido lógico, originalidad, creatividad y criticidad, los fundamentos, técnicas y recursos de la comunicación oral y escrita, al analizar, comprender y sistematizar información y textos, preferentemente académicos, sobre su realidad. Los contenidos fundamentales a trabajar son: Teorías, elementos y formas del lenguaje y la comunicación humana. La comunicación oral: elementos, factores, formas; aportes de la pragmática lingüística y la sociolingüística. La comunicación escrita: naturaleza, condiciones, normas, recursos y formas textuales; ejercicios. La argumentación como ejercicio de la racionalidad, naturaleza, formas y técnicas aplicadas en la comunicación oral y escrita: el texto argumentativo. Estrategia de enseñanza – aprendizaje básico: Seminario – Taller</p>									
Ejes Transversales	Investigación formativa, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Lengua Nacional y Literatura				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Lengua y Literatura, con grado de Maestro o doctor, adscrito al Departamento Académico de Lengua y Literatura. Tiene experiencia en el desarrollo de cursos relacionados con el lenguaje y la comunicación.</p>				

ASIGNATURA: LECTURA Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS ACADÉMICOS										
Ciclo	II	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	64	Horas por semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	G1.06
Sumilla	<p>La asignatura de Lectura y producción de textos académicos pertenece al área de Estudios Generales, es obligatoria y de naturaleza teórico-práctica, tiene como propósito que el estudiante emplee, con sentido lógico, originalidad, creatividad y criticidad, los fundamentos, técnicas y recursos de la lectura y la redacción académica al analizar, comprender y sistematizar información y textos, preferentemente académicos, sobre su realidad. El estudiante debe terminar el curso con la redacción de mínimo una reseña sobre la lectura crítica de un texto académico de su disciplina profesional. Los contenidos fundamentales a trabajar son: Aportes de la Lingüística Textual: el texto, su naturaleza, componentes, factores, componentes, tipos en el ámbito académico. La lectura: naturaleza, fundamentos, propósitos, estrategias de la lectura académica; ejercicios. La producción textual: procesos, condiciones y estrategias de producción textual, especialmente de la reseña y el artículo de revisión bibliográfica; ejercicios. Estrategias de enseñanza – aprendizaje básicas: Seminario – Taller</p>									
Ejes Transversales	Investigación formativa, ética y ciudadanía, identidad, interculturalidad e inclusividad, I+D+i (investigación + desarrollo + innovación)									
Departamento(s) Académico(s) Responsable(s)	Departamento Académico de Lengua Nacional y Literatura				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Lengua y Literatura con grado de Maestro o doctor, adscrito al Departamento Académico de Lengua y Literatura. Tiene experiencia en el desarrollo de cursos relacionados con la lectura y redacción académica. Demuestra haber redactado textos académicos (ensayos, tesis, monografías, libros).</p>				

ASIGNATURA: CULTURA POLÍTICA Y PROBLEMÁTICA DE LA REALIDAD NACIONAL										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	64	Horas por semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	G1.07
Sumilla	<p>La asignatura Cultura política y problemática de la realidad nacional pertenece al área de estudios generales, es obligatoria y de naturaleza teórico-práctica; tiene como propósito que los estudiantes argumenten con sentido crítico y fundamentado los aspectos más relevantes de la problemática regional y nacional dentro del contexto global, proponiendo y sustentando alternativas creativas y viables de solución. La asignatura se organiza en los siguientes bloques de contenidos: a) La política: definición, características, sentido e importancia social; el ser humano como un ser político; b) Problemática política: el problema del Estado Neo liberal, sistema democrático, gobernabilidad desde la clase política nacional, la crisis de los partidos políticos como medios para ostentar poder, la política del centralismo; Alternativas de solución; c). Problemática sociocultural nacional: Corrupción generalizada e institucionalizada, desigualdad y violencia social, crisis de la educación, los medios de comunicación y el poder político; la crisis del Estado y de la gobernabilidad en el modelo neoliberal. Estrategia de enseñanza - aprendizaje básica: Trabajo individual, grupal, intergrupal y panel foro, plenaria; debate, estudio de casos.</p>									
Ejes Transversales	<p>Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, I+D+i (investigación + desarrollo + innovación), Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, identidad, Interculturalidad e inclusividad, Multidisciplinariedad e interdisciplinariedad.</p>									
Departamento Académico(s) Responsable(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Departamento Académico de Ciencia Política y Gobernabilidad • Departamento Académico de Derecho • Departamento Académico de Ciencias Sociales • Departamento Académico de Historia y Geografía 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Sociología o Historia adscrito al Departamento Académico de Ciencias Sociales, Docente Licenciado en Educación Secundaria con mención en Historia y Geografía adscrito al Departamento Académico de Historia y Geografía, docente Licenciado en Ciencias Sociales con mención en Antropología social adscrito al Departamento de Antropología y arqueología, docente Licenciado en Economía adscrito al Departamento de Ciencias Económicas y Licenciado en Ciencias Políticas y Gobernabilidad adscrito al Departamento de Ciencias Políticas; con grado de Maestro o doctor y con experiencia en el desarrollo de cursos relacionados con las Ciencias Sociales.</p>				

ASIGNATURA: DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL										
Ciclo	I	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	64	Horas por semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	G2.01
Sumilla	<p>La asignatura de Desarrollo personal y social pertenece al área de Estudios Generales, es obligatoria y de naturaleza teórico- práctica; tiene como propósito que el estudiante demuestre control y manejo de su inteligencia emocional, actitud crítica, propositiva, asertiva, de resiliencia y habilidades sociales, reconociendo y valorando la diversidad social y cultural de su entorno. Se organiza en los siguientes bloques temáticos: a) El conocimiento de sí mismo, del Yo en sus distintas manifestaciones (autoimagen, autoconceptos, autoestima, roles) con bases científicas actuales; b) El fortalecimiento de sus habilidades y capacidades sociales para una convivencia ciudadana; c) El diseño de su proyecto de vida, producto de un continuo proceso reflexivo basado en sus vivencias personales y en el contexto sociocultural, económico y sanitario. Estrategias de enseñanza–aprendizaje básicas: Resolución de problemas, estudio de casos, técnicas creativas, debates.</p>									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, investigación formativa, Ética y ciudadanía, multidisciplinariedad e interdisciplinariedad.									
Departamento Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Ciencias Psicológicas				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Psicología, o Licenciado en Educación Secundaria con la especialidad de Filosofía, Psicología y CCSS., con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias Psicológicas de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación.</p>				

