

Presentación

Estimada comunidad del Programa de Informática, la carrera nació como una respuesta a los tiempos modernos de exigencia de cambio y adaptabilidad a la ciencia y a la tecnología.

El programa presentó en el currículo 1997 una sólida formación en ciencias básicas para la computación y sólidos fundamentos en computación.

Vemos siempre la evolución de la Computación en el mundo y tomando como referencia la currícula del ACM y la IEEE-CS, se han reorientado los contenidos curriculares del programa de estudios formulándose un nuevo currículo 2018, el cual cumple los requisitos de la Ley Universitaria 30220.

La reforma universitaria emprendida con esta nueva ley, hizo que nos alineáramos a la acreditación y a la mejora continua de muchos procesos articulados con la formación profesional como lo es la investigación.

El programa de Informática cubre mayormente el currículo de la disciplina de Ciencia de la Computación del ACM complementándose con temáticas de otras disciplinas como Ingeniería de Software, Ingeniería de Computación, Ciberseguridad. El programa, se ofrece actualmente en la sede central y en la filial Valle Jequetepeque.

La movilidad académica es importante, habiendo recogido experiencias de estudiantes que fueron a Brasil. Nuestros graduados se desempeñan en diversas organizaciones dentro y fuera del país; algunos trabajan en compañías de software, otros en centros de investigación, y también hacen.

Visión de Programa de Estudios

La Escuela Profesional de Informática será líder en la enseñanza nacional e investigación, preparando ciudadanos que puedan contribuir con la creatividad, humanidad e innovación para una sociedad global, justa y con éxito.

Misión del Programa de Estudios

Formación académica de recursos humanos en computación a nivel de pregrado, con el objetivo de generar y difundir el conocimiento comprometido con los desafíos nacionales e internacionales, que lleven al avance científico y tecnológico de la computación.

Grados y Títulos

Al culminar el plan de estudios el egresado de la carrera de Informática presenta un trabajo de graduación (puede ser una parte del trabajo de investigación) para optar el grado académico de Bachiller en Ciencias de la Computación.

Al culminar y defender un trabajo de investigación el bachiller en Ciencias de la Computación opta título profesional de Ingeniero Informático.

Dirección de Escuela

- **DIRECTOR DE ESCUELA:** Ms. José Gabriel Cruz Silva
- **SECRETARIA DE ESCUELA:** Jackeline Jenny Figueroa Toledo
- **SOPORTE TÉCNICO:**

Jorge Vásquez Melón

Isaac J.M. Cubas Glenni

Plana Docente



José A. Rodríguez Melquiades

e-mail: jrodriguez@unitru.edu.pe

Oficina: Oficina 05

Área de investigación: Algoritmos, complejidad y lenguajes de programación; Optimización combinatoria.



Carlos Enrique Castillo Diestra

e-mail: ccastillod@unitru.edu.pe

Oficina: Oficina 05

Área de investigación: Ingeniería de Software, Procesadores de Lenguajes, Auditoría Informática.



Jorge Gutierrez Gutierrez

e-mail: jgutierrez@unitru.edu.pe

Oficina: Oficina 05

Área de investigación: Sistemas inteligentes, Computación móvil.



José G. Cruz Silva.

e-mail: jcruz@unitru.edu.pe

Oficina: Cubil 01

Área de investigación: Arquitectura y organización de computadoras.



Edwin Raúl Mendoza Torres.

e-mail: emendoza@unitru.edu.pe

Oficina: Cubil 04

Área de investigación: Redes y comunicaciones; Sistemas Distribuidos; Sistemas Operativos, Ciberseguridad



Iris Áurea Cruz Florián

e-mail: icruz@unitru.edu.pe

Oficina: Cubil 02

Área de Investigación: Ingeniería de Software; Lenguajes de Programación; Optimización Combinatoria.



Yenny Sifuentes Díaz

e-mail: ysifuentes@unitru.edu.pe

Oficina: Cubil 02

Área de Investigación: Ingeniería de Software; Lenguajes de Programación; Simulación



José Luis Peralta Luján

e-mail: jperalta@unitru.edu.pe

Oficina: Cubil 03

Área de Investigación: Arquitectura de computadoras; Computación móvil; Robótica; Sistemas Empotrados.



Ricardo Manuel Guevara Ruiz

e-mail: rguevara@unitru.edu.pe

Oficina: Cubil 03

Área de Investigación: Lenguajes de Programación, Ingeniería del Software, Administración de la Información.



Jorge David Bravo Escalante

e-mail: jbravo@unitru.edu.pe

Oficina: Cubil 03

Área de Investigación: Inteligencia Artificial; Procesamiento gráfico de Imágenes; Sistemas basados en el conocimiento.



Anthony Gomez Morales

e-mail: agomez@unitru.edu.pe

Oficina: Cubil 05

Área de Investigación: Sistemas Operativos.



