



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ

FACULTAD DE INGENIERÍA

PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE *INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN*



Nivel

Noviembre 2019

Créditos

| | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|--|---|--|--|---|--|
| 1 | Química A 3 2 8 0071 CB | Matemáticas Discretas I 4 0 8 2151 CB | Pensamiento Algorítmico 4 0 8 2229 CI | Temas Selectos de Matemáticas 4 0 8 2150 CB | Herramientas de Software 4 0 8 2805 IA | Seminario de Orientación en Computación 0 2 2 2002 CC | Metodología de la Investigación 0 4 4 1005 CS | | 46 |
| 2 | Cálculo A 3 2 8 0051 CB | Matemáticas Discretas II 4 0 8 2152 CB | Estructuras de Datos I 4 0 8 2231 CI | Álgebra B 3 2 8 0042 CB | Fundamentos de Circuitos Eléctricos 4 2 10 2978 CI | | Arte, Cultura y Humanidades I 0 2 2 1012 CS | 1,2 Inglés 1 0 5 5 1936 CC | 49 |
| 3 | Cálculo B 3 2 8 0052 CB | Ingeniería de Software 4 0 8 2304 IA | Estructuras de Datos II 4 0 8 2232 CI | Lenguajes de Programación 4 0 8 2233 CI | Dispositivos Semiconductores 4 2 10 2979 CI | Fundamentos de Programación 4 0 8 2977 CI | | | 50 |
| 4 | Cálculo D 3 2 8 0054 CB | Física A 3 2 8 0061 CB | Tecnología Orientada a Objetos 4 0 8 2234 IA | Algoritmos y Complejidad 4 0 8 2235 CI | | Diseño Digital 4 2 10 2980 CI | Tendencias Sociales 0 2 2 1008 CS | 2 Inglés 2 0 5 5 1937 CC | 49 |
| 5 | Análisis Numérico 4 0 8 2111 CB | Interfaces Gráficas con Aplicaciones 4 0 8 2236 IA | Sistemas Operativos 4 0 8 2252 CI | | | Arquitectura de Computadoras A 5 0 10 2966 IA | Gestión y Desarrollo Social 0 2 2 1009 CS | 2 Inglés 3 0 5 5 1938 CC | 41 |
| 6 | Ingeniería de Software B* 3 2 8 2302 CI | Grafos 5 0 10 2133 CI | | Probabilidad y Estadística 4 0 8 2112 CB | Administración 3 2 8 2030 CE | Electrónica B 5 2 12 2969 IA | Técnicas de Comunicación Oral y Escrita 0 5 5 1006 CC | 2 Inglés 4 0 5 5 1939 CC | 48 <- Obl. 8 <- Opt 56 |
| 7 | Modelos Matemáticos A* 5 0 10 2131 CB | Graficación por Computadora 4 0 8 2807 IA | Compiladores e Interpretes A 5 0 10 2406 CI | Sistemas Operativos B 5 0 10 2402 IA | Estructuras de Archivos 3 2 8 2310 IA | Robótica 4 0 8 2974 IA | 3 Actividades de Aprendizaje I* 0 2 2 1916 CC | 2 Inglés 5 0 5 5 1940 CC | 49 <- Obl. 12 <- Opt 61 |
| 8 | Administración de Sistemas 3 2 8 2400 CI | Graficación por Computadoras B* 5 0 10 2801 IA | Programación de Sistemas 5 2 12 2404 CI | Bases de Datos A 5 0 10 2311 CI | Administración Informática A 3 2 8 2031 CE | | Arte, Cultura y Humanidades II 0 2 2 1013 CS | 4 Movilidad I* 3 0 6 1908 CC | 40 <- Obl. 16 <- Opt 56 |
| 9 | Fundamentos de Desarrollo Web* 4 0 8 2238 IA | Fundamentos de Inteligencia Artificial 4 0 8 2813 IA | Computación Ubicua* 3 2 8 2803 IA | Administración de Bases de Datos* 3 2 8 2313 CI | 5 Proyecto Integrador 3 4 10 2084 CE | Redes A 5 2 12 2820 IA | Liderazgo y Emprendimiento 0 3 3 1011 CS | Prácticas Profesionales I* 0 15 15 1906 IA | 33 <- Obl. 39 <- Opt 72 |
| 10 | Supercómputo* 3 2 8 2226 IA | Procesamiento Digital de Imágenes* 5 0 10 2802 IA | Tecnología Informática* 3 0 6 2790 IA | | Telemática A* 3 2 8 2830 IA | Redes B* 5 0 10 2821 IA | Seminario I.C. 0 1 1 2082 CC | Act. Artísticas, Deportivas o de Divulgación 0 2 2 1014 CS | 11 <- Obl. 42 <- Opt 53 |

