



Misión: Contribuir al desarrollo científico, tecnológico y técnico del país formando profesionales competentes, orientados a la creación de nueva ciencia y tecnología computacional, como motor que impulse y consolide la industria del software en base a la investigación científica y tecnológica en áreas innovadoras formando, EN NUESTROS profesionales, un conjunto de habilidades y destrezas para la solución de problemas computacionales con un compromiso social.

Definición: Nuestro perfil profesional puede ser mejor entendido a partir de las figuras del lado derecho. Este profesional tiene como centro de sus estudios a la computación. Es decir, tiene a la computación como fin y no como medio. De acuerdo a la definición de esta área, este profesional está llamado directamente a ser un impulsor del desarrollo de nuevas técnicas computacionales que puedan ser útiles a nivel local, nacional e internacional.

Nuestro perfil profesional está orientado a ser generador de puestos de empleo a través de la innovación permanente. Nuestra formación profesional tiene 3 pilares fundamentales: un contenido de acuerdo a ACM/IEEE-CS Computing Curricula CS2013 y CC2020 un contenido de acuerdo a normas internacionales, una orientación marcada a la innovación y formación humana.

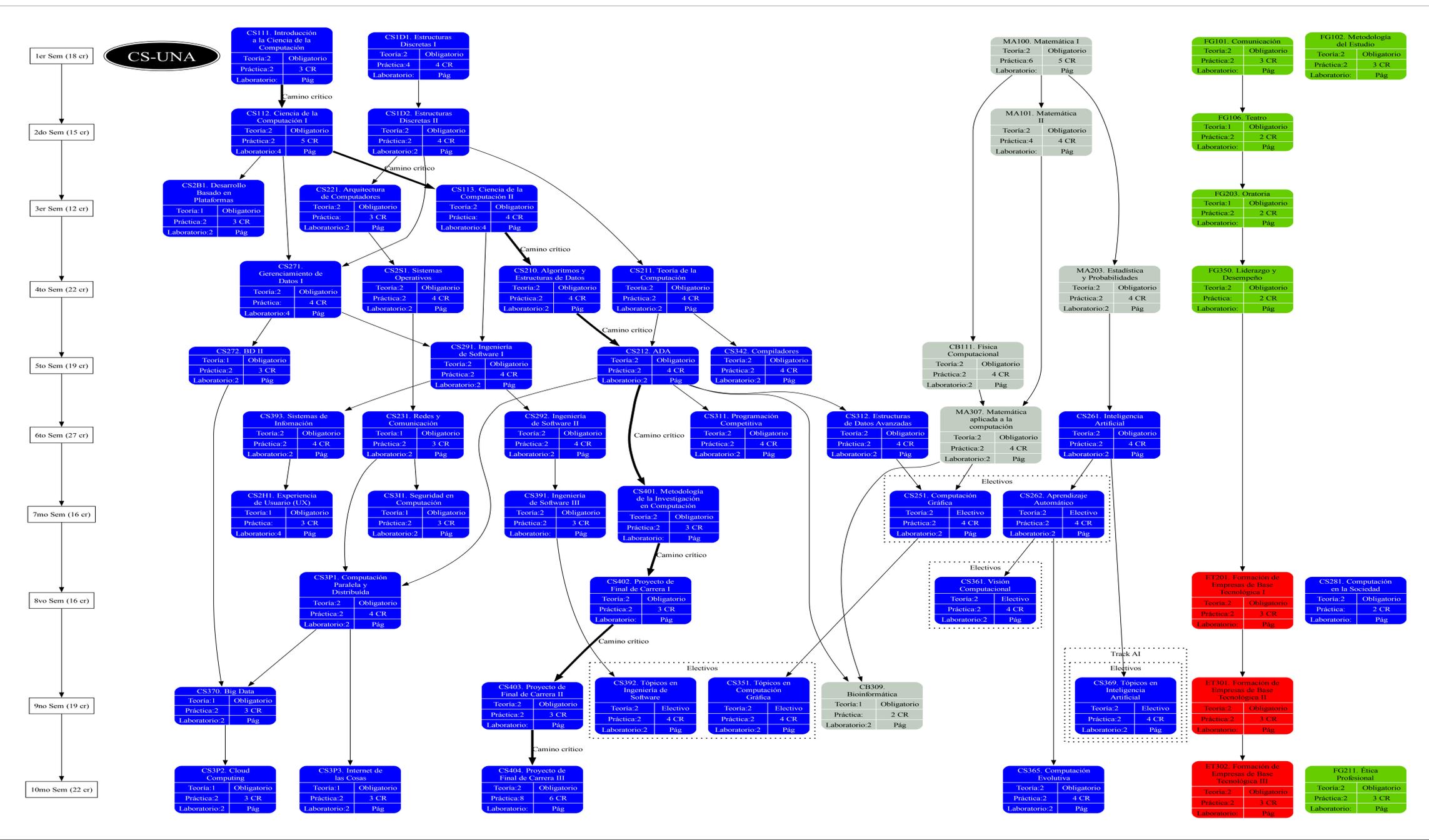
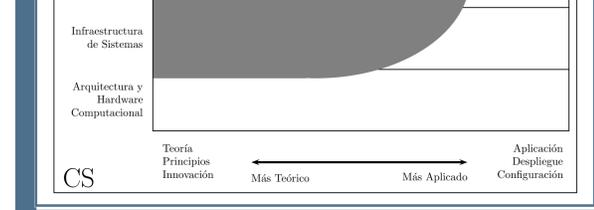
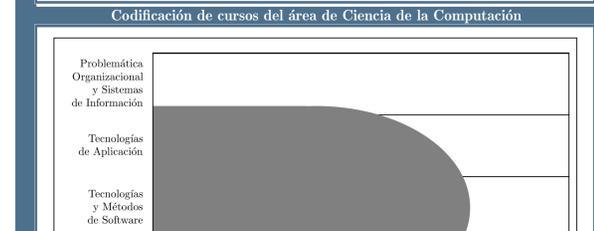
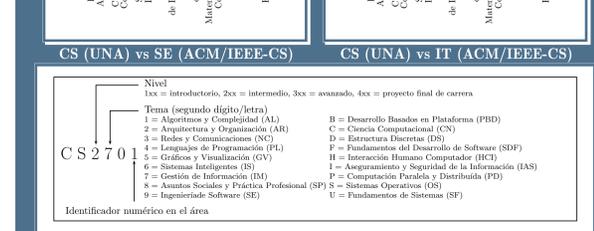
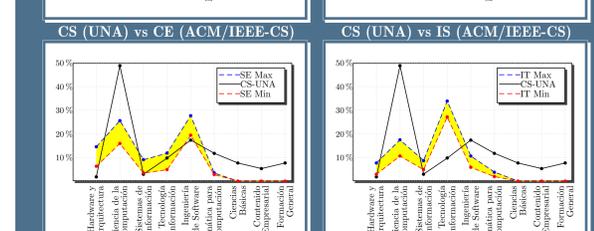
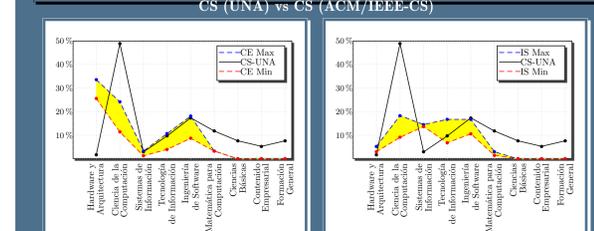
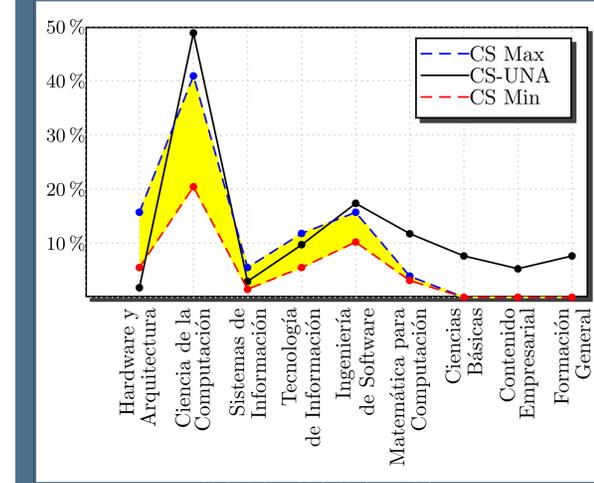


