



ALGEBRA SUPERIOR E§ 3 0 3 3 6	CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL E§ 4 0 4 4 8	LÓGICA DIGITAL 3 2 5 8	ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS 2 2 4 6	GRAFICACIÓN 2 2 4 6	ADMINISTRACIÓN 3 0 3 6	ADMINISTRACIÓN DE BASES DE DATOS 3 1 4 7	ADMINISTRACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE 1 3 4 5	ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS 4 0 4 8
ALGORÍTMICA 2 1 3 5	PROGRAMACIÓN E§ 3 2 5 8	ESTRUCTURAS DE DATOS 3 2 5 8	PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS 3 2 5 8	FUNDAMENTOS DE BASES DE DATOS 2 2 4 6	BASES DE DATOS AVANZADAS 3 1 4 7	ÉTICA Y DERECHO INFORMÁTICO 3 0 3 6	CALIDAD DEL SOFTWARE 2 1 3 5	AUDITORÍA DE SISTEMAS 2 1 3 5
INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN 2 1 3 5	CIRCUITOS ELÉCTRICOS E§ 3 2 4 7	PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA E 4 0 4 8	PROGRAMACIÓN DE MICROCONTROLADORES 2 2 4 6	REDES Y TELECOMUNICACIONES 3 2 5 8	ARQUITECTURA DE SOFTWARE 2 1 4 6	INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL 2 1 3 5	DATAWAREHOUSE 2 1 3 5	CÓMPUTO EVOLUTIVO 3 0 3 6
FÍSICA 4 4 8	INGLÉS C1 E 2 2 4 6	INGLÉS C2 E 2 2 4 6	INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA 1 2 3 5	TEORÍA DE ALGORITMOS 3 0 3 6	DESARROLLO WEB 2 2 4 6	MÉTRICAS DE SOFTWARE 2 1 3 5	TÉCNICAS Y MÉTODOS DE PROCESAMIENTO DE IMÁGENES 2 1 3 5	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN E 2 1 3 5
MATEMÁTICAS DISCRETAS 3 0 3 6	TEORÍA DE SISTEMAS 3 3 6	FUNDAMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE 3 0 3 6	REQUISITOS Y ESPECIFICACIÓN DE SOFTWARE 3 0 3 6	ANÁLISIS Y DISEÑO DE SOFTWARE 3 2 5 8	PRUEBAS Y MANTENIMIENTO DE SOFTWARE 1 2 3 4	SIMULACIÓN 1 2 3 4	SEGURIDAD INFORMÁTICA 3 2 5 8	MINERÍA DE DATOS 2 2 4 6
	TEORÍA DE AUTÓMATAS Y LENGUAJES FORMALES 3 1 3 6	TEORÍA DE AUTÓMATAS Y LENGUAJES FORMALES 3 1 3 6	DISEÑO DE COMPILADORES E INTERPRETES 4 5 9	MÉTODOS Y MODELOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE 3 2 5 8	TEORÍA DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN 3 0 3 6	SISTEMAS OPERATIVOS 3 1 4 7	HERRAMIENTAS PARA LA ADMINISTRACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS 1 2 3 4	PROGRAMACIÓN APLICADA A SISTEMAS DE CÓMPUTO MÓVIL 2 2 4 6
						SISTEMAS DISTRIBUIDOS 2 2 4 6	OPTATIVA 1 2 2 4 6	OPTATIVA 2 2 2 4 6

PRÁCTICA PROFESIONAL	—	—	—	30
----------------------	---	---	---	----

HT HP TH CR									
14 2 16 30	15 5 20 35	18 6 24 42	16 8 24 40	16 10 26 42	14 7 21 35	16 8 24 40	13 12 25 38	17 8 25 42	-- -- -- 30

**SIMBOLOGÍA**

HT = Horas teóricas  
HP = Horas prácticas  
TH = Total de horas  
CR = Créditos

12 Líneas de seriación

Común entre: Ingeniería de Plásticos, Ingeniería de Producción Industrial, Ingeniería de Software y Seguridad Ciudadana

Equivalente entre: Ingeniería de Plásticos e Ingeniería de Producción Industrial

Equivalente entre: Ingeniería de Plásticos, Ingeniería de Producción Industrial e Ingeniería de Software y Seguridad Ciudadana

NÚCLEO BÁSICO OBLIGATORIAS CURSAR Y ACREDITAR 12 UA	34 HT 10 HP 44 TH 78 CR
NÚCLEO SUSTANTIVO OBLIGATORIAS CURSAR Y ACREDITAR 29 UA	76 HT 33 HP 109 TH 185 CR
NÚCLEO INTEGRAL OBLIGATORIAS CURSAR Y ACREDITAR 13 UA	25 HT 19 HP 74 TH 99 CR

NÚCLEO INTEGRAL OPTATIVAS ACREDITAR  
2 UA PARA CUBRIR  
4HT, 4HP, 8TH, 12CR

TOTAL DEL NÚCLEO BÁSICO 12 UA PARA CUBRIR 34HT, 10HP, 44TH, 78CR
TOTAL DEL NÚCLEO SUSTANTIVO 29 UA PARA CUBRIR 76HT, 33HP, 109TH, 185CR
TOTAL DEL NÚCLEO INTEGRAL 15 UA PARA CUBRIR 29HT, 23HP, 82TH, 111CR

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA OBLIGATORIAS	53 MÁS 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA (PRÁCTICA PROFESIONAL)
UA OPTATIVAS	2 DE 8
UA A ACREDITAR	55 MÁS 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA (PRÁCTICA PROFESIONAL)
CRÉDITOS	374







DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJES OPTATIVAS DE LA LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE 2008

PROGRAMACIÓN E INGENIERÍA DE SOFTWARE	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #f4a460;">             Programación paralela 2 2 4 6           </div> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #f4a460;">             Redes neuronales y lógica difusa 2 2 4 6           </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #f4a460;">             Sistemas de información geográfica 2 2 4 6           </div> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #f4a460;">             Software embebido 2 2 4 6           </div> </div>
TRATAMIENTO DE INFORMACIÓN	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #f4a460;">             Administración de empresas de desarrollo de software 2 2 4 6           </div> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #f4a460;">             Bases de datos orientadas a objetos 2 2 4 6           </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #f4a460;">             Desarrollo multimedia 2 2 4 6           </div> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #f4a460;">             Reconocimiento de patrones 2 2 4 6           </div> </div>

SIMBOLOGÍA

ÁREA CURRICULAR

- HT = Horas teóricas
- HP = Horas prácticas
- TH = Total de horas
- CR = Créditos

NÚCLEO INTEGRAL OPTATIVAS ACREDITAR  
 2 UA PARA CUBRIR  
 4HT, 4HP, 8TH, 12CR

