

**Facultad de Informática y Ciencias Aplicadas**



**Plan de estudio de la carrera**

**Licenciatura en Informatica no presencial**

**Modalidad de entrega Virtual**

**Del Ciclo 01-2023 al Ciclo 02-2024**

**Mayo 2023**

**SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA.**

índice

[Presentación.](#_Toc1)

[Fundamentación.](#_Toc2)

[Cuadro Resumen de los Especialistas que Participaron en el Diseño Curricular.](#_Toc3)

[1. Generalidades de la Carrera.](#_Toc4)

[2. Justificación y modalidad de entrega de la carrera.](#_Toc5)

[3. Propósito de la Carrera.](#_Toc6)

[4. Criterios de seleccón y Requisitos de ingreso del aspirante.](#_Toc7)

[5. Perfil del Profesional que se pretende formar.](#_Toc8)

[5.1 Perfil General](#_Toc9)

[5.1.1 Competencias Generales](#_Toc10)

[5.2 Perfil Básico](#_Toc11)

[5.2.1 Competencias Básicas](#_Toc12)

[5.2 Perfil de Especialidad](#_Toc13)

[5.2.1 Competencias de Especialidad](#_Toc14)

[5.4 Valores Institucionales](#_Toc15)

[5.5 Esferas de Actuación o Áreas de Desempeño](#_Toc16)

# Presentación.

La Universidad Tecnológica de El Salvador presenta a la sociedad salvadoreña y a su comunidad educativa universitaria, el plan de estudio de la carrera de **Licenciatura en Informatica no presencial**, a desarrollarse en **Modalidad Virtual**, el cual ha sido actualizado considerando diferentes aspectos de un proceso de desarrollo curricular que ha partido de la Misión y Visión de la Universidad, lo que implica que el presente plan de estudio se orienta a desarrollar una formación profesional de calidad, que los graduados sean capaces de aplicar y construir conocimientos en su área laboral y se constituyan en personas capaces de formular propuestas pertinentes a las necesidades de la sociedad.

# Fundamentación.

La Universidad Tecnológica de El Salvador presenta a la sociedad la carrera de **Licenciatura en Informatica no presencial**, para formar con estrategias de entrega **Virtual,** esto es efecto de prueba, solo edtamos rellenando para observar si nuestra información se ingresa correctamente.

Con la estrategia de entrega Virtual, se podrán eliminar barreras fronterizas y se contribuirá al cumplimiento de la Misión Institucional, en la cual se establece que "La Universidad Tecnológica de El Salvador existe para brindar a amplios sectores poblacionales, innovadores servicios educativos".

# Cuadro Resumen de los Especialistas que Participaron en el Diseño Curricular.

*Tabla 1 Cuadro resumen de los especialistas que participaron en el diseño curricular.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Profesional** | **Grado Academico** | **Experiencia Profesional** | **Nivel de Participación** |
| Erick Adalberto Penado Garcia | * Ingeniería de Software * Tecnico en Ingenieria de Software | * Lider de Proyecto de Tesis * Creador de Paginas Web(Landing Page) | * Organizador de Información del Doc. Word * Automatizacion de creadores |

# 1. Generalidades de la Carrera.

*Tabla 2 Generalidades de la Carrera.*

|  |  |
| --- | --- |
| * 1. Nombre de la Carrera : | Licenciatura en Informatica no presencial |
| * 1. Requisito de Ingreso : | Bachillerato general |
| * 1. Titulo a otorgar : | Licenciatura en Informatica no presencial |
| * 1. Duracion en años y ciclos : | 5 años y 10 ciclos |
| * 1. Número de Asignaturas : | 40 |
| * 1. Número de Unidades Valorativas : | 160 |
| * 1. Modalidad de entrega : | Virtual |
| * 1. Sede donde se impartirá : | Hogar |
| * 1. Unidad responsable : | Facultad de informatica |
| * 1. Ciclo de inicio: | Ciclo 01-2023 |
| * 1. Año de inicio : | 2023 |
| * 1. Vigencia del Plan | Ciclo 01-2023 - Ciclo 02-2024 |

# 2. Justificación y modalidad de entrega de la carrera.

La Universidad Tecnológica de El Salvador, en su proceso de innovación educativa, ha diseñado este plan de estudio tomando en cuenta una adecuación curricular y modalidad de entrega de la carrera, sin menoscabo de la calidad académica y con la idea de responder a los desafíos y compromisos que la sociedad actualmente demanda.

