

**Oferta vigente del Sistema de Educación Superior del Ecuador:**

Impresión realizada el: 13-05-2021

**Detalle de la carrera**

**IES:** UNIVERSIDAD PARTICULAR SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO  
**Siglas:** USGP  
**Código sniese:** 1060  
**Tipo de financiamiento:** PARTICULAR AUTOFINANCIADA  
**Sitio web:** <https://sangregorio.edu.ec/>  
**Tipo de IES:** UNIVERSIDADES Y ESCUELAS POLITÉCNICAS

**Estado de la carrera:** VIGENTE  
**Tipo de carrera:** TERCER NIVEL  
**Campo amplio:** TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)  
**Campo específico:** TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)  
**Campo detallado:** CIENCIAS COMPUTACIONALES  
**Programa:** COMPUTACIÓN  
**Título que otorga:** INGENIERO/A EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN  
**Codificación:** 1060-650611A02  
**Lugar de ejecución:** SEDE MATRIZ  
**Provincia:** MANABÍ  
**Cantón:** PORTOVIEJO  
**Ciudad:** PORTOVIEJO  
**Duración:** 10  
**Periodo académico:** ORDINARIO  
**Semanas de periodo académico:** 16  
**Modalidad:** PRESENCIAL  
**Valor de la matrícula:** \$ 128,22  
**Valor del arancel:** \$ 1.282,16  
**N° de resolución del CES:** RPC-SO-38-NO.711-2017  
**Estado actual:** APROBADO POR EL CES  
**Fecha de aprobación:** 2017-10-18  
**Año de aprobación:** 2017  
**Años de vigencia:** 6 años.  
**Vigente hasta:** 2023-10-18  
**N° de estudiantes por paralelo:** 25 estudiantes.

**Convenio con otras entidades:**

- DIRECCIÓN DEL DISTRITO DE SALUD 1 DE PORTOVIEJO
- DIRECCIÓN DE DESARROLLO INSTITUCIONAL Y HUMANO DEL GAD DE PORTOVIEJO
- EMPRESA PÚBLICA DE AGUA POTABLE Y ALCANTARILLADO DE PORTOVIEJO

**N° de horas:** 8.000 Horas.



**Oferta vigente del Sistema de Educación Superior del Ecuador:**

Impresión realizada el: 13-05-2021



**Detalle de la carrera**

**Requisitos de ingreso:**

- COPIA A COLOR DE LA CÉDULA DE IDENTIDAD Y/O PASAPORTE VIGENTE.
- TÍTULO DE BACHILLER, SU EQUIVALENTE O ACTA DE GRADUACIÓN LEGALIZADA POR LA RESPECTIVA AUTORIDAD DE EDUCACIÓN.
- CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL NIVEL BÁSICO DE CARRERA EMITIDO POR EL DEPARTAMENTO DE ADMISIÓN Y NIVELACIÓN USGP.
- FICHA DE REGISTRO DE DATOS PERSONALES

**Objetivo general:**

FORMAR PROFESIONALES CAPACES DE EMPRENDER Y DESARROLLAR TECNOLOGÍA DESDE LA ABSTRACCIÓN DE LOS PROBLEMAS Y LA REALIDAD SOCIAL, CON LA APLICACIÓN DE LAS CIENCIAS BÁSICAS, INVESTIGACIÓN Y GENERACIÓN DE HARDWARE Y SOFTWARE, PERMITIENDO APORTES CIENTÍFICOS EN EL DESARROLLO PRODUCTIVO Y TECNOLÓGICO PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON COMPROMISO SOCIAL.

**Perfil de ingreso:**

EL ESTUDIANTE QUE DESEE VINCULARSE A LA CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN DEBERÁ POSEER HÁBITOS DE ESTUDIO Y SENTIDO DE RESPONSABILIDAD; CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN, HABILIDAD INTERACTIVA PARA LAS MATEMÁTICAS, DEBE ESTAR ORIENTADO A CREAR NUEVAS TECNOLOGÍAS, POSEER UN INTERÉS EN LA INVESTIGACIÓN HACIENDO USO DE LA ÉTICA Y RESPONSABILIDAD EN SU DESARROLLO ACADÉMICO.

**Perfil de egreso:**

¿QUÉ RESULTADOS O LOGROS DE LOS APRENDIZAJES POSIBILITARÁN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES Y ACTITUDES DE LOS FUTUROS PROFESIONALES PARA CONSOLIDAR SUS VALORES REFERENTES A LA PERTINENCIA, LA BIO-CONCIENCIA, LA PARTICIPACIÓN RESPONSABLE, LA HONESTIDAD, Y OTROS?