Table showing course distribution by semester (Primer Sem to Décimo Sem) for various competencies (ABET1 to ABET6).



Objetivos educacionales

- 1. Cumplir y superar las expectativas de trabajo definidas por el entorno laboral.
2. Desempeñarse como miembro o líder de un equipo especializado o multidisciplinario.
3. Proponer soluciones innovadoras en Ciencia de la Computación.
4. Comunicar propuestas tecnológicas de forma efectiva.
5. Mantenerse actualizado en computación.
6. Comprender y aplicar las consecuencias sociales y éticas de la tecnología.

Definición de Objetivos de Aprendizaje (Learning Outcomes)

Nivel 1: Familiarizarse (Familiarity): El estudiante entiende lo que un concepto es o qué significa. Este nivel de dominio se refiere a un conocimiento básico de un concepto en lugar de esperar instalación real con su aplicación.
Nivel 2: Usar (Usage): El alumno es capaz de utilizar o aplicar un concepto de una manera concreta. El uso de un concepto puede incluir, por ejemplo, apropiadamente usando un concepto específico en un programa, utilizando una técnica de prueba en particular, o la realización de un análisis particular.
Nivel 3: Evaluar (Assessment): El alumno es capaz de considerar un concepto de múltiples puntos de vista y/o justificar la selección de un determinado enfoque para resolver un problema.

