

LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

Cuadernillo explicativo

CICLO LECTIVO 2020 2do. CUATRIMESTRE
(¡Los horarios pueden variar en otros cuatrimestres!)
24 de julio de 2020

Estimados alumnos:

Les damos la bienvenida a la Licenciatura en Informática, durante el 2do. cuatrimestre del ciclo lectivo 2020

Si está buscando información acerca de las 3 materias del Ciclo Introductorio: Matemática, Elementos de Programación y Lógica, y Lectura y Escritura Académica, debe consultar el cuadernillo de *CyT - Ciclo Introductorio*.

En este documento les brindamos información básica para que tengan los elementos mínimos que les permitan satisfacer sus inquietudes, ya sea encontrando los datos aquí, o contactándonos en los días informados o a través de los mecanismos ofrecidos (el correo electrónico – *email* – es la manera que usamos de forma principal). Les pedimos desde ya disculpas por las incertidumbres que puedan tener con respecto a la implementación, y que no sean satisfechas de manera inmediata (aunque si usan el mail adecuadamente, deberían solucionarse rápido...:)). Contamos con ustedes como parte del equipo que se embarca en esta aventura.

Tengan en cuenta que este documento irá sufriendo modificaciones a medida que surjan nuevos datos. Actualicen continuamente esta información, y no duden en escribirnos. Este documento es de **lectura imprescindible** para los ingresantes, aunque a los veteranos, que ya tienen algunas temporadas con nosotros, *no les haría mal volver a releer* cada tanto lo escrito aquí... :)

Licenciatura en Informática

Documento de Bienvenida

Índice

1. Información general

Bienvenidos. Mi nombre es Gabriela Arévalo y desde Enero de 2016 se me ha confiado la dirección de esta carrera (*Licenciatura en Informática - LI -*). Desde su creación en 2012 se ha construido alrededor de las mismas una gran comunidad de estudiantes, profesores y egresados, a la que llamamos *CPI*. Esta comunidad ha desarrollado su propia cultura dentro de la UNQ. Van a familiarizarse con la misma a medida que vayan avanzando en la carrera, pero en este cuadernillo vamos a contar las cuestiones básicas para arrancar.

Antes de empezar, tal vez es demasiado obvio pero no hace mal recordarlo. Es importante que en cualquier comunicación buscando la empatía ante cada situación. Ponerse en el lugar del otro permite comprendernos y encontrar soluciones constructivas en un ambiente sano.

Aclarado el punto del respeto, sepan que esperamos que manifiesten todas las propuestas, dudas, críticas, sugerencias o consultas que tengan, que intentaremos tener en cuenta en la medida de lo posible. Para ello, los invitamos a enviarnos un correo electrónico (de aquí en más, le diremos *mail*; dónde o cómo pueden hacerlo, lo encuentran en la Sección ??). En el caso de los estudiantes que inician el Ciclo Básico por primera vez de la carrera (porque han aprobado dos o tres materias del Ciclo Introdutorio), entendemos que muchos no estén habituados a utilizar el mail como herramienta de comunicación. En ese caso les recomendamos enfáticamente que revaloricen el mail como herramienta de trabajo y lo consulten de manera diaria, con el hábito de responder aquellos que resultan relevantes, ya que en la carrera utilizamos fuertemente el mail como medio de comunicación, tanto personal como grupal.

El uso de listas de correo¹ es básico y toda la información importante circula primero por las mismas. Por lo tanto les reitero que **aprendan a usar el mail de manera activa, leyendo y contestando todos los días** (si no tienen mail, creen uno, ¡ya! Y procuren que el mismo sea uno que los identifique a través de su nombre y apellido, apto para solicitar un trabajo en una empresa, por ejemplo ...). Es importante que aprendan el ejercicio de participar en una comunidad y procesar el cúmulo de información. Consulten la Sección ?? para más detalles.

2. Oferta académica planeada para este cuatrimestre

¡ATENCIÓN!: esta sección varía de cuatrimestre a cuatrimestre, y por lo tanto la información en próximos cuatrimestres puede variar significativamente respecto de lo aquí consignado.

2.1. Diseño de la Oferta Académica

La oferta académica para este cuatrimestre incluye todas las materias obligatorias para la carrera (Ciclo Básico), materias específicas del Ciclo Superior, más varias complementarias comunes con la Tecnicatura en Programación Informática y específicas a la Licenciatura en Informática. Además, se ofertan *Inglés I* (junto con la Diplomatura en Ciencias Sociales), *Inglés II* y *Taller de Trabajo Universitarios* o *Taller de Trabajo Intelectual*, materias necesarias para conseguir el título.

