



Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Ingeniería
Dirección de Compromiso Público, Comunidad y Diversidad

Evaluación complementaria admisión T&I

10 de octubre de 2024

1. Carta de recomendación

Se solicita una carta de recomendación de un profesor o profesional del establecimiento educacional que desempeñe otro rol que conozca al estudiante en la que se evidencie por que el postulante tiene el potencial de desarrollarse en el ámbito de la computación.

Sobre el contenido de la carta

- El objetivo principal de la carta es evidenciar que el postulante tiene la capacidad de desarrollarse a lo largo de la carrera universitaria.
- La carta debe contener características más allá de los resultados académicos que destacan a los estudiantes, por ejemplo:
 - Nivel de responsabilidad.
 - Resiliencia.
 - Creatividad.
 - Liderazgo.
 - Habilidades de regulación emocional.
- Es importante que el recomendador comente hace cuanto tiempo conoce al postulante.
- Se espera que la carta contenga una justificación de por qué el postulante debería estudiar licenciatura en ingeniería en ciencia de la computación.
- La carta debe tener un mínimo de 800 palabras y un máximo de 2000 palabras.

Sobre el recomendador

- Quien escribe la carta de recomendación debe pertenecer al establecimiento educacional en el que el postulante realizó sus estudios de enseñanza media.
- No es necesario que el recomendador tenga un cargo directivo en el establecimiento educacional.
- Es muy importante que quien escribe la carta conozca bien al estudiante de quien escribe.

2. Prueba de pensamiento computacional

La evaluación complementaria para ingresar a la licenciatura en ingeniería en ciencia de la computación incluye una prueba de pensamiento computacional. Esta es una herramienta diagnóstica que funciona como insumo para diseñar el plan de acompañamiento de los estudiantes que ingresan por la vía Talento e Inclusión. A continuación se presentan los contenidos evaluados en la prueba:

1. Representación de procesos.
2. Evaluación de problemas.
3. Abstracción.
4. Modelación de problemas.