

# INGENIERÍA DE COMPUTACIÓN Y SISTEMAS



**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA**





## PERFIL DEL GRADUADO

El graduado de Ingeniería de Computación y Sistemas será capaz de:

- Diseñar, implementar y evaluar soluciones basadas en computación para cumplir con un determinado conjunto de requerimientos en el contexto de la disciplina del programa.
- Reconocer la responsabilidad profesional y realizar juicios informados en la práctica de computación, basados en principios éticos y legales.
- Trabajar de manera efectiva como miembro o líder de un equipo comprometido con actividades propias de la disciplina del programa.
- Brindar soporte a la entrega, uso y administración de sistemas de información.
- Reconocer la necesidad y tener la capacidad del aprendizaje constante y autónomo para el desarrollo profesional continuo.
- Tener la capacidad de comunicarse efectivamente en una variedad de contextos profesionales.



## CAMPO LABORAL Y EMPLEABILIDAD DEL GRADUADO

Ingeniería de Computación y Sistemas es un programa de sistemas de información enfocado en gestión y negocios como su entorno de aplicación.

El Ingeniero de Computación y Sistemas puede incorporarse a instituciones públicas y privadas de diversos campos, tales como: desarrollo de sistemas, sistemas de información, inteligencia artificial y robótica, gestión de TI, sistemas de comunicaciones, soporte de gestión empresarial, sistemas computacionales, docencia e investigación aplicada.



# CURRÍCULO



## ASIGNATURAS ELECTIVAS DE ESPECIALIDAD

- Administración de Base de Datos
- Comercio Electrónico
- Gestión del Conocimiento
- Sistemas Integrados de Gestión ERP
- Taller de Creatividad Empresarial
- Big Data
- Rotación Externa SI (\*)
- Redes y Conectividad I (CCNA I Cisco)
- Redes y Conectividad II (CCNA II Cisco)
- Redes y Conectividad III (CCNA III Cisco) (\*)
- Seguridad Informática
- Calidad de Software (\*)
- Programación II
- Pruebas de Software
- Desarrollo de Aplicaciones I (\*)
- Desarrollo de Aplicaciones II (\*)

## ASIGNATURAS ELECTIVAS LIBRES

- Desarrollo de Juegos
- Gestión Estratégica
- Gestión de Proyectos - PMI
- Investigación Operativa II
- Fundamentos de Emprendimiento
- Comportamiento Organizacional
- Gestión de la Innovación
- Proyección Social (\*)
- Quechua (\*)

(\*) Asignaturas electivas que no se dictarán el semestre académico 2023-I.

## REQUISITOS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN INGENIERÍA DE COMPUTACIÓN Y SISTEMAS

1. Haber aprobado como mínimo un total de doscientos veintidós (222) créditos.
2. Haber aprobado todas las asignaturas de carácter obligatorio, las cuales suman un total de 201 créditos.
3. Haber aprobado como mínimo 21 créditos en Asignaturas Electivas.
4. Los estudiantes que han ingresado, a partir del semestre académico 2016 - I, deben aprobar la sustentación de un trabajo de investigación.
5. Acreditar, de acuerdo con el Reglamento de Grados y Títulos vigente, el conocimiento del idioma inglés u otro idioma en el nivel requerido.
6. Otros, según se indica en el Reglamento de Grados y Títulos vigente.



## CONVENIOS NACIONALES

### Perú

- CISCO Networking Academy
- Microsoft
- SAP Alianza Universitaria
- Oracle Academy



## TESTIMONIOS



“Desde el primer día en la universidad supe que había llegado a un lugar que me ofrecería las herramientas necesarias para alcanzar mis metas y convertirme en un profesional competente. Durante mi carrera, he tenido la oportunidad de aprender de profesores altamente capacitados y comprometidos, quienes no solo me han transmitido conocimientos técnicos, sino también me han inculcado valores como la ética, responsabilidad y perseverancia, aportando mi crecimiento como ingeniero de computación y sistemas”.

**Bruno Zevallos Villafranca**  
*Estudiante de IX Ciclo de la EPICS*

“En la USMP, son los profesores quienes juegan un rol muy importante en mi crecimiento como estudiante, debido a que nos retan a ir más allá de lo que nos enseñan, además, promueven mucho la investigación para mejorar nuestra formación y convertirnos en los mejores profesionales”.



