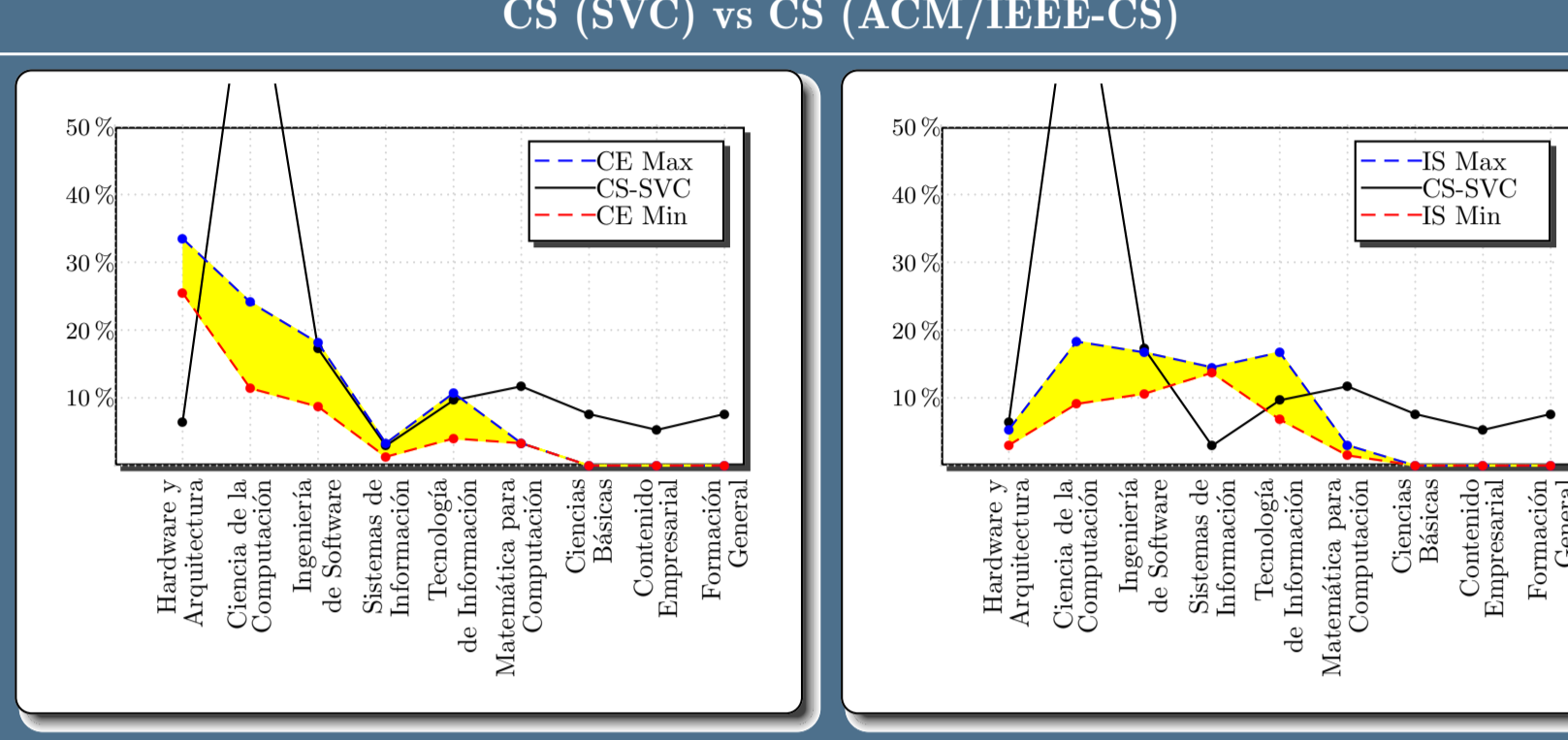
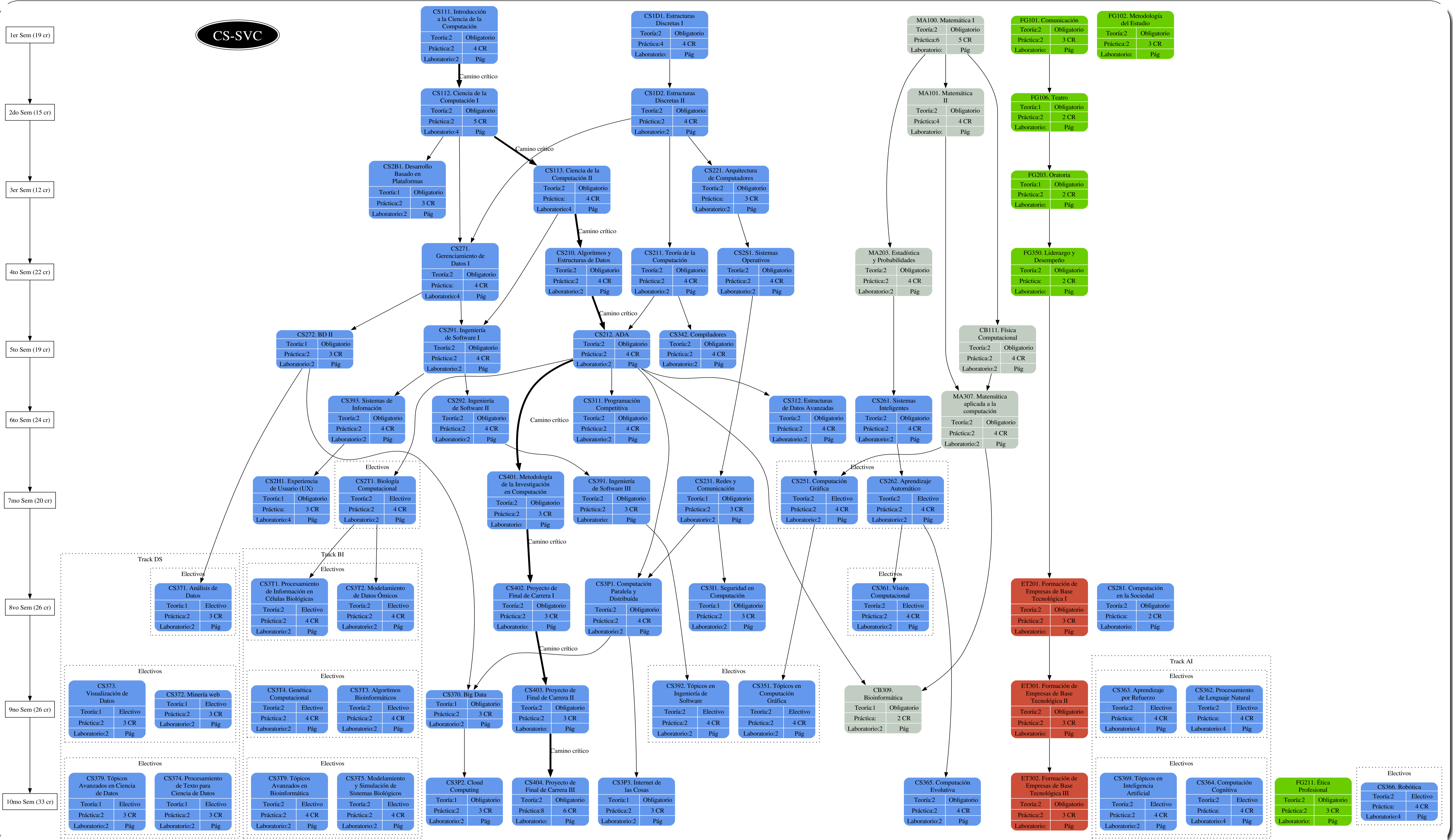
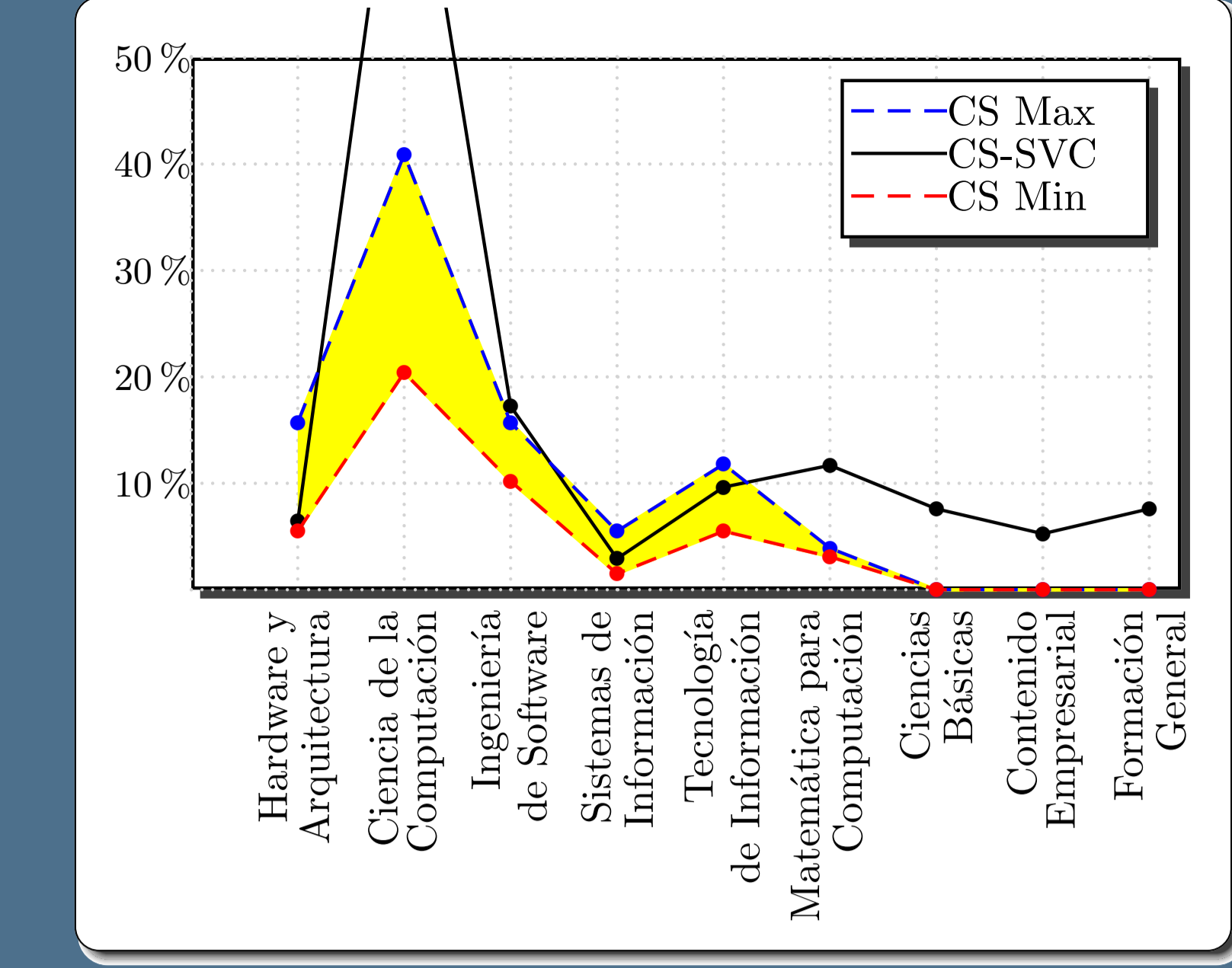