ASIGNATURA: ECONOMÍA Y EMPRENDEDURISMO										
Ciclo	V	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	48	Horas por semana	3	Créditos	2	HT	1	HP	2	G2.02
Sumilla	<p>La asignatura de Economía y emprendedurismo pertenece al área de Estudios Generales, es obligatoria y de naturaleza teórico-práctica; tiene como propósito lograr que el estudiante elabore propuestas emprendedoras demostrando iniciativa, creatividad, criticidad y liderazgo ante problemas de su entorno que contribuyan a fomentar el desarrollo local y regional. Su desarrollo se centra en el trabajo de los siguientes contenidos: a) La economía como medio de desarrollo personal y social; principios, modelos y factores; b) La actitud emprendedora, perfil del emprendedor, habilidades y competencias; c) Introducción al emprendimiento empresarial: naturaleza, características, condiciones, formas, casos; el plan del emprendedor. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básica: Debate y discusión, seminario – Taller.</p>									
Ejes Transversales	<p>Identidad, interculturalidad e inclusividad, Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía.</p>									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> • Departamento Académico de Economía • Departamento Académico de Administración • Departamento Académico de Ingeniería Industrial 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docentes Licenciados en Economía, Administración de empresas o Ing. Industrial, con grados de Maestro o doctor, con experiencia en el desarrollo de cursos relacionados con emprendimiento, desarrollo de empresas y sistemas económicos, adscritos a los Dptos. Respectivos.</p>				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE FÚTBOL										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura Taller de fútbol pertenece al área al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en bloques de contenidos que corresponde a: Preparación física y mental para el fútbol; fundamentación técnica del fútbol; tácticas y práctica del fútbol Estrategias de aprendizaje básicos: Taller, trabajo en equipo									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Educación física o futbolista profesional con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE FÚTBOL										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	<p>La asignatura Taller de fútbol pertenece al área al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en bloques de contenidos que corresponde a: Preparación física y mental para el fútbol; fundamentación técnica del fútbol; tácticas y práctica del fútbol Estrategias de aprendizaje básicos: Taller, trabajo en equipo</p>									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Educación física o futbolista profesional con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación.</p>				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE VÓLEY										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura Taller de vóley, pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular, tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en los siguientes contenidos: Fundamentos generales del Voleibol; técnicas ofensivas y defensivas en el Voleibol; tácticas y práctica del Voleibol. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Educación física o voleibolista reconocido (a) con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE VÓLEY										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura Taller de vóley, pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular, tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en los siguientes contenidos: Fundamentos generales del Voleibol; técnicas ofensivas y defensivas en el Voleibol; tácticas y práctica del Voleibol. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Educación física o voleibolista reconocido (a) con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE BÁSQUET										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	<p>La asignatura Taller de básquetbol pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular, tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en los siguientes bloques de contenidos: Fundamentos generales del baloncesto; técnicas ofensivas y defensivas en el baloncesto; tácticas y práctica del baloncesto. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo</p>									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Educación física o basquetbolista reconocido con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación.</p>				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE BÁSQUET										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	<p>La asignatura Taller de básquetbol pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular, tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en los siguientes bloques de contenidos: Fundamentos generales del baloncesto; técnicas ofensivas y defensivas en el baloncesto; tácticas y práctica del baloncesto. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo</p>									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Educación física o basquetbolista reconocido con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación.</p>				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ATLETISMO										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura Taller de atletismo, pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular, tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en bloques de contenidos que corresponde a: Preparación física y mental para el atletismo; fundamentación técnica para el atletismo (carrera, marcha); tácticas y práctica de la Carrera y la marcha. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Educación física o atleta reconocido con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ATLETISMO										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura Taller de atletismo, pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular, tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en bloques de contenidos que corresponde a: Preparación física y mental para el atletismo; fundamentación técnica para el atletismo (carrera, marcha); tácticas y práctica de la Carrera y la marcha. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Educación física o atleta reconocido con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE AJEDREZ										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura de Taller de ajedrez pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas, artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: Fundamentos generales del ajedrez; técnicas ofensivas y defensivas en el ajedrez; tácticas y práctica del ajedrez Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Educación física o ajedrecista reconocido (a) con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE AJEDREZ										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura de Taller de ajedrez pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas, artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: Fundamentos generales del ajedrez; técnicas ofensivas y defensivas en el ajedrez; tácticas y práctica del ajedrez Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Educación física o ajedrecista reconocido (a) con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS TÍPICAS REGIONALES										
Ciclo	V	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	<p>La asignatura del curso electivo Taller de danzas típicas regionales pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular, tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas, artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en bloques temáticos: a) Aprestamiento e introducción a las danzas típicas regionales, b) Práctica rítmico - corporal y coreográfica de las danzas típicas regionales y c) Ejecución y puesta en escena de las danzas típicas regionales. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo, juego de roles.</p>									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente en educación artística especialidad danzas, u otro profesional de carrera afín o con experiencia certificada en enseñanza de danzas, con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de filosofía y Arte.</p>				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS TÍPICAS PERUANAS Y LATINOAMERICANAS										
Ciclo	V	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	<p>La asignatura del curso electivo Taller de danzas típicas peruanas y latinoamericanas pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular, tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas, artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en los siguientes contenidos: a) Clasificación y aprestamiento a las danzas típicas peruanas y Latinoamericanas, b) Desarrollo rítmico - corporal y construcción coreográfica de las danzas típicas peruanas y latinoamericanas, c) Ejecución y puesta en escena de las danzas típicas peruanas y latinoamericanas. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo, juego de roles.</p>									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad									
Departamento(s) Académico(s) Responsable(s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente en educación artística especialidad danzas, u otro profesional de carrera afín o con experiencia certificada en enseñanza de danzas, con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de filosofía y Arte.</p>				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE DANZAS MODERNAS										
Ciclo	V	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura del curso electivo Taller de danzas modernas pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular, tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas, artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en los siguientes contenidos: a) introducción a los ritmos modernos, b) aprestamiento rítmico - corporal y secuenciación coreográfica de las danzas modernas, c) construcción y ejecución coreográfica de las danzas modernas. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo, juego de roles.									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad									
Departamento(s) Académico(s) Responsable(s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente en educación artística especialidad danzas, u otro profesional de carrera afín o con experiencia certificada en enseñanza de danzas, con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de filosofía y Arte.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE APRECIACIÓN MUSICAL										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura Taller de apreciación musical pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante demuestre la práctica de actividades artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Los contenidos fundamentales a trabajar son: La música, los géneros musicales. La música clásica y música peruana más trascendente: audición y valoración. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas: Taller									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none">Departamento Académico de Filosofía y ArteOficina de Bienestar Universitario				Perfil específico del docente / equipo formador		Docente Licenciado en música o músico de profesión, con grado de Maestro o doctor, adscrito al Dpto. Académico de Filosofía y Arte con experiencia en música clásica y peruana.			