**Kiara Choy Ortiz**  
*Estudiante de VIII Ciclo de la EPICS*

## ACREDITACIONES

El programa Profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas-USMP ha logrado el reconocimiento a su alta calidad a través de las acreditaciones internacionales en Europa y Estados Unidos. Éstas han sido otorgadas por ASIIN, acreditadora alemana y una de las más prestigiosas de Europa para programas de ingeniería, informática y ciencias básicas, con reconocimiento en los países miembros del espacio europeo de educación superior a través de su etiqueta EURO-Inf, y por ABET la acreditadora más importante de los Estados Unidos y del mundo, otorgada a través de la Computing Accreditation Commission (CAC).

En el ámbito nacional nuestro programa está acreditado por ICACIT (Instituto de Calidad y Acreditación de Programas de Computación, Ingeniería y Tecnología), a través del Comité de Acreditación en Computación (CAC).

Asimismo, el programa se encuentra reconocido por SINEACE. La Universidad de San Martín de Porres ha obtenido la licencia institucional por la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria (SUNEDU), que garantiza la calidad educativa de todas nuestras carreras.





## INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS

La Escuela Profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas (EPICS) de la Universidad San Martín de Porres (USMP), cuenta con un moderno campus que alberga seis pabellones: Estudios Generales, Especialidades, FIA-Data, Laboratorios, Biblioteca y Coliseo, diseñados de acuerdo con los objetivos de la Escuela Profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas.

Tendrás acceso a las áreas de estudio e investigación, auditorio, cafetería y sala de reuniones, ubicados en el pabellón de biblioteca.

La Escuela profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas cuenta con:

- Zonas de descanso, áreas verdes, coliseo y gimnasio.
- Laboratorio de Inteligencia Artificial y Robótica.
- Laboratorio de Base de Datos, Inteligencia de Negocios y FABLAB.
- Laboratorio de InternetWorking.
- Centro de Investigación.
- Laboratorio de Investigación de Software y Tecnología Interactiva (LABSTI).
- FIA-DATA.
- Aulas Isópticas.



## GRADUADOS EXITOSOS



### Bélgica De La Torre Guevara

Experta Cloud en Telefónica Cybersecurity & Cloud, telcom líder en servicios tecnológicos. Especialista en tecnología "nube" de las más prestigiosas marcas del mercado como Microsoft, Amazon, Google, Huawei, entre otras. Ha participado en el desarrollo de proyectos enfocados a adopción de nube en diferentes empresas del mercado local. Es reconocida "Partner de Microsoft" por ser la primera mujer en Latinoamérica en obtener la certificación de Azure Solutions Architect Expert, durante el programa Mentoring Microsoft.



### Jorge Luis Limo Arispe

Software Architect Senior en Oxiyen LLC, empresa estadounidense orientada al desarrollo de soluciones empresariales, actualmente se encuentra liderando la creación de soluciones digitales e integraciones continuas para empresas de gestión en la cadena de suministro profesional en EEUU (B2B).



### José Yapur Vallejos

Senior Developer Advocate en Amazon Web Services (AWS) para los países de habla hispana, donde trabaja en la difusión del uso de la nube. Anteriormente, trabajó como Senior Cloud Solutions Architect en Microsoft para la región sur.



**USMP**  
UNIVERSIDAD DE  
SAN MARTÍN DE PORRES

Facultad de  
Ingeniería y  
Arquitectura

## Escuela Profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas

Av. La Fontana 1250, Urb. Santa Patricia II Etapa - La Molina

Teléfono: 208-6000 Anexo: 1122

E-mail: futurofia@usmp.pe

Consultas e información: fia@usmp.pe

Visitas guiadas: visitasfia@usmp.pe

Página web: [www.usmp.edu.pe/fia](http://www.usmp.edu.pe/fia)

### Informes de admisión

Teléfono: 748-5141

E-mail: [admission@usmp.pe](mailto:admission@usmp.pe)

WhatsApp de Admisión: 956 465 741 / 7483070

### Inscripciones online

<https://admission.usmp.edu.pe>



/admissionUSMPoficial



@admission\_usmp



/AdmisionUSMPLima