Con esta modalidad de entrega, se trabajan los conocimientos, habilidades y valores, elementos fundamentales de la educación basada en competencias que constituyen parte medular de nuestro Modelo Educativo; el cual se fortalece con el uso de las TIC ya que contribuyen al proceso de aprendizaje de los estudiantes en modalidad Virtual, de manera que les permita lograr el dominio de las competencias que aparecen en el perfil profesional.

Para ofertar esta carrera, un elemento primordial que se ha considerado es la diversidad de estrategias metodológicas para el aprendizaje que presentan los programas de las asignaturas; se hace énfasis en técnicas didácticas que ponen en práctica las habilidades y conocimientos de los educandos, propiciando que ellos mismos creen marcos referenciales que les ayuden en los diferentes procesos de la vida académica y posterior desempeño profesional.

# 3. Propósito de la Carrera.

El propodito de la carrera es crear jovenes con capacidades dentro de la técnologia de crear sistemas, mantenerlos e innovar con su creatividad inspiramos a que el estudiante sea libre en sus diseños, alimentamos su confianza y formamos jovenes eticamente correctos para la sociedad.

# 4. Criterios de seleccón y Requisitos de ingreso del aspirante.

Consecuente con la misión institucional, de brindar a amplios sectores poblacionales el acceso a la educación superior, la Universidad no realiza un proceso de selección que restrinja el ingreso de nuevos estudiantes; su proceso de admisión pretende conocer el dominio de las competencias que traen los aspirantes para realizar acciones de nivelación que permitan cerrar la brecha con el perfil de ingreso requerido.

A los nuevos estudiantes se les aplica una prueba diagnóstica para conocer el nivel de entrada, examinando sus conocimientos, habilidades, actitudes, intereses, hábitos y técnicas de estudio, como base para determinar las acciones niveladoras a procurar en algunas asignaturas ejes.

La Universidad atendiendo a lo establecido en el artículo 17 de la Ley de Educación Superior, da fiel cumplimiento a los requisitos de ingreso.

# 5. Perfil del Profesional que se pretende formar.

El perfil profesional del graduado de la carrera de Licenciatura en Informatica no presencial, se estructura con tres tipos de perfiles: General, Básico y de Especialidad.

## 5.1 Perfil General

Conformado por competencias generales, comunes para todas las carreras que ofrece la Universidad.

## 5.1.1 Competencias Generales

*Tabla 3 Competencias generales*

|  |  |
| --- | --- |
| **Competencias Generales** | **Ciclo en que se cumple** |
| Capacidad analitica | I |
| Resolver problemas | II |
| Innovación creativa | III |
| Pensamiento lógico | IV |

## 5.2 Perfil Básico

Las competencias básicas del profesional de Licenciatura en Informatica no presencial, de la Universidad Tecnológica de El Salvador, son las siguientes:

## 5.2.1 Competencias Básicas

*Tabla 4 Competencias básicas*

|  |  |
| --- | --- |
| **Competencias Básicas** | **Ciclo en que se cumple** |

## 5.2 Perfil de Especialidad

Las competencias de Especialidad del profesional de Licenciatura en Informatica no presencial, de la Universidad Tecnológica de El Salvador, son las siguientes:

## 5.2.1 Competencias de Especialidad

*Tabla 5 Competencias de especialidad*

|  |  |
| --- | --- |
| **Competencias de Especialidad** | **Ciclo en que se cumple** |

## 5.4 Valores Institucionales

* Compromiso agresivo.
* Innovación permanente.
* Respeto y pensamiento positivo.
* Liderazgo institucional.
* Solidaridad y trascendencia cultural.
* Integridad.

## 5.5 Esferas de Actuación o Áreas de Desempeño

Con la Carrera Licenciatura en Informatica no presencial se podrá desempeñar en las siguientes áreas:

*Tabla 6 Esferas de actuación*