

CCO-901 - TÓPICOS DE BASE DE DATOS

La gestión de la información (IM) juega un rol principal en casi todas las áreas donde los computadores son usados. Esta área incluye la captura, digitalización, representación, organización, transformación y presentación de información; algoritmos para mejorar la eficiencia y efectividad del acceso y actualización de información almacenada, modelamiento de datos y abstracción, y técnicas de almacenamiento de archivos físicos.

Este también abarca la seguridad de la información, privacidad, integridad y protección en un ambiente compartido. Los estudiantes necesitan ser capaces de desarrollar modelos de datos conceptuales y físicos, determinar que métodos de (IM) y técnicas son apropiados para un problema dado, y ser capaces de seleccionar e implementar una apropiada solución de IM que refleje todas las restricciones aplicables, incluyendo escalabilidad y usabilidad.

CCO-902A - TÓPICOS DE COMPUTACIÓN MOLECULAR Y BIOLÓGICA

En este curso se puede profundizar en alguno de los tópicos mencionados en el área de Computación Molecular Biológica (Computational Molecular Biology–CMB).

CCO-902B - TÓPICOS DE INGENIERÍA EN SOFTWARE

Este curso es útil en la formación profesional para que el alumno tenga contacto con tópicos especializados en el área de Ingeniería de Software.

CCO-903A - TÓPICO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL II

Provee una serie de herramientas para resolver problemas que son difíciles de solucionar con los métodos algorítmicos tradicionales. Incluyendo heurísticas, planeamiento, formalismos en la representación del conocimiento y del razonamiento, técnicas de aprendizaje en máquinas, técnicas aplicables a los problemas de acción y reacción: así como el aprendizaje de lenguaje natural, visión artificial y robótica entre otros.

CCO-903B - TÓPICO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA II

En este curso se puede profundizar en alguno de los tópicos mencionados en el área de Computación Gráfica (Graphics and Visual Computing - GV).

CCO-904 - ROBÓTICA

Que el alumno conozca y comprenda los conceptos y principios fundamentales de control, planificación de caminos y definición de estrategias en robótica móvil así como conceptos de percepción robótica de forma que entienda el potencial de los sistemas robóticos actuales. Utilizando técnicas y herramientas actuales necesarias para la práctica de la computación y mejorando las condiciones de la sociedad poniendo la tecnología al servicio del ser humano

CCO-905 - PROGRAMACIÓN DE VIDEO JUEGOS

Con la programación que es uno de los pilares de la informática; cualquier profesional del área, necesitará programar para concretizar sus modelos y propuestas.

La industria de los video juegos ha tenido un crecimiento exponencial en las últimas dos décadas y puede ser aplicada a diversas áreas del conocimiento humano.

El potencial que ofrece esta área para un egresado es muy amplio y como tal se considera como un área crítica para el desarrollo de la industria del software.

DER 817 - ÉTICA PROFESIONAL

La ética profesional se aplica a todas las situaciones en las cuales el desempeño profesional debe seguir un sistema tanto implícito como explícito de reglas morales de diferente tipo. La ética profesional puede variar en términos específicos con cada profesión, dependiendo del tipo de acción que se lleve adelante y de las actividades a desarrollar. Sin embargo, hay un conjunto de normas de ética profesional que se pueden aplicar a grandes rasgos a todas o a muchas de las profesiones actuales. La ética profesional también puede ser conocida como deontología profesional.