

CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

**LA DIFERENCIA
ENTRE CREAR Y USAR**

Creamos software que ayuda a resolver problemas del mundo real, facilitando la vida de las personas mediante la generación de nueva tecnología.

NO SOMOS INGENIEROS, PORQUE EL ESTÁNDAR MUNDIAL DE COMPUTACIÓN NO SE ENCUENTRA EN CONTEXTOS DE INGENIERÍA.

Nos encontramos en medio de la revolución digital y una de las estrellas principales en este escenario se llama **Ciencia de la Computación**. Esto es lo que estudió Mark Zuckerberg así como los que crearon Google, Amazon, Whatsapp, etc.

Ciencia de la Computación se enfoca en la creación, no en el uso o implementación de lo que ya existe; y es importante que conozcas esta diferencia respecto a otras carreras relacionadas al mundo de la computación, para que tu decisión sea la correcta.



TRABAJO

Estudiando esta carrera tendrás la oportunidad de desempeñarte en muchos y distintos equipos de trabajo que logren cosas increíbles en el mundo. Podrías, por ejemplo:



GENERAR UN SOFTWARE QUE USE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA RESPONDER AUTOMÁTICAMENTE PREGUNTAS HECHAS POR HUMANOS.

CREAR SOFTWARE PARA ANALIZAR MILLONES DE DATOS DE REDES SOCIALES Y EXTRAER INFORMACIÓN INTERACTIVAMENTE, DESCUBRIENDO PATRONES Y TENDENCIAS ESTRATÉGICAS.

CREAR UN VIDEOJUEGO EN 2 O 3 DIMENSIONES, MEZCLANDO CONCEPTOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL, COMPUTACIÓN GRÁFICA Y PROCESADORES PARALELOS.

CREAR NUEVAS FORMAS PARA RECONOCER Y RASTREAR PERSONAS Y OTROS OBJETOS EN CÁMARAS DE VIDEOVIGILANCIA, COMBINÁNDOLAS CON ENTORNOS DE REALIDAD AUMENTADA Y REALIDAD VIRTUAL.

CREA

En la UCSP elegimos el camino de la innovación y hace diez años fuimos los pioneros en el Perú al implementar esta carrera dedicada específicamente al desarrollo de *software*.

Para ello, decidimos alinearnos a los estándares mundiales en computación definidos por instituciones como ACM y IEEE. Lo que aprenderás, son los mismos contenidos que se dictan en universidades como Stanford, Harvard o el MIT. (Infórmate de más en www.acm.org/education/curricula-recommendations)

Y porque llevar adelante esto requiere de gente altamente capacitada, debes saber que todos nuestros profesores a tiempo completo poseen grado de Doctor en Ciencia de la Computación obtenido en universidades fuera del país.

01 AÑO UNO

Programación de video juegos
Estructuras discretas I
Comunicación
Metodología del estudio
Introducción a la vida universitaria
Matemática I

02

Introducción de Ciencia de la Computación
Ciencia de la Computación I
Estructuras discretas II
Introducción a la Filosofía
Matemática II
* Apreciación musical
* Persona, matrimonio y familia

03 AÑO DOS

Ciencia de la Computación II
Álgebra abstracta
Arquitectura de computadores
Desarrollo basado en plataformas
Antropología filosófica y teológica
Cálculo I
* Apreciación artística
* Apreciación literaria

**DEBES TENER
ESPIRITU DE
INVENCION Y
CAPACIDADES DE
ABSTRACCION,
INNOVACION,
LOGICA Y
MATEMATICA.**

04

Algoritmos y estructura de datos
Teoría de la computación
Base de datos I
Teología
Cálculo II
Estadística y probabilidades

05 AÑO TRES

Física computacional
Análisis y diseño de algoritmos
Base de datos II
Ingeniería de *software* I
Teatro
Moral
Análisis numérico

06

Ingeniería de *software* II
Sistemas operativos
Programación competitiva
Estructuras de datos avanzadas
Oratoria
Matemática aplicada a la computación

07 AÑO CUATRO

Redes y comunicación
Computación gráfica
Inteligencia artificial
Lenguajes de programación
Ingeniería de *software* III
Metodología de la investigación en computación
Liderazgo

* Cursos electivos

08

Computación en la sociedad
Interacción humano computador
Compiladores
Seguridad en computación
Computación paralela y distribuída
Proyecto final de carrera I
Historia de la cultura

09 AÑO CINCO

Big data
Proyecto final de carrera II
Formación de empresas de base tecnológica I
Historia de la ciencia y tecnología
Enseñanza social de la Iglesia
* Computación molecular biológica
* Tópicos en computación gráfica
* Tópicos en inteligencia artificial
* Tópicos avanzados en ingeniería de *software*

10

Proyecto final de carrera III
Formación de empresas de base tecnológica II
Ética profesional
Análisis de la realidad peruana
Inglés técnico profesional
* Robótica
* Sistemas de información
* *Cloud computing*



A VECES NOS
PREGUNTAN
CÓMO HEMOS
HECHO PARA
CONSEGUIR
CONVENIOS
LABORALES CON
GOOGLE.



6 ex-alumnos
trabajando en
Google y otros
tantos en
Facebook,
Microsoft y otras
empresas de
Silicon Valley.

La verdad es que no tenemos ninguno.

Los convenios con ese tipo
de empresas no existen,
ellos eligen entre los mejores.
Nosotros incentivamos a nuestros
alumnos para que postulen y los
ayudamos con cartas de
recomendación. **Ellos ganan esos
puestos por su propia capacidad... y
porque sus estudios están alineados a
estándares internacionales.**

HOLA

¿TIENES DUDAS
SOBRE ESTA CARRERA?

Llámanos al 054 605630 Anexo 391
o escríbenos a: admission@ucsp.edu.pe



Universidad Católica
San Pablo

www.ucsp.edu.pe/admision

[f /ucaticasapablo](https://www.facebook.com/ucaticasapablo)

[f /rumbosanpablo](https://www.facebook.com/rumbosanpablo)

[t /ucsp](https://www.facebook.com/ucsp)

[i /ucaticasapablo](https://www.facebook.com/ucaticasapablo)