Obl= 416 Opt= 117 **533**



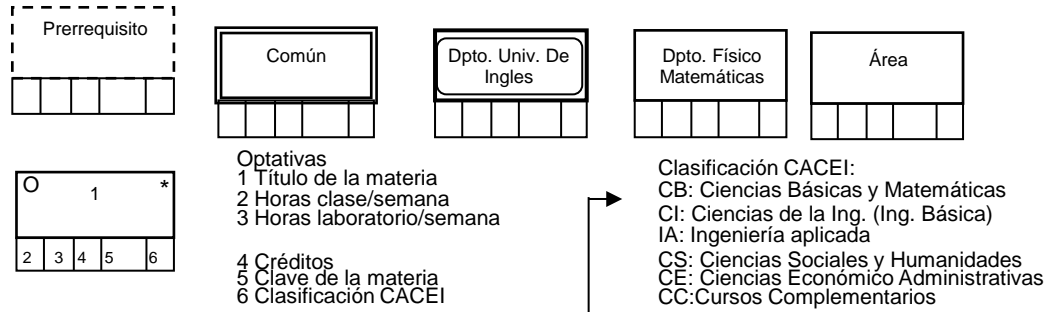
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ

FACULTAD DE INGENIERÍA

PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN



Significado de la simbología



O Otros Requisitos:

- 1 Esta materia podrá cursarse a partir del 2^{do} semestre
- 2 Estas materias se cursarán en caso de no haber aprobado el examen de acreditación de las mismas
- 3 El bloque podrá cursarse a partir de 180 créditos y representa 5 materias de nombre Actividades de Aprendizaje I,II,III,IV y V con claves consecutivas de 1916 a 1920
- 4 El bloque podrá cursarse a partir de 225 créditos y representa 5 materias de nombre Movilidad I,II,III,IV y V con claves consecutivas de 1908 a 1912
- 5 Esta materia podrá cursarse a partir de 360 créditos

NOTAS:

- Las **Prácticas Profesionales** se realizan registrando la materia **Prácticas Profesionales I** a partir de 315 créditos (Deberán cubrir 240 hs en prácticas)
- Para **Servicio Social** requieren haber cursado y aprobado 360 créditos (80% de la carrera, y deben cubrir 480hs en su servicio)
- Para ser **Pasante** se requiere haber concluido 450 créditos y haber aprobado todas las materias obligatorias

MISIÓN DE LA CARRERA DE INGENIERO EN COMPUTACIÓN

La formación integral de profesionales de la Ingeniería en Computación del más alto nivel, competitivos e innovadores, en investigación y en desarrollo tecnológico de vanguardia, en beneficio de la sociedad.

VISIÓN

Ser un espacio académico de excelencia, flexible, dinámico ; reconocido internacionalmente por su innovación científica, tecnológica y educativa; que contribuya a la formación de profesionales en la ingeniería en Computación, líderes y emprendedores, que generen soluciones computacionales a los retos que la sociedad demande

OBJETIVOS EDUCACIONALES

1. Diseñar e implementar soluciones que requieran la integración de hardware y software, así como su interacción con otros dispositivos.
2. Aplicar los principios de la computación para resolver una amplia variedad de problemas.
3. Capaz de comunicarse y ser exitoso en un amplio rango de entornos profesionales.
4. Ser consciente de las necesidades del entorno social y capaz de proponer nuevas soluciones.
5. Mejorar sus habilidades técnicas y profesionales a través del estudio de programas de posgrado o del autoaprendizaje.

ATRIBUTOS DE EGRESO

1. Identificar, formular y resolver problemas de computación aplicando los principios de las ciencias básicas e ingeniería.
2. Desarrollar y conducir experimentos así como analizar e interpretar datos.
3. Diseñar sistemas o herramientas de cómputo para cubrir necesidades con requerimientos reales tales como económicos, ambientales, sociales, políticos, éticos, de seguridad, salud, manufactura y sustentables.
4. Trabajar efectivamente en equipos.
5. Comprender sus responsabilidades éticas y profesionales.
6. Comunicarse efectivamente con diferentes audiencias.
7. Entender el impacto que los sistemas de cómputo tienen en los contextos global, económico, ambiental y social.
8. Reconocer la necesidad permanente de actualizar su conocimiento.
9. Conocimiento de las situaciones, oportunidades y problemas contemporáneos.
10. Capacidad de emplear técnicas, habilidades y herramientas modernas de ingeniería aplicadas a la práctica de la computación.