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE CANTO										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	<p>La asignatura Taller de canto pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular, tiene como propósito que el estudiante practique actividades deportivas, artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Se organiza en los siguientes contenidos: a) La respiración, vocalización, y afinación para el canto; b) el conocimiento del lenguaje musical para el canto: solfeo melódico y canto con partitura; c) La práctica del canto: ejecución e interpretación. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, solfeos melódicos guiados, karaokes.</p>									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en educación artística, o músico profesional, con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de filosofía y Arte.</p>				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE TEATRO										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	<p>La asignatura Taller de teatro pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante demuestre la práctica de actividades artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Los contenidos fundamentales a trabajar son: a) Fundamentos del arte dramático. La integración grupal con los elementos pre dramáticos para el trabajo creativo, b) Elementos básicos dramáticos en el proceso creativo y la creación dramática, c) Escenificación de una obra teatral. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, trabajo en equipo, escenificación, dramatización, juego de roles.</p>									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Arte teatral, Dramaturgo con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial; profesional con experiencia en representaciones dramáticas, actor, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de Filosofía y Arte.</p>				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ARTES PLÁSTICAS										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura Taller de artes plásticas pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante demuestre la práctica de actividades artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Los contenidos fundamentales a trabajar son: a) El estudio de la técnica del lápiz carbón y su aplicación en temas de figuras geométricas y bodegones; b) la técnica del lápiz de color en temas de personajes animales y temas precolombinos; c) la técnica del óleo pastel en temas de paisajes peruanos. Estrategias de aprendizaje básicas: Taller, visitas virtuales, exposiciones virtuales a museos.									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad									
Departamento(s) Académico(s) Responsable(s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Filosofía y Arte Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en educación artística, o en artes plásticas y visuales, o pintor destacado con experiencia, con grado de Maestro o doctor, capacitación en didáctica universitaria en modalidad presencial y no presencial, asertivo, dinámico y empático, adscrito al Departamento de filosofía y Arte.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE CREACIÓN LITERARIA										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura Taller de creación literaria pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante demuestre la práctica de actividades artísticas y recreacionales con disciplina, responsabilidad y respeto para el cuidado y desarrollo integral de su salud física y mental en el contexto socio cultural. Los contenidos a trabajar son: elaboración de poemas: naturaleza, características, técnicas, presentación. Elaboración de cuentos cortos: naturaleza, características, técnicas, presentación, con temas relacionados con su realidad. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas: Taller									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Lengua Nacional y Literatura Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Lengua y Literatura adscrito al Departamento Académico de Lengua y Literatura con experiencia en creación literaria, que haya publicado textos literarios. O literato de reconocida trayectoria literaria y experiencia en talleres de literatura.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR TALLER DE ORATORIA										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G2.02
Sumilla	La asignatura Taller de oratoria pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante emplee, con criterio, sentido lógico, originalidad, creatividad y criticidad, los fundamentos, técnicas y recursos de la comunicación oral al analizar, comprender y sistematizar información y textos, preferentemente académicos, sobre su realidad. Los contenidos fundamentales a trabajar son: Fundamentos de la retórica. El discurso académico: naturaleza, características, formas, estructura, técnicas y ejercicios. Disertaciones académicas sobre temas relacionados con su disciplina profesional y su realidad. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas: Taller									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> • Departamento Académico de Filosofía y Arte • Departamento Académico de Lengua Nacional y Literatura • Oficina de Bienestar Universitario 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente del Dpto. de Filosofía y arte con formación en teatro y artes escénicas. O docente Licenciado en Lengua y Literatura adscrito al Departamento Académico de Lengua y Literatura con experiencia en el trabajo de retórica.				

ASIGNATURA: ÉTICA Y DERECHOS HUMANOS										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	48	Horas por semana	3	Créditos	2	HT	1	HP	2	G2.04
Sumilla	<p>La asignatura Ética y derechos humanos pertenece al área de Estudios Generales, es obligatoria, de naturaleza teórico-práctica; tiene como propósito que el estudiante realice acciones de respeto a la vida y a la cultura, de responsabilidad, compromiso institucional, honestidad, veracidad, justicia, libertad, solidaridad para la construcción de una sociedad inclusiva, justa y democrática, para lo cual debe desarrollar los siguientes bloques temáticos: a) Problemas éticos en torno a la convivencia humana global y nacional, b) La moral cívica y los Derechos Humanos, c) Los derechos fundamentales y los derechos humanos, d) Debates éticos en torno a la construcción de la ciudadanía en el Perú. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas: Seminario-Taller, estudio de casos.</p>									
Ejes Transversales	<p>Responsabilidad social universitaria, investigación formativa, I+D+i (investigación + desarrollo + innovación), sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, identidad, interculturalidad e inclusividad, multidisciplinariedad e interdisciplinariedad.</p>									
Departamento Académico(s) Responsable(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Departamento Académico de Filosofía y Arte • Departamento Académico de Derecho 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Filosofía, o Licenciado en Educación secundaria con la Especialidad de Filosofía, Psicología y Ciencias Sociales, con grado de Maestro o doctor, adscrito al Departamento Académico de Filosofía y Arte, con especializaciones y publicaciones en Filosofía, Lógica, Epistemología, Metodología, o investigación científica. Abogado, con grado de maestro o doctor, adscrito al Departamento de Derecho con experiencia en el dictado de asignaturas de Derechos Humanos, Derecho Constitucional y Deontología Jurídica.</p>				

ASIGNATURA: DESARROLLO SOSTENIBLE										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	64	Horas por semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	G2.05
Sumilla	La asignatura Desarrollo sostenible es de carácter teórico-práctico, de carácter obligatorio y pertenece al Área de Estudios Generales. Tiene como propósito que el estudiante realice actividades de respeto por la naturaleza como condición básica para el desarrollo sostenible, teniendo en cuenta los fundamentos y aportes de la Geografía y la Ecología. El contenido se ha distribuido en los siguientes bloques temáticos: a) Fundamentos y aportes de la Geografía y Ecología para el desarrollo sostenible, b) Actividades económicas y su impacto en el medio ambiente y la sociedad, c) Los objetivos del desarrollo sostenible, su viabilidad e impacto en la sociedad y la formación profesional. Estrategias de enseñanza-aprendizaje básico: Método de Proyectos, Solución de problemas, estudio de casos, trabajo de campo.									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, investigación formativa, sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad, Multidisciplinariedad e interdisciplinariedad									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> • Departamento Académico de Historia y Geografía • Departamento Académico de Ingeniería Ambiental • Departamento Académico de Derecho • Departamento Académico de Ciencia Política y Gobernabilidad 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente de la Especialidad de Historia y Geografía, con grado de Maestría en Educación y/o Doctor en Educación. Ingeniero ambiental, Licenciado en Ciencias políticas y Gobernabilidad y/o Abogado, con grado de maestro o Doctor, con experiencias en políticas públicas, con conocimiento y experiencia en el desarrollo de asignaturas relacionadas con el cuidado del medio ambiente y el desarrollo sostenible.				