En la Sección siguiente está el recorrido sugerido de materias planteado por el Plan de Estudio de la carrera en los diferentes planes.

Los horarios propuestos para cada materia se describen en la Subsección siguiente. La fecha de inicio de clases se puede encontrar en el calendario académico en el link <http://www.unq.edu.ar/secciones/521-nuevo-calendario-académico-2020/>.

¹Las listas son un medio de comunicación de la carrera al que se incorporan automáticamente al inscribirse en la primera materia de la carrera. No pueden ingresar antes, y no son renunciabiles.

Es una recomendación importante (¡otra vez!) que consulten frecuentemente el mail y que **lean** lo que allí se envía, especialmente porque algunas de las informaciones que circulan por mail **NO SE PUBLICAN** de otras maneras, y sobretodo en este contexto de ASPO decretado por el Gobierno Nacional.

Otro tema importante es la oferta académica y la confección de la grilla de horarios. Queremos explicarles algunos de los parámetros que deben ser tenidos en cuenta para armar la grilla de horarios de materias, con el fin de que comprendan las dificultades asociadas, y puedan valorar los esfuerzos que todos realizamos. Para asignar un horario a una materia deben considerarse:

- La disponibilidad de los docentes asignados al curso para dictar sus clases.
- La asignación de bandas horarias para mejor aprovechamiento del tiempo por los estudiantes.
- La no superposición de materias que se sugiere sean cursadas en paralelo.

Todos estos elementos deben ser tenidos en cuenta, y en casos de conflicto que no se puede resolver de otra manera, debe optarse por darle prioridad a alguno de ellos. En particular, el factor más importante cuando asignamos estas prioridades es la elección de los mejores docentes para cada curso, intentando que adecuen y compatibilicen sus otras actividades para satisfacer lo más posible los restantes criterios. Sólo en caso de que tal adecuación sea imposible, sacrificamos uno de los otros criterios. La grilla de horarios que aquí aparece es el resultado de contemplar en todo lo posible los criterios anteriores. Sepan que continuamente estamos buscando mejorar y adaptar estos horarios, para futuros cuatrimestres.

2.2. Cupos en las Materias

Dado el contexto actual de ASPO dictado por el Gobierno Nacional, se ha realizado un esfuerzo (garantizado principalmente por los docentes de la carrera) para mantener los cupos que usualmente se definen en un cuatrimestre presencial. Los cupos no pueden aumentarse por el dictado virtual de las materias previsto para este 2do Cuatrimestre 2020, ya que se observó en el 1er Cuatrimestre 2020 que las horas de trabajo de los docentes se ha duplicado o triplicado para asegurar que no se pierdan el Cuatrimestre y poder brindarles a todos los estudiantes una dedicación similar a la que se le brinda en contextos presenciales.

2.3. Estudiantes que adeuden una materia del ciclo introductorio

Aquellos alumnos que adeudan 1 de las 3 materias del Ciclo Introductorio: Matemática, Elementos de Programación y Lógica, y Lectura y Escritura Académica, podrán cursar 1 materia del ciclo básico **solo si** cursaron materias del ciclo introductorio el 1er Cuatrimestre 2020 o 2do Cuatrimestre 2019, para aquellos alumnos que no cumplan con éstas condiciones no podrán seguir con su recorrido curricular dentro de la carrera hasta tanto **no completen los créditos adeudados del CI**. La materia del ciclo básico que podrán cursar se define luego de un análisis de proyección de la carrera, buscando la mejor distribución para brindar mayor posibilidad de cupos a todos los estudiantes.

2.4. Licenciatura en Informática - Horarios de las materias ofertadas

En cada materia los estudiantes deben elegir una comisión de la materia y asistir a *todos* los horarios consignados para esa comisión.

- Matemática I (Mate1)
Profesores: Alejandro Ríos, Claudia Chiapparo, Mariano Fragapane, Lilian Formoso, Sandra Gonzalez, Patricia Blondheim,
Comisión 1: *teórico/práctico*, martes 9:00 a 13:00 hs.
teórico/práctico, jueves 9:00 a 13:00 hs.
Comisión 2: *teórico/práctico*, lunes 18:00 a 22:00 hs.
teórico/práctico, miércoles 18:00 a 22:00 hs.
Comisión 3: *teórico/práctico*, lunes 9:00 a 13:00 hs.
teórico/práctico, miércoles 9:00 a 13:00 hs.
Comisión 4: *teórico/práctico*, martes 14:00 a 18:00 hs.
teórico/práctico, viernes 13:00 a 17:00 hs.