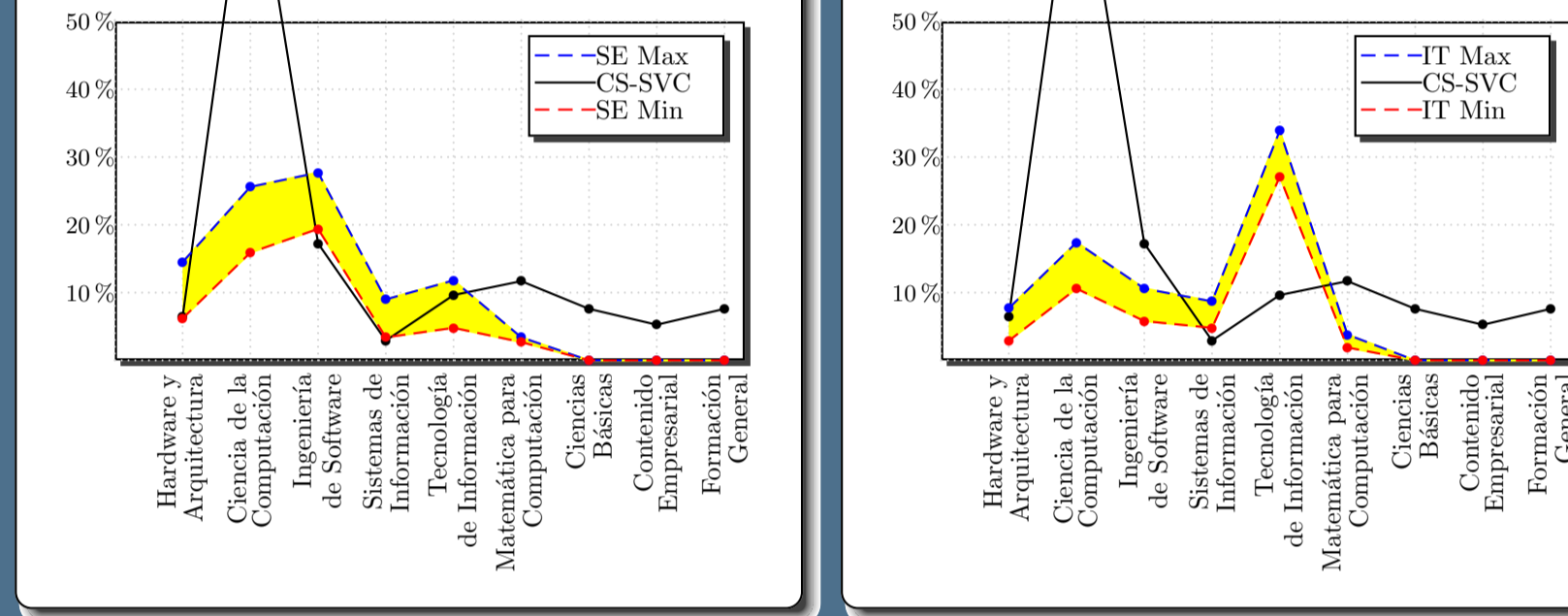
Misión: Contribuir al desarrollo científico, tecnológico y técnico del país formando profesionales competentes, orientados a la creación de nueva ciencia y tecnología computacional, como motor que impulse y consolide la industria del software en base a la investigación científica y tecnológica en áreas 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.