ASIGNATURA: ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO										
Ciclo	I	Código:		Naturaleza:	Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	0	HT	0	HP	2	G3.01
Sumilla	La asignatura de Liderazgo y trabajo en equipo pertenece al Área de Estudios Generales, es de naturaleza práctica y de carácter extracurricular; tiene como propósito que el estudiante demuestre capacidad de asertividad, comunicación eficaz, trabajo en equipo, creatividad, empatía e iniciativa, para comprender y resolver situaciones y problemas de su entorno social, cultural y económico. Los bloques de contenidos serán: a) Liderazgo y perfil del líder, b) Organizaciones y el rol del líder, c) Estrategias para desarrollar el liderazgo y el trabajo en equipo. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas: Seminario-Taller, estudio de casos.									
Ejes Transversales	Investigación formativa, I+D+i (investigación + desarrollo + innovación), identidad, interculturalidad e inclusividad.									
Departamento Académico(s) Responsable (s)	<ul style="list-style-type: none"> • Departamento Académico de Ingeniería Industrial • Departamento Académico de Administración • Departamento Académico de Derecho • Departamento Académico de Ciencia Política y Gobernabilidad • Departamento Académico de Ciencias Psicológicas 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Ingeniero Industrial, Licenciado en Administración, Licenciado en Ciencias políticas y gobernabilidad, Psicólogo o Licenciado en Filosofía, Psicología y Ciencias Sociales, adscritos al Departamento Académico de Ingeniería Industrial, departamento Académico de Administración, Departamento Académico de Derecho y/o de Ciencias políticas y gobernabilidad, Departamento Académico de Ciencias Psicológicas. Con experiencia en el desarrollo de cursos relacionados con liderazgo, gestión empresarial y coaching. Todos con grado de Maestro o Doctor.				

ASIGNATURA: GESTIÓN DE LOS APRENDIZAJES										
Ciclo	II	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	64	Horas por semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	G3.02
Sumilla	La asignatura de Gestión de los aprendizajes pertenece al área de Estudios Generales, es obligatoria y de naturaleza teórico-práctica; tiene como propósito que el estudiante desarrolle su aprendizaje de manera autónoma, en equipo, con iniciativa, creatividad y liderazgo, teniendo en cuenta los fundamentos y aportes de las teorías y estrategias del aprendizaje para lograr su desarrollo personal, social y profesional dentro de un contexto diverso y globalizado. Los contenidos a desarrollarse son: Las teorías y la neurociencia del aprendizaje: aportes importantes; fundamentos, principios, estilos y procesos del aprendizaje. El aprendizaje autónomo: fundamentos, condiciones, estrategias, importancia, cómo desarrollarlo. Ejercicios. Estrategia de enseñanza - aprendizaje básicas: seminario-Taller									
Ejes Transversales	Investigación formativa, ética y ciudadanía, identidad, interculturalidad e inclusividad, I+D+i (investigación + desarrollo + innovación)									
Departamento(s) Académico(s) Responsable(s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Ciencias de la Educación Departamento Académico de Ciencias Psicológicas 				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Psicología o en Educación secundaria con especialidad de Filosofía, Psicología y CC.SS. con grado de Maestro o doctor, adscrito al Dpto. Académico de Psicología o de Ciencias de la Educación con experiencia en el desarrollo de cursos y talleres sobre técnicas de estudio y del aprendizaje.				

ASIGNATURA: ANÁLISIS CRÍTICO DE LA REALIDAD										
Ciclo	II	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	64	Horas por semana	4	Créditos	3	HT	2	HP	2	G3.03
Sumilla	La asignatura de Análisis crítico de la realidad pertenece al área de Estudios Generales, es de naturaleza teórica y práctica, de carácter obligatoria; tiene como propósito que el estudiante explique y enjuicie críticamente los problemas filosóficos del ser, del hombre, de la ciudadanía y democracia política, del conocimiento, de los valores, de la moral y del arte con un enfoque situado en la realidad peruana, latinoamericana y mundial, para lo cual debe desarrollar los siguientes bloques temáticos: a) La filosofía como concepción del mundo y de la vida. Análisis crítico de la problemática ontológica y antropológica de la realidad peruana, latinoamericana y mundial, b) Análisis crítico de la problemática gnoseológica de la realidad peruana, latinoamericana y mundial, c) Análisis crítico de la problemática axiológica, ética y política de la realidad peruana, latinoamericana y mundial. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas: Seminario – Taller, investigación teórica e investigación aplicada									
Ejes Transversales	Responsabilidad social universitaria, investigación formativa, I+D+i (investigación + desarrollo + innovación), sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía, Identidad, interculturalidad e inclusividad, Multidisciplinariedad e interdisciplinariedad.									
Departamento Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Filosofía y Arte				Perfil específico del docente / equipo formador	Docente Licenciado en Sociología o Historia adscrito al Departamento Académico de Ciencias Sociales, docente Licenciado en Ciencias Políticas y Gobernabilidad adscrito al Departamento de Ciencias Políticas, Docente abogado adscrito al Departamento Académico de Derecho, Docente Licenciado en Filosofía, o Licenciado en Educación secundaria con la Especialidad de Filosofía, Psicología y Ciencias Sociales, docente Licenciado en Economía adscrito al Departamento de Ciencias Económicas; con grado de Maestro o doctor, adscrito al Departamento Académico de Filosofía y Arte docente, docente Licenciado en Economía adscrito al Departamento de Ciencias Económicas; con grado de Maestro o doctor y con experiencia en el desarrollo de cursos relacionados con la asignatura en mención				