■ Introducción a la Programación (InPr)

Profesores: Pablo E. Martínez López "Fidel" , Pablo Tobia , Valeria De Cristófolo , Alan Rodas Bonjour , Carlos Cuoco y Pablo Sabaliauskas

Comisión 1: *práctica*, lunes 9:00 a 11:30 hs.
práctica, jueves 9:00 a 11:30 hs.
teórica, miércoles 18:00 a 21:00 hs.

Comisión 2: *práctica*, lunes 12:00 a 14:30 hs.
práctica, jueves 12:00 a 14:30 hs.
teórica, miércoles 18:00 a 21:00 hs.

Comisión 3: *práctica*, lunes 15:00 a 17:30 hs.
práctica, jueves 16:00 a 18:30 hs.
teórica, miércoles 18:00 a 21:00 hs.

Comisión 4: *práctica*, lunes 18:00 a 20:30 hs.
práctica, jueves 19:00 a 22:00 hs.
teórica, miércoles 18:00 a 20:30 hs.

■ Organización de Computadoras (Orga)

Profesores: Mara Dalponte, Flavia Saldana, Federico Martínez, Denise Pari, Warmi Guercio Portalea, Maximiliano Díaz, Tatiana Molinari y Martin Enriquez

Comisión 1: *teórico/práctica*, martes 8:00 a 11:00 hs.
teórico/práctica, viernes 8:00 a 11:00 hs.

Comisión 2: *teórico/práctica*, martes 9:00 a 12:00 hs.
teórico/práctica, viernes 9:00 a 12:00 hs.

Comisión 3: *teórico/práctica*, martes 15:00 a 18:00 hs.
teórico/práctica, viernes 15:00 a 18:00 hs.

Comisión 4: *teórica*, martes 19:00 a 22:00 hs.
práctica, viernes 19:00 a 22:00 hs.

■ Estructuras de Datos (EstrD)

Profesores: Federico Sawady O'Connor, Alejandro Castro, y Cristian Sottile

Comisión 1: *práctica*, martes 15:00 a 18:00 hs.
teórica, miércoles 18:00 a 21:00 hs.
práctica, jueves 15:00 a 18:00 hs.

Comisión 2: *práctica*, martes 18:00 a 21:00 hs.
teórica, miércoles 18:00 a 21:00 hs.
práctica, jueves 18:00 a 21:00 hs.

■ Programación con Objetos I (Obj1)

Profesores: Máximo Prieto, Gastón Testay, Nahuel Palumbo y Leonardo Gassman

Comisión 1: *teórica/práctica*, miércoles 14:00 a 18:00 hs.
teórica/práctica, jueves 14:00 a 18:00 hs.

Comisión 2: *teórica/práctica*, lunes 18:00 a 22:00 hs.
teórica/práctica, miércoles 18:00 a 22:00 hs.

■ Bases de Datos (BD)

Profesores: Gabriela Arévalo, Daniel Palazzo y Rodrigo Papadopoulos

Comisión 1: *teórica*, lunes 18:00 a 21:00 hs.
práctica, miércoles 16:00 a 19:00 hs.

Comisión 2: *teórica*, lunes 18:00 a 21:00 hs.
práctica, miércoles 19:00 a 22:00 hs.

■ Sistemas Operativos (SO)

Profesores: Marcelo Tondato, Fernando García, Esteban Dimitroff Hodi y Federico Repond

Comisión 1: *teórica*, lunes 16:00 a 22:00 hs.

Comisión 2: *teórica*, jueves 16:00 a 22:00 hs.

■ Redes de Computadoras (Redes)

- Profesores: César Zaccagnini, Sergio Loyola y Leonardo Balbiani
 Comisión 1: *teórica*, martes 9:00 a 11:00 hs.
práctica, jueves 8:00 a 12:00 hs.
 Comisión 2: *práctico*, martes 18:00 a 22:00 hs.
teórica, jueves 18:00 a 20:00 hs.
- Programación con Objetos II (Obj2)

Profesores: Diego Torres, Matías Butti y Diego Cano
 Comisión 1: *teórica*, lunes 18:00 a 21:00 hs.
práctica, jueves 15:00 a 18:00 hs.
 Comisión 2: *teórica*, lunes 18:00 a 21:00 hs.
práctica, jueves 18:00 a 21:00 hs.
 - Matemática II (Mate2)

Profesor: Claudia Chiapparó y Sandra Gonzalez
 Comisión 1: *teórica/práctica*, jueves 14:00 a 18:00 hs.
 Comisión 2: *teórica/práctica*, jueves 18:00 a 22:00 hs.
 - Construcción de Interfaces de Usuario (UIs)

