

Ingeniería en ciencia de la Computación y tecnologías de la información



»»» TEMAS DE INTERÉS

OBJETIVOS

- Formar profesionales en ciencias de la computación con una base sólida en la teoría para crear, mejorar y adaptar las tecnologías informáticas a nuestra sociedad y el mundo.
- Egresar profesionales que participan en investigación de las ciencias a través de equipos multidisciplinarios que emplean la ciencia computacional.
- Satisfacer las necesidades en desarrollo de software de la industria, el comercio y ambientes de investigación en Guatemala.
- Contribuir a la construcción de soluciones de software sólidas y con los principios de ingeniería para brindar una ventaja competitiva a las empresas, industrias y organizaciones nacionales e internacionales.
- Generar innovación, emprendimiento y transformación digital en las organizaciones y emprendimientos tecnológicos nuevos, a través de herramientas y metodologías para generar innovación y desarrollar metodologías para la innovación dentro de las organizaciones.

COMPETENCIAS

- | | | |
|---|--|--|
|  Piensa de manera crítica y analítica |  Se comunica con efectividad |  Actúa éticamente |
|  Resuelve problemas de manera efectiva |  Actúa en forma emprendedora e innovadora |  Ejerce liderazgo |
|  Investiga en diferentes áreas del conocimiento |  Utiliza adecuadamente la tecnología | |
|  Aprende a aprender autónomamente |  Trabaja en equipo | |

PERFIL DEL EGRESADO



El profesional de Ingeniería en Ciencia de la Computación y Tecnologías de la Información se desempeña como generalista en computación, diseñando y desarrollando software y sistemas de información. Asimismo, en la dirección de proyectos de tecnología, asegurando la calidad y seguridad de la información e implementando la arquitectura de los datos de la organización para soportar sus procesos, generación de información y conocimiento a partir de estos datos.



El profesional es capaz de seguir estudios de posgrado en computación o áreas afines. También puede participar o dirigir el desarrollo nacional en los ámbitos relacionados con su profesión, dentro de las disposiciones regulatorias vigentes.



ÁREAS DE ACCIÓN



Investigación científica en computación



Investigación científica con herramientas de ciencia computacional



Liderazgo de las estrategias tecnológicas de las organizaciones



Dirección y gestión de los recursos informáticos de las organizaciones



Análisis de la información de las organizaciones



Diseño y gestión de la ciberseguridad en una organización



Desarrollo de videojuegos y sistemas de gamificación para las organizaciones



Generación de innovación y emprendimiento de base tecnológica