ASIGNATURA: IDENTIDAD CULTURAL, REGIONAL Y NACIONAL										
Ciclo	V	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	48	Horas por semana	3	Créditos	2	HT	1	HP	2	G3.04
Sumilla	<p>La asignatura de Identidad cultural regional y nacional pertenece al área de Estudios Generales, es obligatoria y de naturaleza teórico-práctica; tiene como propósito lograr que el estudiante exprese su identidad cultural valorando el proceso de desarrollo de la cultura peruana dentro del contexto de desarrollo de la cultura universal, en base a los aportes de la historia crítica para el desarrollo regional y nacional. Para el logro de esta capacidad se proponen tres bloques de contenidos. a) Cultura, identidad y desarrollo nacional: valores culturales regionales y nacionales; importancia de la cultura en el desarrollo del país; identidad cultural regional y nacional; problemas de la identidad cultural. b) Diversidad cultural: Enfoques: Interculturalidad, multiculturalidad y pluriculturalidad; cultural global; problemas que genera la cultura global en las culturas locales: análisis de casos de grupos étnicos; y, c). Construcción y/o rescate de la identidad cultural mediante evento virtual regional. Estrategias de enseñanza - aprendizaje básica: Debate y discusión, seminario – Taller.</p>									
Ejes Transversales	Identidad, interculturalidad e inclusividad, Responsabilidad social universitaria, Investigación formativa, Sostenibilidad ambiental, Ética y ciudadanía.									
Departamento(s) Académico(s) Responsable(s)	<ul style="list-style-type: none"> Departamento Académico de Arqueología y Antropología Departamento Académico de Historia y Geografía 				Perfil específico del docente / equipo formador	<p>Docente Licenciado en Ciencias Sociales con grado de Maestro o doctor, adscrito al Departamento Académico de Antropología y Arqueología. Licenciado en Educación Secundaria, con mención en Historia y Geografía, adscrito al Departamento de Historia y Geografía, ambos con experiencia en el desarrollo de cursos relacionados con la identidad o diversidad cultural.</p>				

ASIGNATURA: ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN										
Ciclo	I	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: ANÁLISIS MATEMÁTICO I										
Ciclo	I	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de ANÁLISIS MATEMÁTICO I pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Matemáticas				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: FÍSICA GENERAL										
Ciclo	I	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de FÍSICA GENERAL pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Física				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: ESTRUCTURA DE DATOS										
Ciclo	II	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de ESTRUCTURA DE DATOS pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: DISEÑO DIGITAL										
Ciclo	II	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de DISEÑO DIGITAL pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: ANÁLISIS MATEMÁTICO II										
Ciclo	II	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ANÁLISIS MATEMÁTICO I			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de ANÁLISIS MATEMÁTICO II pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Matemáticas				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: GEOMETRÍA ANALÍTICA										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ANÁLISIS MATEMÁTICO I			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de GEOMETRÍA ANALÍTICA pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Matemáticas				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: ESTRATEGIAS ALGORÍTMICAS										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de ESTRATEGIAS ALGORÍTMICAS pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: MATEMÁTICA DISCRETA										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:				Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de MATEMÁTICA DISCRETA pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Matemáticas				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: PARADIGMAS DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN										
Ciclo	III	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ESTRUCTURA DE DATOS			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de PARADIGMAS DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: ORGANIZACIÓN DE ARCHIVOS										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ESTRUCTURA DE DATOS			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de ORGANIZACIÓN DE ARCHIVOS pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN GRÁFICA I										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	GEOMETRÍA ANALÍTICA			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de COMPUTACIÓN GRÁFICA I pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: MODELAMIENTO Y SIMULACIÓN										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de MODELAMIENTO Y SIMULACIÓN pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: LENGUAJES FORMALES Y AUTÓMATAS										
Ciclo	IV	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	MATEMÁTICA DISCRETA			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de LENGUAJES FORMALES Y AUTÓMATAS pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: BASE DE DATOS I									
Ciclo	V	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ORGANIZACIÓN DE ARCHIVOS		Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4
Sumilla	La asignatura de BASE DE DATOS I pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:								
Ejes Transversales									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador				

ASIGNATURA: ARQUITECTURA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS									
Ciclo	V	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	DISEÑO DIGITAL		Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4
Sumilla	<p>La asignatura de ARQUITECTURA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:</p>								
Ejes Transversales									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador				

ASIGNATURA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL I										
Ciclo	V	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ESTRATEGIAS ALGORÍTMICAS			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de INTELIGENCIA ARTIFICIAL I pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: COMPILADORES										
Ciclo	V	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	LENGUAJES FORMALES Y AUTÓMATAS			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de COMPILADORES pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: COMPUTACIÓN GRÁFICA II										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	COMPUTACIÓN GRÁFICA I			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de COMPUTACIÓN GRÁFICA II pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: BASE DE DATOS II									
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	BASE DE DATOS I		Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4
Sumilla	La asignatura de BASE DE DATOS II pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:								
Ejes Transversales									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador				

ASIGNATURA: INGENIERÍA DE SOFTWARE I										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	PARADIGMAS DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de INGENIERÍA DE SOFTWARE I pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL II										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	INTELIGENCIA ARTIFICIAL I			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de INTELIGENCIA ARTIFICIAL II pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: SISTEMAS OPERATIVOS I										
Ciclo	VI	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ARQUITECTURA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de SISTEMAS OPERATIVOS I pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: TÓPICOS EN BASE DE DATOS										
Ciclo	VII	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	BASE DE DATOS II			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.2
Sumilla	La asignatura de TÓPICOS EN BASE DE DATOS pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Desarrolla proyectos con iniciativa y espíritu emprendedor.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II										
Ciclo	VII	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	INGENIERÍA DE SOFTWARE I			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de INGENIERÍA DE SOFTWARE II pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: PERCEPCIÓN Y VISIÓN POR COMPUTADORA										
Ciclo	VII	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	INTELIGENCIA ARTIFICIAL II			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.2
Sumilla	La asignatura de PERCEPCIÓN Y VISIÓN POR COMPUTADORA pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Desarrolla proyectos con iniciativa y espíritu emprendedor.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: REDES DE COMPUTADORAS I										
Ciclo	VII	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ARQUITECTURA Y ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.2
Sumilla	La asignatura de REDES DE COMPUTADORAS I pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Desarrolla proyectos con iniciativa y espíritu emprendedor.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: SISTEMAS OPERATIVOS II										
Ciclo	VII	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	SISTEMAS OPERATIVOS I			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de SISTEMAS OPERATIVOS II pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: ROBÓTICA										
Ciclo	VIII	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	INTELIGENCIA ARTIFICIAL II			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.2
Sumilla	La asignatura de ROBÓTICA pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Desarrolla proyectos con iniciativa y espíritu emprendedor.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: REDES DE COMPUTADORAS II										
Ciclo	VIII	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	REDES DE COMPUTADORAS I			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.3
Sumilla	La asignatura de REDES DE COMPUTADORAS II pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Desarrolla la capacidad de aprendizaje de forma autónoma a lo largo de su vida.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: APRENDIZAJE AUTOMÁTICO										
Ciclo	VIII	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	INTELIGENCIA ARTIFICIAL II			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.1
Sumilla	La asignatura de APRENDIZAJE AUTOMÁTICO pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Maneja e integra cuatro habilidades básicas: abstracción, pensamiento sistémico, experimentación y trabajo en equipo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES										
Ciclo	VIII	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	<ul style="list-style-type: none"> • BASE DE DATOS II • INGENIERÍA DE SOFTWARE II • REDES DE COMPUTAD I 			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	2.3
Sumilla	La asignatura de PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Realiza proyectos computacionales multidisciplinarios.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: ESTADÍSTICA PARA INVESTIGACIÓN										
Ciclo	VIII	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	MODELAMIENTO Y SIMULACIÓN			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.6
Sumilla	La asignatura de ESTADÍSTICA PARA INVESTIGACIÓN pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Realiza investigaciones con rigor científico que contribuyan a resolver problemas de la comunidad nacional e internacional.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Estadística				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR									
Ciclo	IX	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	INGENIERÍA DE SOFTWARE II		Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4
Sumilla	La asignatura de INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Desarrolla proyectos con iniciativa y espíritu emprendedor.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:								
Ejes Transversales									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador				