Profesor: Leandro Di Lorenzo Etchepare, Juan Pablo Mottes y Facundo Polo
 Comisión 1: *teórica*, miércoles 18:30 a 21:00 hs.
práctica, jueves 15:00 a 18:30 hs.
 Comisión 2: *teórica*, miércoles 18:30 a 21:00 hs.
práctica, jueves 18:30 a 22:00 hs.
 - Elementos de Ingeniería de Software (IngSoft)

Profesores: Pablo Suárez, Diego Sánchez y Warmi Guercio Portalea
 Comisión 1 y 2: *teórico/práctico*, lunes 19:00 a 22:00 hs.
teórico/práctico, jueves 19:00 a 22:00 hs.
 - Estrategias de Persistencia (EPers)

Profesores: Ronny De Jesús y Martín Olivera
 Comisión 1 *teórico/práctico*, viernes 16:00 a 22:00 hs.
 - Laboratorio de Sistemas Operativos y Redes (LabSOR)

Profesor: Facundo Mainere
 Comisión 1 *teórico/práctico*, jueves 18:00 a 22:00 hs.
 - Programación Funcional (PF)

Profesores: Pablo Ernesto "Fidel" Martínez López y Federico Sawady O'Connor
 Comisión 1 y 2: *práctica*, martes 18:00 a 20:00 hs.
teórico, jueves 18:00 a 20:00 hs.
 - Programación Concurrente (PConc)

Profesores: Daniel Ciolek y Pablo Terlisky
 Comisión 1: *teórico/práctico*, martes 17:00 a 19:00 hs.
teórico/práctico, sábado 10:00 a 12:00 hs.
 - Seguridad de la Información (Seg)

Profesores: Federico Pacheco y Marcelo Cipriano
teórico/práctico, sábados 9:00 a 13:00 hs.
 - Lógica y Programación (LyP)

Profesores: Alejandro Díaz-Caro, Andrés Viso y Juan Di Mauro Aparicio
 Comisión 1: *teórico/práctico*, lunes 20:00 a 22:00 hs.
teórico/práctico, martes 18:00 a 20:00 hs.

- Lenguajes Formales y Automátas (LFyA)
 - Profesores: Gabriel Baum y Emanuel Alvaredo
 - Comisión 1: *teórico/práctico*, lunes 18:30 a 20:30 hs.
teórico/práctico, miércoles 18:30 a 20:30 hs.
- Características de Lenguajes de Programación (CLP)
 - Profesores: Alejandro Díaz Caro y Lucas Rafael Romero
 - Comisión 1: *teórico/práctico*, lunes 18:00 a 20:00 hs.
teórico/práctico, miércoles 18:00 a 20:00 hs.
- Programación con Objetos III (Obj3)
 - Profesores: Facundo Gelatti y Augusto Conti
 - teórico/práctico*, lunes 18:00 a 22:00 hs.
- Arquitectura de Computadoras (ArqComp)
 - Profesor: Celeste Guagliano y Federico Salguero
 - Comisión 1: *teórico/práctico*, viernes 18:00 a 22:00hs.
- Arquitectura de Software II (ArqII) (Modalidad semipresencial)
 - Profesores: Leonardo Volinier y Leonardo Cesario
 - Comisión 1: *teórico/práctico*, lunes 16:00 a 22:00 hs y 3 horas virtuales.
- Aspectos Legales y Sociales (AspLegal)
 - Profesor: Gonzalo Iglesias
 - Comisión 1: *teórico/práctico*, viernes 18:00 a 22:00 hs.
- Matemática III (Mate3)
 - Profesores: Carlos Mulreedy
 - Comisión 1: *teórico/práctico*, jueves 18:00 a 22:00 hs.
- Parseo y Generación de Código (Parseo)
 - Profesor: Pablo Barenbaum
 - Comisión 1: *teórico/práctico*, Jueves 18:00 a 22:00 hs.
- Ingeniería de Requerimientos (IngReq)
 - Profesores: Gustavo Lobo Acher y María Laura Florido
 - Comisión 1: *teórico/práctico*, Lunes 18:00 a 22:00 hs.
- Algoritmos (Algo)
 - Profesores: Pablo Factorovich y Patricio Barletta
 - Comisión 1: *teórico/práctico*, martes 18:30 a 21:30 hs.
teórico/práctico, jueves 18:30 a 21:30 hs.
- Teoría de la Computación (TeoCompu)
 - Profesores: Nicolás Leutwyler
 - Comisión 1: *teórico/práctico*, Martes 18:00 a 22:00 hs.
- Análisis Matemático I (AM1)
 - Consultar la oferta de esta materia en la Diplomatura en Ciencia y Tecnología
- Probabilidad y Estadística (Proba)
 - Consultar la oferta de esta materia en la Diplomatura en Ciencia y Tecnología
- Seminario de Técnicas Puntuales: Taller de Trabajo Intelectual (TTI)
 - Consultar la oferta de esta materia en la Diplomatura en Ciencia y Tecnología
- Seminario de Técnicas Puntuales: Taller de Trabajo Universitario (TTU)
 - Consultar la oferta de esta materia en la Diplomatura en Ciencia y Tecnología