- IMPLEMENTA SOLUCIONES TECNOLÓGICAS E INTERVENCIONES EN PERSONAS, ORGANIZACIONES Y LA SOCIEDAD CON ÉTICA Y RESPONSABILIDAD.
- RESPONDE EFICAZMENTE A LOS OBJETIVOS Y LAS PRIORIDADES DE SU TRABAJO ACORDE AL CUMPLIMIENTO DE LA ACCIÓN, EL TIEMPO Y LOS RECURSOS NECESARIOS EN LOS PROYECTOS QUE EJECUTA.
- APLICA LA BIOCIENCIA PARA DETERMINAR EL ALCANCE DE LA COMPUTACIÓN EN EL MARCO ÉTICO.

¿QUÉ RESULTADOS O LOGROS DE LOS APRENDIZAJES RELACIONADOS CON EL DOMINIO DE TEORÍAS, SISTEMAS CONCEPTUALES, MÉTODOS Y LENGUAJES DE INTEGRACIÓN DEL CONOCIMIENTO, LA PROFESIÓN Y LA INVESTIGACIÓN DESARROLLARÁ EL FUTURO PROFESIONAL?

- APLICA LAS BASES MATEMÁTICAS Y LA TEORÍA DE LAS CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN PARA LA GENERACIÓN DE SOLUCIONES COMPUTACIONALES.
- DESARROLLA ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS PARA SOLUCIONES COMPUTACIONALES.
- IMPLEMENTA ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS EN FUNCIÓN DE LAS NECESIDADES DE HARDWARE DEL COMPUTADOR PARA LA GENERACIÓN DE SOFTWARE.
- APLICA PRINCIPIOS Y TECNOLOGÍAS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE PARA ASEGURAR LA FIABILIDAD Y LA ROBUSTEZ EN LA IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE.

¿QUÉ RESULTADOS O LOGROS DE LOS APRENDIZAJES RELATIVOS A LAS CAPACIDADES COGNITIVAS Y COMPETENCIAS GENÉRICAS SON NECESARIAS PARA EL FUTURO EJERCICIO PROFESIONAL?

- PARTICIPA DE FORMA ACTIVA Y COORDINADA EN EQUIPOS MULTIDISCIPLINARIOS.
- APLICA FUNDAMENTOS DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN PARA VERIFICAR EL ALCANCE DEL REQUERIMIENTO EN

FUNCIÓN DE RECURSOS DISPONIBLES.

- APLICA EL CONCEPTO ESENCIAL DE PROCESO RELACIONADO CON LA ACTIVIDAD PROFESIONAL PARA VERIFICAR LA CALIDAD DE UNA SOLUCIÓN COMPUTACIONAL.

¿QUÉ RESULTADOS O LOGROS DE LOS APRENDIZAJES QUE SE RELACIONAN CON EL MANEJO DE MODELOS, PROTOCOLOS, PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS PROFESIONALES E INVESTIGATIVOS SON NECESARIOS PARA EL DESEMPEÑO DEL FUTURO PROFESIONAL?

- INTEGRA ALGORITMOS, ESTRUCTURAS DE DATOS E INTERFACES PARA LA APLICACIÓN DE LA ABSTRACCIÓN DE UN PROBLEMA PARA SOLUCIONES COMPUTACIONALES.

- APLICA EL CONCEPTO DEL CICLO DE VIDA, PARA LA GENERACIÓN DE SOLUCIONES COMPUTACIONALES.

- EMPRENDE SOLUCIONES COMPUTACIONALES, QUE SE ENMARQUEN EN PROYECTOS TECNOLÓGICOS.

- GESTIONA CONOCIMIENTOS, PROTOCOLOS Y PROCEDIMIENTOS PROFESIONALES PARA GENERAR EMPRENDIMIENTOS TECNOLÓGICOS.

**Objeto de estudio:**

¿CUÁL ES EL OBJETO DE ESTUDIO DE LA PROFESIÓN?

LA CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN ESTUDIA LOS FUNDAMENTOS TEÓRICOS, ALGORÍTMICOS, DE INVESTIGACIÓN Y DE COMPLEJIDAD, QUE PERMITEN EL DESARROLLO DE SOLUCIONES COMPUTACIONALES, CUMPLIENDO CON RESPONSABILIDAD LAS NECESIDADES DE INNOVACIONES TECNOLÓGICAS DEL SER HUMANO Y SU BIENESTAR EN EL ESPACIO QUE HABITA .

**Modalidad titulación:**

- EXAMEN DE GRADO O DE FIN DE CARRERA

- PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

- PROPUESTAS TECNOLÓGICAS