ASIGNATURA: TÓPICOS EN INGENIERÍA DE SOFTWARE										
Ciclo	IX	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	INGENIERÍA DE SOFTWARE II			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.2
Sumilla	La asignatura de TÓPICOS EN INGENIERÍA DE SOFTWARE pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Desarrolle proyectos con iniciativa y espíritu emprendedor.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: SEGURIDAD INFORMÁTICA										
Ciclo	IX	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	REDES DE COMPUTADORAS II			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.5
Sumilla	La asignatura de SEGURIDAD INFORMÁTICA pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Comprende los aspectos y la responsabilidad profesional, ética, legal, de seguridad y social.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: PROYECTO DE TESIS										
Ciclo	IX	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	ESTADÍSTICA PARA INVESTIGACIÓN			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	1.6
Sumilla	La asignatura de PROYECTO DE TESIS pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Realiza investigaciones con rigor científico que contribuyan a resolver problemas de la comunidad nacional e internacional.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: INTELIGENCIA DE NEGOCIOS										
Ciclo	IX	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	TÓPICOS EN BASE DE DATOS			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	2.4
Sumilla	La asignatura de INTELIGENCIA DE NEGOCIOS pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Desarrolla métodos y modelos eficientes para resolver problemas computacionales, que permitan alcanzar mayor progreso de la ciencia computacional y de la sociedad.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: TECNOLOGÍAS INMERSIVAS										
Ciclo	X	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	2.3
Sumilla	La asignatura de TECNOLOGÍAS INMERSIVAS pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Realiza proyectos computacionales multidisciplinares.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: SISTEMAS DE INFORMACION										
Ciclo	X	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	TÓPICOS EN INGENIERÍA DE SOFTWARE			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	2.2
Sumilla	La asignatura de SISTEMAS DE INFORMACION pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Aplica principios de diseño y desarrollo computacional en la construcción de software de diversos tipos y complejidades de alta calidad y bajo costo, así como en nuevas arquitecturas de cómputo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: HABILIDADES BLANDAS PARA INFORMÁTICA									
Ciclo	X	Código:		Naturaleza:	Teórico	Requisito:	PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES		Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	2	HT	2	HP	0
Sumilla	La asignatura de HABILIDADES BLANDAS PARA INFORMÁTICA pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Reconoce y valora las relaciones entre la Informática y la sociedad.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:								
Ejes Transversales									
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador				

ASIGNATURA: ÉTICA PARA PROFESIONALES EN INFORMÁTICA										
Ciclo	X	Código:		Naturaleza:	Teórico	Requisito:	ÉTICA Y DERECHOS HUMANOS			Código de la Capacidad:
Total horas	32	Horas por semana	2	Créditos	2	HT	2	HP	0	2.6
Sumilla	La asignatura de ÉTICA PARA PROFESIONALES EN INFORMÁTICA pertenece al área de Estudios Específicos, es de naturaleza Teórico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Reconoce y valora las relaciones entre la Informática y la sociedad.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: PROYECTO INTEGRADOR										
Ciclo	X	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	2.5
Sumilla	La asignatura de PROYECTO INTEGRADOR pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Diseña y evalúa algoritmos eficientes que están inmersos en el funcionamiento de software base para sistemas gestores de bases de datos, de sistemas operativos, de redes, de inteligencia artificial, de procesamiento gráfico, entre otros, de alta calidad y bajo costo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

ASIGNATURA: DESARROLLO DE TESIS										
Ciclo	X	Código:		Naturaleza:	Teórico / Práctico	Requisito:	PROYECTO DE TESIS			Código de la Capacidad:
Total horas	96	Horas por semana	6	Créditos	4	HT	2	HP	4	2.5
Sumilla	<p>La asignatura de DESARROLLO DE TESIS pertenece al área de Estudios de Especialidad, es de naturaleza Teórico / Práctico y de carácter obligatoria , tiene como propósito que el estudiante Diseña y evalúa algoritmos eficientes que están inmersos en el funcionamiento de software base para sistemas gestores de bases de datos, de sistemas operativos, de redes, de inteligencia artificial, de procesamiento gráfico, entre otros, de alta calidad y bajo costo.. Se trabajan los siguientes bloques temáticos: a).... b).... c).... d)..... . Estrategias de enseñanza - aprendizaje básicas:</p>									
Ejes Transversales										
Departamento(s) Académico(s) Responsable (s)	Departamento Académico de Informática				Perfil específico del docente / equipo formador					

11. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ENFOQUE POR COMPETENCIAS

13. ESTRATEGIAS DE EJECUCION CURRICULAR

13.1. De los procesos de inducción de los ingresantes El programa de estudios en informática facilita la inclusión y adaptación de cada estudiante

a la vida universitaria, dando la información respectiva que se inicia con una charla académico-bienestar universitario. En primer caso la Dirección de Escuela explica la razón

de ser del programa de estudios, sus alcances y movilidad estudiantil nacional e internacional (convenio INF-ICMC Brasil); en el segundo, personal de la oficina de

Bienestar universitario proporciona información de las facilidades que la UNT proporciona al estudiante, tal como atención médica, uso del comedor universitario y programas de

becas y movilidad estudiantil entre otros. El objetivo de este proceso es conseguir que en el estudiante se promueva actitudes positivas para enfrentar con efectividad los desafíos académicos en la universidad, y su convivencia dentro del ambiente social-académico para así lograr las metas planificadas para su futuro desempeño profesional.

13.2. De la articulación y desarrollo silábico El currículo del programa de estudios en informática está concebido para que la enseñanza sea presencial, donde el docente presenta sus conocimientos del curso asignado en el aula y laboratorio de cómputo. Para que los cursos sean mejor aprovechado por los estudiantes, al docente se le asigna cursos que están dentro de su respectiva área de investigación. Los cursos del presente currículo están articulados de modo tal que todos ellos, en los ciclos superiores, se direccionan a las áreas de investigación del programa de estudios. El desarrollo silábico de la asignatura se cumple tal como ha sido programado por el docente y es diseñado de acuerdo con la sumilla respectiva y en el formato establecido por la UNT.