2.4.1. Materias Complementarias (Plan 2012 - 2015)

- Sem (Sem)
Profesor: Arturo Zambrano y Lautaro Woites
Comisión 1 *teórico/práctico*, martes 18:00 a 22:00 hs.
- Introducción al Desarrollo de Videojuegos (Videojuegos)
Profesor: Ariel Álvarez y Julieta Lombardelli
Comisión 1 *teórico/práctico*, miércoles 9:00 a 13:00 hs.
- Introducción a la Bioinformática (BioInf)
Profesor: Ana Velez Rueda
Comisión 1 *teórico/práctico*, viernes 18:00 a 22:00hs.
- Participación y Gestión en Proyectos de Software Libre (ProySL)
Profesor: José Luis Di Biase
teórico/práctico, jueves 14:00 a 18:00 hs.

2.4.2. Idiomas

- Inglés I
Consultar la oferta de esta materia en la Diplomatura en Ciencia y Tecnología
- Inglés II
Profesor: Virginia Duch
teórico/práctico, jueves 13:00 a 16:00 hs.

3. Recorrido de Cursada

3.1. Consejos útiles

Consideraciones para elegir materias

En todos los planes vigentes de la Licenciatura en Informática (2012, 2015, 2019) existen materias obligatorias básicas y avanzadas, y luego un conjunto de complementarias, de los que deben cursarse la cantidad necesaria para conseguir 24 créditos (lo usual es 3 materias de 8 créditos). Todas las materias del plan contribuyen en igual medida a la formación específica buscada para un perfil de Licenciado en Informática con perfil de Desarrollo de Software. En todos los planes de estudio de la Licenciatura en Informática se enuncian las condiciones que deben cumplirse para cursar las materias de cada núcleo.

Por otra parte, se recomienda tomar los niveles de inglés lo antes posible, y complementarlos con alguna forma de aprendizaje de inglés que incluya expresión oral y escrita. En todo trabajo en el área informática un buen manejo de inglés hablado y escrito es fundamental para el crecimiento profesional.

Materias no propias de la Carrera

Hay 5 materias que todos los cuatrimestres generan numerosas consultas. Son Inglés I y los Talleres: Taller de Trabajo Intelectual (TTI) y Taller de Trabajo Universitario (TTU), Análisis Matemático I y Probabilidad y Estadística.

Inglés I se ofrece por la Diplomatura de Ciencias Sociales, y el resto de las materias son ofrecidas por la Diplomatura de Ciencia y Tecnología, y los estudiantes de la carrera la cursan con los estudiantes de las Diplomaturas correspondiente. Por esa razón los horarios de las mismas no figuran en este cuadernillo; deben buscarlos en la oferta de la Diplomatura que corresponda.

La inscripción a esas materias para los estudiantes de CPI (TPI y LI) se realiza al mismo tiempo que con las demás materias de la carrera, y el cupo es compartido con otras carreras.

Un detalle importante a tener en cuenta con la modalidad de Inglés I es que la misma se puede tomar en un curso acelerado (dura 1 cuatrimestre, con una clase de 3 horas por semana) o en un curso para principiantes (dura 2 cuatrimestres, con una clase de 3 horas por semana). Si no manejan inglés con fluidez, les recomendamos la cursada anual.

Para los que toman el curso anual, deben tener en cuenta que la inscripción es una única vez y no puede modificarse. Esto quiere decir que el horario que elijan va a ser el mismo durante 2 cuatrimestres; si no planifican bien, esto puede impedirles inscribirse en algunas materias de CPI el cuatrimestre siguiente (INCLUSO aunque abandonen la materia, ya que el sistema NO maneja información de abandonos hasta que las materias terminan). Además, la aprobación parcial de Inglés I (durante el primero de sus dos cuatrimestres) NO cuenta para la regularidad, puesto que no se considera que la materia está aprobada hasta finalizados los 2 cuatrimestres.

Dependencias de materias de la Licenciatura en Informática (Ciclo Básico)

Las dependencias entre materias se presentan en el gráfico ??.

En cuanto a las dependencias, las mismas se establecieron en base a la mejor comprensión de los contenidos que se puede lograr si se respetan las mismas, y son parte del plan de estudios.

Organización cuatrimestral óptima

La organización cuatrimestral corre por cuenta del estudiante, y depende en gran medida de su disponibilidad horaria, de su dedicación, y del nivel de éxito en las materias precedentes.