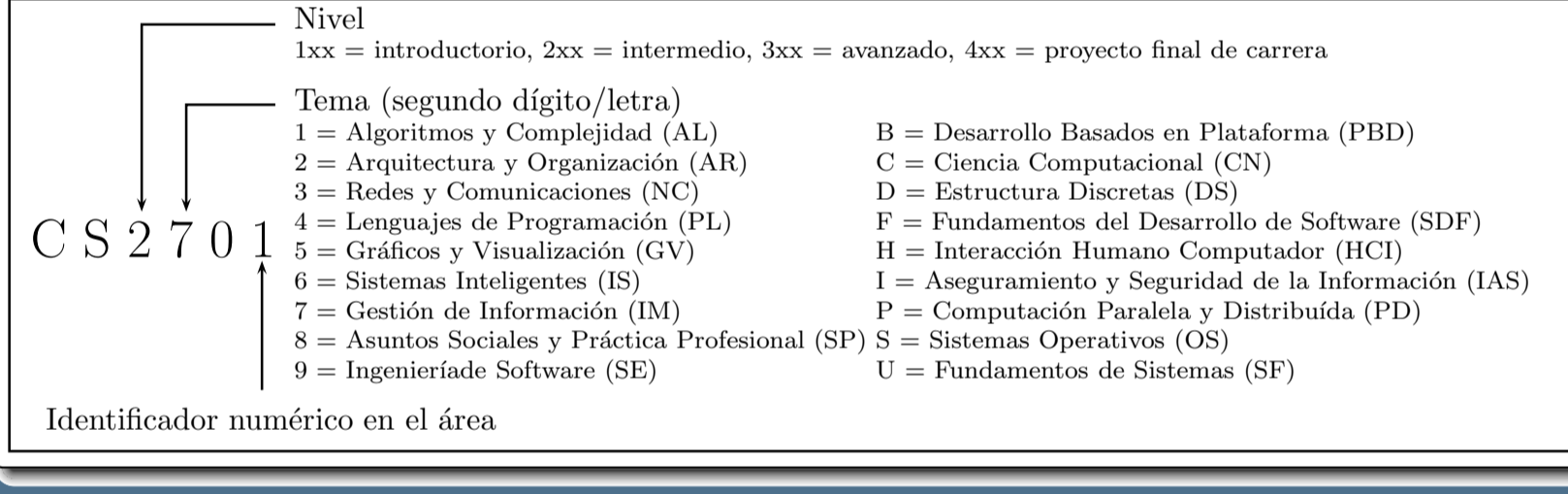
Nuestro perfil profesional está orientado a ser generador de puestos de empleo a través de la innovación permanente. Nuestra formación profesional tiene 3 pilares fundamentales: un contenido de acuerdo a ACM/IEEE-CS Computing Curricula CS2013 y CC2020 un contenido de acuerdo a normas internacionales,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



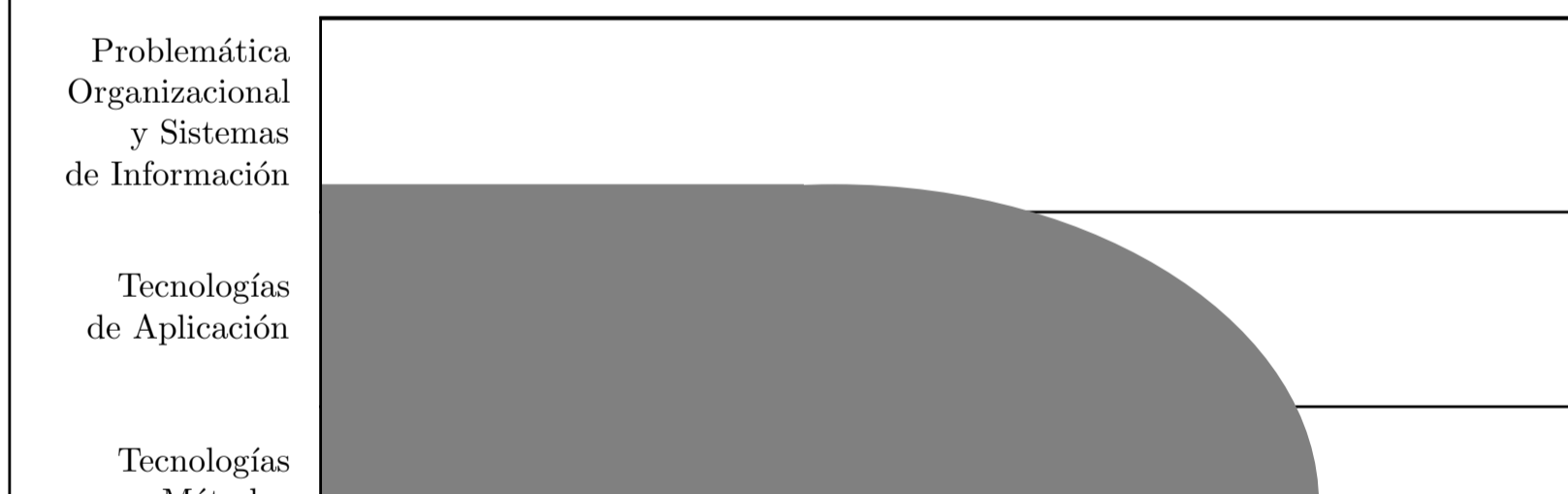
CS (SVC) vs CS (ACM/IEEE-CS)



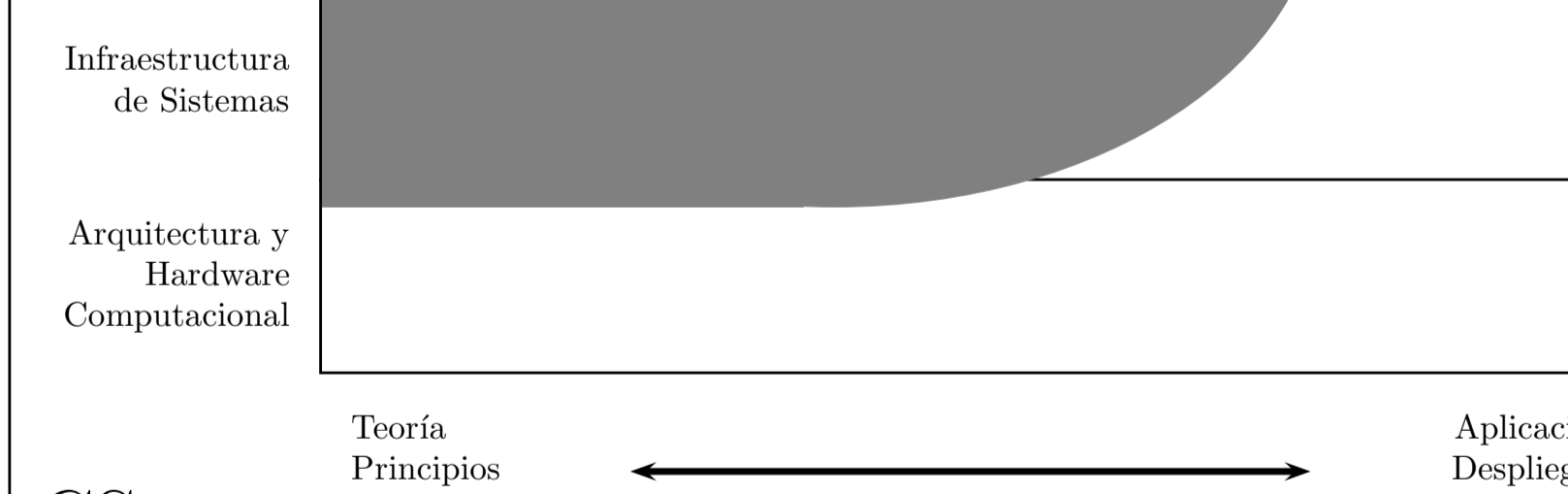
CS (SVC) vs CE (ACM/IEEE-CS)