12. LINEAMIENTOS DE GESTIÓN CURRICULAR

El diseño o actualización curricular de los estudios de pregrado, posgrado y segundas especialidades de la UNT se regirán por los siguientes lineamientos:

12.1. Sobre el diseño curricular

El Modelo Educativo reformado de la Universidad Nacional de Trujillo (MOEDUNT) es la base para el diseño y la gestión curricular de los programas de estudios de pregrado, posgrado y segundas especialidades.

12.2. Sobre el enfoque curricular

El MOEDUNT asume integralmente el enfoque curricular por competencias y el diseño curricular integral, humanístico, flexible, histórico-crítico, sociocultural, intercultural, inclusivo y contextualizado.

12.3. Sobre la operativización de las competencias educativas

El diseño curricular operará con las siguientes categorías: COMPETENCIAS - CAPACIDADES - RESULTADOS DE APRENDIZAJE.

12.4. Sobre la estructura del diseño curricular

Los diseños curriculares de los Programas de estudios de pregrado, posgrado y segundas especialidades de la UNT, deberán estructurarse según la naturaleza de la carrera profesional.

12.5. Sobre las competencias y las áreas del currículo

Los programas de estudios de pregrado, posgrado y segundas especialidades desarrollan articuladamente dos grandes bloques de competencias: a) genéricas y b) específicas.

En los programas de estudios de pregrado, las competencias se desarrollan en tres áreas de estudio:

a) Estudios Generales, b) Estudios Específicos y c) Estudios de Especialidad.

En Posgrado y segundas especialidades solo se tendrá dos áreas:

a) Estudios Específicos y b) Estudios de Especialidad.

12.6. Sobre el régimen de estudio

El régimen de estudios y la organización curricular para todos los programas profesionales de pregrado, posgrado o segundas especialidades es semestral y de dieciséis semanas cada uno. Solo pueden desarrollarse dos semestres por año académico.

En los estudios de pregrado, en el primer semestre del año académico se desarrollan los ciclos impares de estudios; en el segundo, los ciclos pares. En cada ciclo de estudio se programan y desarrollan máximo hasta seis (06) asignaturas o módulos. En los últimos ciclos de estudios se enfatiza en el trabajo de la investigación científica orientados a los procesos

de graduación y titulación, así como a las prácticas pre profesionales.

Los estudios universitarios pueden desarrollarse bajo las modalidades presencial, semipresencial y a distancia o no presencial, con el objeto de "ampliar el acceso a la educación de calidad y adecuar la oferta universitaria a las diversas necesidades educativas", pero bajo las disposiciones legales que los regulan.

12.7. Sobre los créditos académicos

Los programas de estudios de pregrado son de cinco años y diez ciclos académicos, de 22 créditos cada uno, con un total de 220 créditos académicos. Los programas de estudio de seis y siete años de estudios (caso de Derecho, Estomatología, Medicina y Farmacia) incrementarán proporcionalmente su creditaje. Los programas de estudios de pregrado integran los Estudios Generales, los Estudios Específicos y los Estudios de Especialidad; el creditaje total se distribuye proporcional y respectivamente así: 16%, 24% y 60%. Los programas de estudios de posgrado son semestrales y tienen el siguiente creditaje mínimo:

1) Diplomados de Posgrado, veinticuatro (24) créditos.

2) Maestrías, cuarenta y ocho (48) créditos.

3) Doctorados, sesenta y cuatro (64) créditos.

Segunda Especialidad Profesional, mínimo de cuarenta (40) créditos.

12.8. Sobre el creditaje de la educación no presencial

La modalidad de educación no presencial puede ser de hasta un 70% del creditaje total de los Programas de estudios de pregrado, de posgrado y de segundas especialidades.

La DDA en coordinación con los directores de escuela supervisará la correcta adecuación de una experiencia curricular a la modalidad presencial, semipresencial y no presencial.

12.9. Sobre la organización curricular de los aprendizajes

Los currículos de pregrado se pueden organizar por asignaturas o por Módulos de competencia profesional, según sea el carácter de los Programas de estudios, todo sustentado según la ley 30220: "Todas las carreras en la etapa de pregrado se pueden diseñar, según módulos de competencia profesional, de manera tal que a la conclusión de los estudios de dichos módulos permita obtener un certificado, para facilitar la incorporación al mercado laboral. Para la obtención de dicho certificado, el estudiante debe elaborar y sustentar un proyecto que demuestre la competencia alcanzada" (Artículo 40°).

12.10. Sobre la articulación de los aprendizajes para el logro de competencias

La implementación y ejecución de las asignaturas, en cada semestre académico, deben estar orientadas al logro de las competencias asegurando la integración de los aprendizajes y sus resultados. Corresponde al Director de Escuela velar por su cumplimiento.

12.11. Sobre los Estudios Generales

Los Estudios Generales son desarrollados escalonadamente a lo largo de toda la carrera profesional con un mínimo de 35 créditos. Son gestionados y administrados por las Escuelas Profesionales bajo la supervisión del Vicerrectorado Académico, a través de su Unidad Técnica correspondiente.

12.12. Sobre la articulación integral de los Programas de estudio de la UNT

Los planes de estudio del sistema de preparación de acceso a la universidad (nuevo CEPUNT), de pregrado, estudios técnicos, posgrado, segundas especialidades y de formación continua se articulan sistémicamente, según los lineamientos del MOEDUNT, para permitir convalidaciones, doble graduación y titulación, y especialización, acorde con la Ley Universitaria.

12.13. Sobre la organización y metodología para el diseño, evaluación y actualización de los currículos

Estos procesos estarán dirigidos por los Directores de Escuelas en coordinación con los Comités técnicos de currículos (COTECUS) y los Comités de calidad. La metodología tendrá las siguientes etapas: diagnóstico, planificación, implementación, ejecución, control, evaluación y plan de mejora; las cuales serán supervisadas por la Dirección de Desarrollo Académico (DDA).

12.14. Sobre la multidisciplinariedad y la interdisciplinariedad

Los programas de estudios en la UNT fomentan la interdisciplinariedad y la multidisciplinariedad a nivel inter e intracurricular. En general, la poli docencia, las cátedras integradas, paralelas o compartidas no están permitidas; solo funcionan aquellas que tengan justificación técnico- curricular y didáctica, y sean avaladas por la Dirección de Desarrollo Académico, según Reglamento especial.

12.15. Sobre la investigación formativa como elemento articulador entre la enseñanza aprendizaje (E-A), la I+d+i (investigación – desarrollo - innovación), y la responsabilidad social universitaria (RSU).