Para los que recién se inician, un consejo: no cursen al mismo tiempo Introducción a la Programación y Matemática I a menos que tengan un buen ritmo de estudio y conozcan la exigencia que la vida universitaria les requiere. Ambas son materias que precisan bastante atención, y al ser las primeras que cursan en el sistema universitario, no siempre tienen los hábitos de estudio necesarios para abarcar ambas con éxito. Es una de las causas de mayor deserción el intentar sobrecargarse con estas dos materias antes de tener un poco de entrenamiento de trabajo universitario. Es por ello que los horarios de InPr y de Mat1 se superponen. Si a pesar de este consejo deciden cursar ambas, deben cursar en más de un turno.

Les pedimos **mucha responsabilidad en las cursadas**. Varios estudiantes en las inscripciones se encontraron que no había cupo en algunas de estas materias, que habían abandonado en el cuatrimestre anterior. Cada abandono es un gran problema. Por un lado la frustración personal del estudiante que tiene que volver a hacer la materia, pero por otro lado hay 2 cupos que se desperdician: el cupo del que abandona (que podría haber sido ocupado por otro estudiante que si llega hasta el final) y el cupo

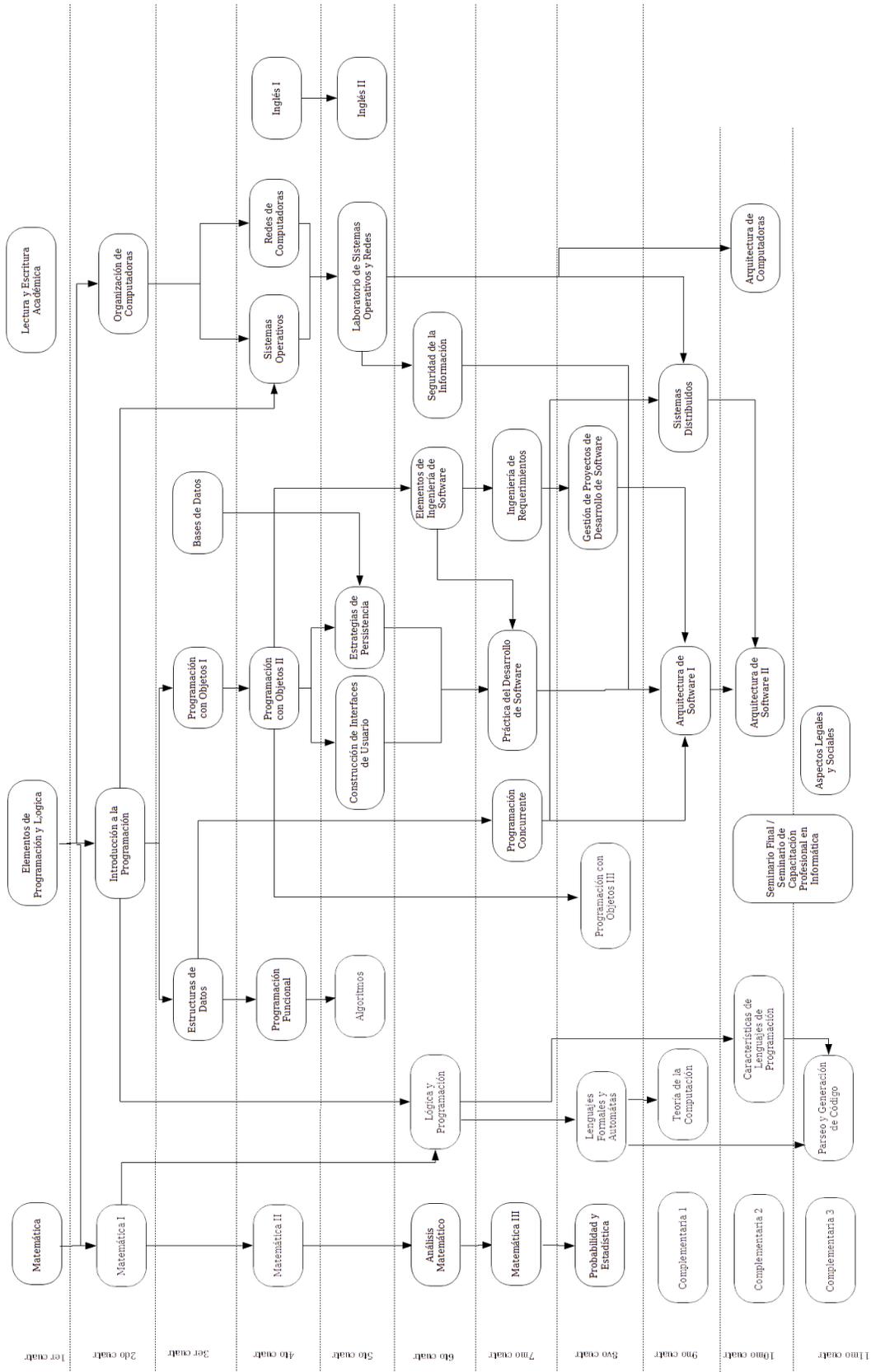


Figura 1: Figura de Dependencias de la Licenciatura en Informática

Figura 1: Dependencias de materias de LI de los planes 2012/2015/2019).