CS (SVC) vs IS (ACM/IEEE-CS)



CS (SVC) vs SE (ACM/IEEE-CS)



CS (SVC) vs IT (ACM/IEEE-CS)

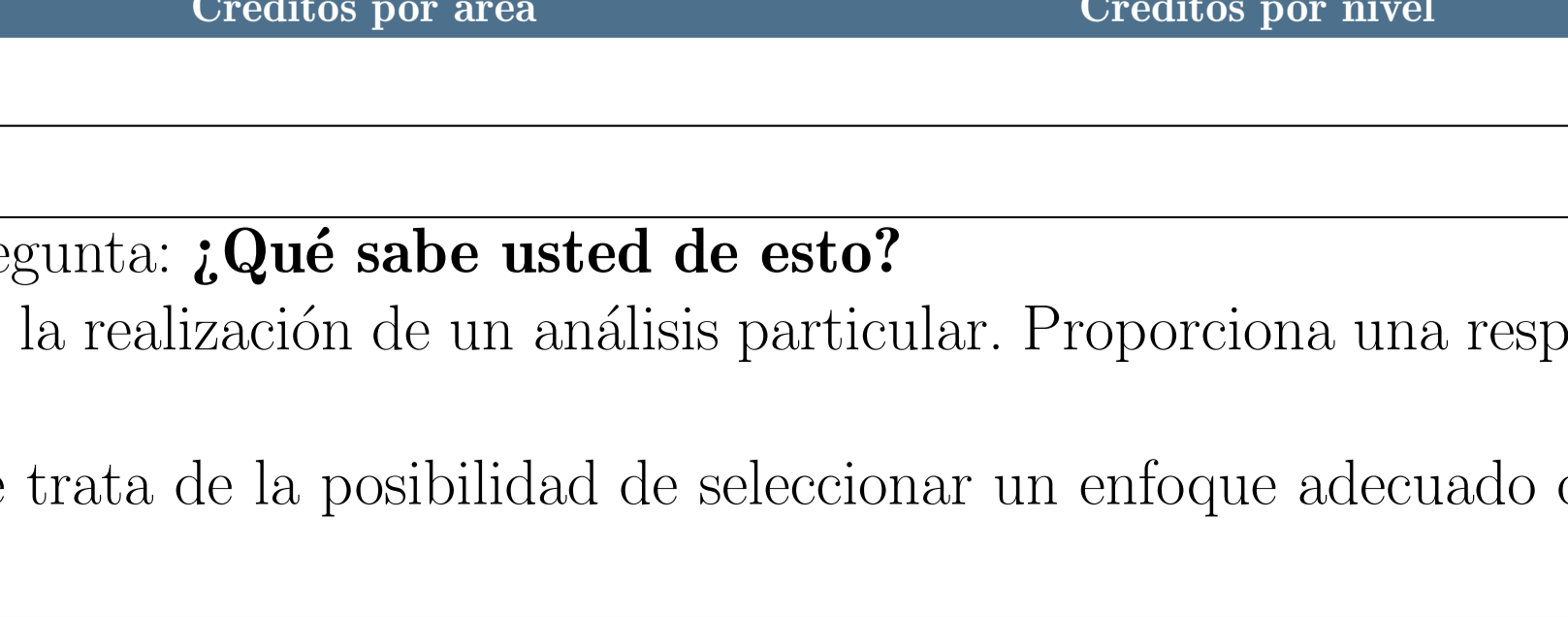
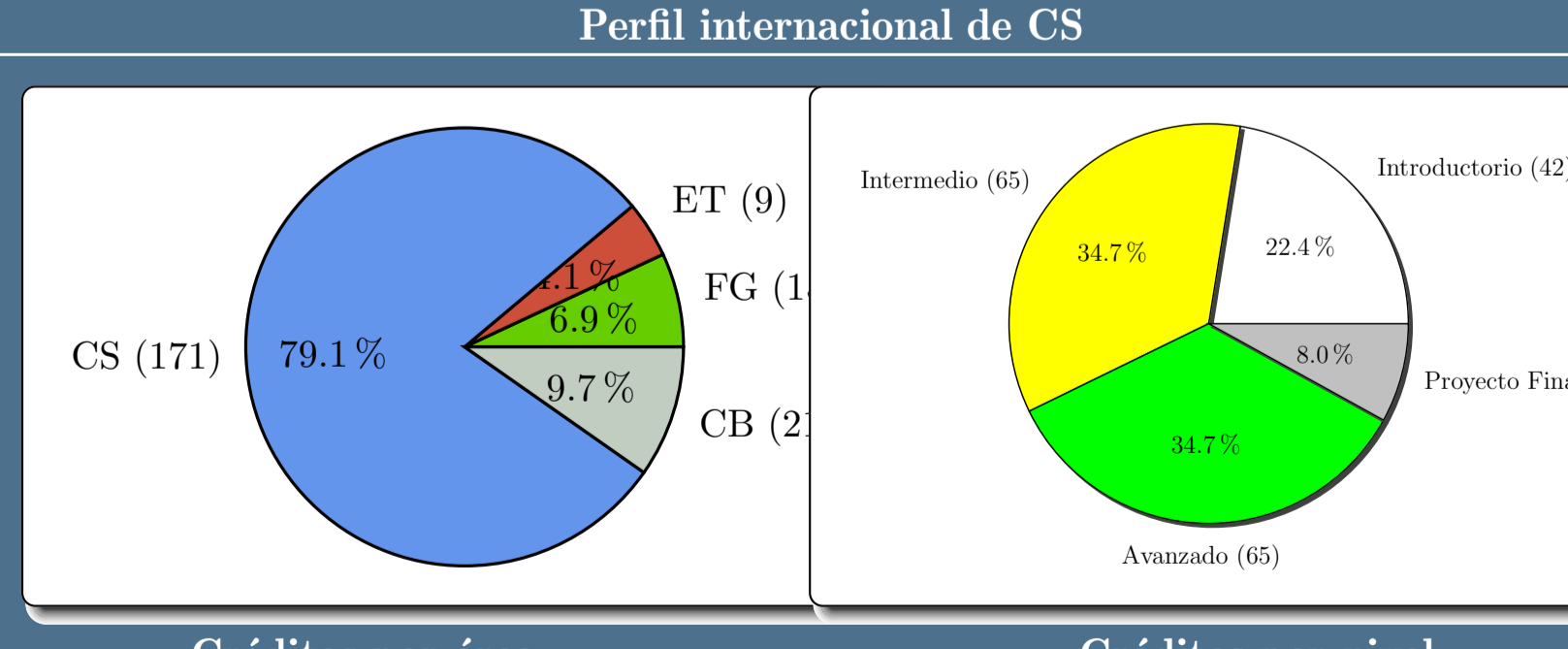


Table with 10 columns representing semesters (Primer Sem to Décimo Sem) and rows for various competencies (1)S.O. to 10)Poner la tecnología al servicio del ser humano.

Objetivos Educativos (Educational Objectives)

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

Definición de Objetivos de Aprendizaje (Learning Outcomes)

- Nivel 1 Familiarizarse (Familiarity): El estudiante entiende lo que un concepto es o qué significa. Este nivel de dominio se refiere a un conocimiento básico de un concepto en lugar de esperar instalación real con su aplicación. Proporciona una respuesta a la pregunta: ¿Qué sabe usted de esto?
Nivel 2 Usar (Usage): El alumno es capaz de utilizar o aplicar un concepto de una manera concreta. El uso de un concepto puede incluir, por ejemplo, apropiadamente usando un concepto específico en un programa, utilizando una técnica de prueba en particular, o la realización de un análisis particular. Proporciona una respuesta a la pregunta: ¿Qué sabes de cómo hacerlo?
Nivel 3 Evaluar (Assessment): El alumno es capaz de considerar un concepto de múltiples puntos de vista y/o justificar la selección de un determinado enfoque para resolver un problema. Este nivel de dominio implica más que el uso de un concepto; se trata de la posibilidad de seleccionar un enfoque adecuado de las alternativas entendidas. Proporciona una respuesta a la pregunta: ¿Por qué hiciste eso?