En la ejecución de los planes curriculares de los programas de estudios de pregrado se articulan y desarrollan transversalmente la investigación científica y la responsabilidad social, efectivizándose prioritaria y directamente en los cursos prácticos, en la relación con la sociedad, con las empresas y las instituciones públicas y/o privadas, viabilizando los

"Objetivos de política académica institucional de la gestión 2020-2025" y los convenios que tiene la UNT a nivel local, regional, nacional e internacional

12.16. Sobre la práctica preprofesional

Las prácticas pre profesionales se diseñan, implementan y ejecutan curricularmente en tres niveles: iniciales, intermedias y finales, desde el quinto ciclo de estudios y según las particularidades de cada programa de estudios.

12.17. Sobre el nuevo sistema de admisión a la UNT

Implementación de un nuevo sistema de admisión a la Universidad (nuevo CEPUNT) que valore las competencias logradas en la Educación Básica Regular, que consolide las capacidades, aptitudes y actitudes básicas y necesarias para los estudios universitarios, y que desarrolle y valore los perfiles de los ingresantes según las áreas de formación profesional.

12.18. Sobre el sistema de calificación

El sistema de calificación cuantitativa en todos los programas de estudios es vigesimal (de 0 a 20) y se asume como nota mínima aprobatoria al puntaje de catorce (14).

13. SISTEMA DE EVALUACIÓN

13.1. La evaluación de los aprendizajes

Es un componente fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje, es continuo y permanente y debe permitir analizar el logro de competencias para alcanzar el perfil de egreso. Por ello, se puede diseñar que sea mediante autoevaluación (del estudiante), coevaluación (entre pares) y heteroevaluación (del docente al estudiante), de tipo diagnóstico, formativa o sumativa.

Según el enfoque de competencias asumido por la UNT, se recomienda usar principalmente la evaluación formativa para cualesquiera de las modalidades y niveles de estudio.

13.1.1 Sobre los principios que fundamentan la evaluación de los aprendizajes

a) Dinámico y continuo: Es un proceso que debe desarrollarse en todo el proceso de formación profesional en el cual participan todos los sujetos del currículo: docentes, estudiantes, la Institución y la Comunidad.

b) Perfectibilidad: Sirve para la toma de decisiones e implementación de los planes de mejora y de retroalimentación

c) Integralidad: Se valora tanto el proceso cuanto los resultados de los aprendizajes, así como lo cuantitativo y lo cualitativo.

d) Pertinente y situado: Debe ser acorde al área o disciplina, a las capacidades y competencias y basado estrictamente en la realidad.

e) Objetividad: La evaluación debe estar acorde a los resultados de aprendizaje y capacidades, los criterios de evaluación deben ser conocidos por los estudiantes, debe ser rigurosa, técnicamente bien diseñada e imparcial

13.1.2 Sobre la planificación de la evaluación

Los docentes deberán diseñar sus instrumentos de evaluación en función a las capacidades y competencias a lograr, teniendo en cuenta los criterios de evaluación, los indicadores de evaluación, la seguridad, objetividad y respeto al estudiante, todo conforme a las diversas modalidades y niveles de estudio.

13.1.3 Sobre las técnicas e instrumentos de evaluación

En el enfoque por competencias, las estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación deben tener como finalidad el aprendizaje de los estudiantes, ello supone que tanto los docentes como los estudiantes aprendan de los resultados. En efecto, los docentes en el proceso de evaluación pueden mejorar su enseñanza adaptándose a los intereses y necesidades de aprendizaje de sus estudiantes. Ello puede hacerse más efectivo con la ayuda de las herramientas digitales. Se sugiere usar las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación:

a) Técnica de observación: guía de observación, registro anecdótico, diario de clase, diario de trabajo, escala de actitudes y otros.

b) Técnica de análisis de desempeño de los estudiantes: preguntas sobre el procedimiento, cuadernos de los estudiantes, organizadores gráficos, portafolio, rúbrica, lista de cotejo y otros.

c) Técnica de interrogatorio:

- Textuales: debate y ensayo
- Pruebas orales o escritas.

La nota mínima aprobatoria en la UNT es de catorce puntos (14); el medio punto en el promedio promocional favorece al estudiante.

13.2. Evaluación del logro de competencias

Son aquellos que determinan los niveles de aprendizaje de los estudiantes en las asignaturas.

- a) Nivel de inicio:** Necesita reforzar las capacidades previstas en coordinación con la Dirección de Escuela y/o Estudios Generales, según corresponda. (0-13).
- b) Nivel logrado:** Muestra un nivel adecuado de dominio de las capacidades en la asignatura (14-17).
- c) Nivel avanzado:** Posee un alto nivel de dominio de las capacidades de la asignatura (18-20).

Los estudiantes que alcancen el nivel de inicio, pasarán a un examen sustitutorio el cual reemplazará a la nota más baja obtenida en las tres Unidades. Se dará en la semana última de la programación.

13.3. Evaluación curricular

El cumplimiento del currículo se verificará mediante los mecanismos siguientes:

1º Se hará uso de los indicadores siguientes:

- a. El rendimiento académico de los alumnos a través de la promoción en las experiencias curriculares.
- b. El desempeño en las prácticas pre-profesionales.
- c. La graduación de Bachilleres.
- d. La expedición de títulos

2º Los criterios de evaluación serán las capacidades de las experiencias curriculares, los objetivos del currículo y el perfil académico profesional.

3º La responsabilidad de la evaluación del currículo corresponde al Director de la Escuela y al Comité Académico de Currículo de la Facultad.

4º La evaluación de las experiencias curriculares, del estudiante, del docente y del currículo será semestralmente a través de un Informe.

5º La evaluación del currículo se hará en concordancia a las directivas correspondientes que imparta la Oficina General de Evaluación Académica de la Universidad.

14. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Association for Computing Machine – ACM; IEEE computer Society (2013). Computer science curricula 2013: Curriculum guidelines for undergraduate degree programs in computer science.
- Congreso de la República del Perú (2014). Ley universitaria 30220.
- Hernández Fernández, Antonio (2011). Didáctica general. Universidad de Jaén.
- Miret, Laura; Fuster, Ana; Peris, Eva; García, Daniel; Saldaña, Patricia (2002). El perfil del psicopedagogo. Universitat Joume.
- Oficina de evaluación y desarrollo académico. (2015). Modelo educativo de la Universidad Nacional de Trujillo. Editorial universitaria, EDUNT.
- Normatividad académica 2011, Vice Rectorado Académico. Universidad Nacional de Trujillo. (2017). Estatuto reformado adecuado a la Ley Universitaria 30220

TABLA DE CONVALIDACIONES

PLAN DE ESTUDIOS DEL CURRÍCULO 2018			PLAN DE ESTUDIOS DEL CURRÍCULO 2021		
CICLO	CRÉDITOS	CURSO	CURSO	CRÉDITOS	CICLO
I	3	Algoritmo y programación TI	ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN	4	I