que ocupará ese mismo estudiante en el cuatrimestre siguiente que desplaza a otro que viene de atrás y lo necesitaría. No te pedimos que apruebes solo que seas responsable en la inscripción y cursada de las materias.

Además de las materias que se describen, deben agregar los dos niveles de inglés, que cuanto antes los tomen, mejor. También deben tener en cuenta que deberían contar con una cantidad de horas similar a las de cursada para estudio en sus casas, y algunas horas adicionales para perfeccionar su inglés hablado y escrito.

3.2. Relación entre TPI y LI

Las carreras de Tecnicatura en Programación Informática (TPI) y Licenciatura en Informática (LI) son hermanas, pero no son siamesas. Esto significa que comparten muchas materias, pero ambas tienen una estructura administrativa independiente. Se puede estar inscripto en TPI y no en LI, se puede estar inscripto en LI y no en TPI, o se puede estar inscripto en ambas (bueno, también se puede no estar inscripto en ninguna, pero en ese caso no estarían leyendo este cuadernillo. . .).

Las materias compartidas en el Ciclo Básico/Inicial entre ambas carreras comparten cupo en el momento de las inscripciones.

Alumnos de LI que no cursan TPI

Los alumnos de LI que no tienen intenciones de cursar en TPI pueden hacerlo sin problemas. Si, eventualmente, un alumno de LI quisiera recibir el título de Técnico, debería anotarse en TPI y cursar algunas materias adicionales (Desarrollo de Aplicaciones y TIP).

Alumnos que cursan simultáneamente TPI y LI

La mayoría de los estudiantes opta por hacer simultáneamente ambas carreras. Para ello, deben anotarse al ingreso en una de ellas, y 1 año después solicitar la simultaneidad. Al cursar en simultáneo deben tener en cuenta que las materias Seguridad Informática y Programación con Objetos III son complementarias en TPI, pero obligatorias en LI; para obtener en título de Licenciado deben tener 24 créditos de complementarias en LI (y estas materias NO cuentan entre ellas). Adicionalmente para la LI solamente se reconoce un Seminario realizado en el cursado de TPI como la materia *Seminarios* en la Licenciatura en Informática. Si los estudiantes han realizado más de un Seminario en el cursado de la TPI, debe elegir cuál quiere que se les reconozca como *Seminarios* y hacer el trámite de equivalencias correspondiente (cuando sea habilitado en la Oficina de Alumnos).

4. Licenciatura en Informática - Plan 2019

Durante el 2018 y 2019, la Dirección de la Licenciatura en Informática en trabajo conjunto los docentes ha presentado la documentación para acreditar *por primera vez* la carrera ante CONEAU. La acreditación es un proceso voluntario al que se someten las instituciones de Educación Superior, así como las carreras de grado, programas de posgrado y especialidades que se dictan, para contar con una certificación de calidad de sus procesos internos y resultados. Este proceso solamente se realiza para la Licenciatura en Informática, pero dado que tanto la TPI como la LI comparten un núcleo común de materias, esto asegura que las materias de TPI también sean evaluadas en términos de contenidos de forma lateral.

Acreditar una carrera significa que a futuro se pueden pedir financiamientos para becas, equipamiento, cargos docentes.

¿Cuáles son los cambios de los planes de LI 2012 / 2015 a 2019?

- Las materias obligatorias son las mismas en todos los planes (incluyendo su nombre).
- El número de materias, la cantidad de créditos y la cantidad de horas que deben cursar siguen siendo las mismas que los planes anteriores.
- Se eliminaron las materias complementarias del Plan 2012 / 2015
 - Seminarios sobre Herramientas o Técnicas Puntuales
 - Análisis Estático de Programas y Herramientas Asociadas

Estas materias nunca habían sido dictadas y por ende, no habían sido cursadas por ningún alumno.