Liz Sofia Pedro Huaman

e-mail: lpedro@unitru.edu.pe

Oficina: Cubil 02

Área de Investigación: Sistemas Inteligentes; Ingeniería de software



José Arturo Díaz Pulido

e-mail: jdiazpulido@unitru.edu.pe

Oficina: Cubil 04

Área de Investigación: Algoritmos y estructura de datos; Ingeniería de Software, Métodos Formales y Sistemas de Información; Bases de Datos y Tecnología de la Información; Redes de comunicaciones de datos y prestaciones de la web



Juan O. Salazar Campos

E-mail: jsalazarc@unitru.edu.pe

Oficina: 03

Áreas de investigación: Inteligencia artificial; Base de Datos.



Patricia Pereyra Salvador

E-mail: ppereyra@unitru.edu.pe

Oficina: Sala de profesores.

Áreas de investigación: Inteligencia artificial; Ingeniería de software



Juan Pacheco Torres

E-mail: fpacheco@unitru.edu.pe

Oficina: Sala de profesores

Áreas de investigación: Ingeniería de software



Lourdes Ramirez Cerna

E-mail: lr Ramirezc@unitru.edu.pe

Oficina: Sala de profesores.

Áreas de investigación: Inteligencia artificial, Visión computacional.



Daniel Alvarez Campos

E-mail: dalvarezc@unitru.edu.pe

Oficina: Sala de profesores (Sede Valle Jequetepeque).

Áreas: Ingeniería de software; Sistemas inteligentes.



Johnny Alfredo Fernández Chero

E-mail: jafernandez@unitru.edu.pe

Áreas: Algoritmos y estructura de datos, Ingeniería de Software, Sistemas de Información, Bases de Datos, Redes de computadoras, aplicaciones web



Celestino Medardo Quispe Varón

E-mail: cmquispe@unitru.edu.pe

Áreas: Base de Datos, Ingeniería de software

Link para un FUT: <https://faccfm.unitru.edu.pe/images/tramites/FUT.pdf>

Breve reseña histórica

A iniciativa de un grupo de docentes del Departamento de Matemáticas, la Escuela de Informática nace en la UNT el día 12 setiembre del año 1995, inicialmente las clases se impartían en el aula F9 de la Escuela de Física de nuestra Facultad.

La Escuela de Informática empezó con un Laboratorio de 8 PCs marca Olivetti que usaban el sistema operativo Windows 3.11, luego a finales del año 1995 instalaron Windows 95. El Laboratorio estaba ubicado en el 3er Piso de la Escuela de Matemáticas frente al nodo de Internet. Siendo los primeros docentes,

- Prof. José Olivencia Quiñones (Geometría)
- Prof. Roxana Rodríguez Escobedo (Cálculo I)
- Prof. Guillermo Ramírez Lara (Lógica para computación)
- Prof. José Roldan López (Física I)
- Prof. Stephen Backle - nacionalidad inglesa (Introducción a la Arquitectura de Computadoras)

Las autoridades iniciales que tuvo la naciente carrera de informática fueron: Primer coordinador de la Carrera el Prof. Oswaldo Sánchez Rosales y en el año 1996 fue nombrado como primer Director de Escuela, el Dr. Ausberto Castro.

Para su adecuado funcionamiento y después de subsanar las observaciones efectuadas por la Oficina General de Desarrollo Académico y Evaluación, el Decano de entonces eleva el currículo de la Escuela Académico Profesional para su respectiva aprobación al Consejo Universitario. El 25 de abril del año 1996, el Consejo Universitario acordó nombrar una Comisión para diseñar políticas de reestructuración curricular en la universidad.

El 29 de mayo del año 1997, la Comisión Permanente Académica acordó aprobar el currículo mediante la Resolución Rectoral no. 1037 – 97/UNT de fecha 6 de junio del año 1997, cuyo tenor fue lo siguiente:

“APROBAR el Currículo de la Escuela Académica Profesional de Informática de la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas, por cumplir con las exigencias establecidas, recomendándose su seguimiento y evaluación a fin de introducir las mejoras pertinentes”

El tiempo fue pasando y la computación también fue evolucionando, así actualmente concebimos a Informática como sinónimo de **Computación**. De manera general, podemos definir Computación como cualquier actividad de naturaleza científica y técnica que involucre el uso de computadoras. Así, Computación incluye diseño y construcción de sistemas de hardware y software para cualquier propósito; procesamiento, estructuración y manejo de los diferentes tipos de información; desarrollo de estudios científicos usando computadoras; desarrollo sistemas de computación de comportamiento inteligente; creación y utilización de los medios de comunicación y entretenimiento; búsqueda y recolección de información relevante para un propósito particular; entre otros. La lista es virtualmente infinita, y la cantidad de posibilidades es enorme.