- Se agregaron a la oferta de materias complementarias (que solamente podrán cursarse si están inscriptos en el Plan 2019).
 - Redes Neuronales
 - Calidad del Software
 - Programación Funcional Avanzada
 - Introducción a la Programación Cuántica
 - Ciencia Ciudadana y Colaboración Abierta y Distribuida
 - Ludificación

Estas materias fueron incorporados para responder a la formación de los estudiantes en líneas de investigación actuales que tiene la carrera en la actualidad.

- *Seminario Final / Seminarios de Capacitación Profesional en Informática.* Para satisfacer pedidos de la CONEAU, se incorporó como otra forma de última asignatura el Seminarios de Capacitación Profesional en Informática (que es como un equivalente a las Prácticas Profesionales Supervisadas). Para hacer una explicación sintética, la idea es que puedan recibirse con una Tesina de Licenciatura (como muchos de uds lo vienen haciendo para culminar la carrera) o bien hagan simil “Prácticas Profesionales Supervisadas” en el contexto de instituciones públicas o privadas. De lo anterior, es importante entender que no es una certificación de servicios. Es decir que no se adopta la modalidad de reconocerles la última materia porque tienen experiencia en el mercado laboral. Pueden hacer un trabajo que será acompañado de un informe con un tutor académico y uno del lugar donde decidan hacer la simil PPS (llamada Seminario de Capacitación Profesional en Informática).

5. Datos de contacto

Es importante que tengamos una comunicación fluida entre estudiantes y profesores. Por ello, la Universidad dispone de diversos mecanismos de comunicación: correo electrónico, cartelera, teléfono y finalmente ubicar a los profes en la oficina. El único método en este contexto actual para la mayoría de los profesores y estudiantes es, por lejos, el correo electrónico. ¡No dejen de utilizarlo!

El mail de contacto es `cpi@unq.edu.ar` (tanto para la Tecnicatura en Programación Informática, TPI) como para la Licenciatura en Informática, LI). Recurran a esos mails para las comunicaciones no-sincrónicas. Además, la carrera cuenta con dos listas de correos para todos los estudiantes de la misma:

- `cpi-est@listas.unq.edu.ar`. La suscripción a esta lista es obligatoria para todos los estudiantes, que estén cursando al menos una materia en el cuatrimestre actual. Esta lista la utilizamos para anuncios, discusiones y en general temas que involucran a temas relacionados propios al cuatrimestre en curso.
- `cpi-todos@listas.unq.edu.ar`. La suscripción a esta lista es inicialmente obligatoria para todos los estudiantes, que hayan cursado al menos una vez alguna materia desde el comienzo de las carreras. Esta lista la utilizamos para anuncios y temas que involucran a temas relacionados a toda la comunidad. A diferencia de `cpi-est@listas.unq.edu.ar`, en esta lista solo pueden postear mensajes los directores de las carreras y Eva (la asistente de las carreras).

Al momento de la inscripción se les pedirá un mail que será utilizado para enviar el material de la lista. **Si algún estudiante, luego de pasada una semana de la inscripción a materias, no recibiese la información de la lista, debe contactarse con `cpi@unq.edu.ar` para ser agregado.**

Para terminar, les repetimos lo dicho al principio. **Es fundamental que entiendan desde el arranque que el mayor medio de comunicación utilizado en las carreras es el correo electrónico.** Muchos de los estudiantes que ingresan por primera vez al Ciclo Básico no tienen hábitos de utilización de esta herramienta poderosa, o la consideran sencillamente como un accesorio, favoreciendo facebook o el chat como elementos de comunicación (¡también son herramientas poderosas, pero para otros propósitos!). **¡La incorrecta utilización del mail los deja desconectados de lo que está sucediendo en la carrera!** Es un consejo importantísimo el que generen hábitos de *lectura diaria* de sus casillas de mail, y que *contesten* los mails que les solicitan información.

Un problema común es que al principio de cada cuatrimestre haya un mayor número de correos, porque hay mucha información para enviar, y porque la gente nueva intenta aprender a comunicarse (la comunicación por mail sigue ciertas reglas que es importante aprender – por ejemplo, no enviar

publicidades a otros, no enviar correos irrelevantes a las listas de interés, etc.). Ello hace que haya mucho para leer en la lista, y que muchos decidan que no tienen tiempo o no les interesa hacer el esfuerzo de leer y aprender a usar el mail. ESA es una decisión muy mala si pretenden tener éxito en la carrera. **Deben entender que para poder ser escuchado uno debe primero aprender a escuchar.** Las listas de correos aportan de esta manera no sólo un medio de comunicación, sino también formación no específica para la vida universitaria.

Espero que en los próximos años podamos trabajar todos juntos en un clima de cordialidad, productividad y armonía.

Dra. Gabriela Arévalo
Directora de la Licenciatura en Informática