



NIVEL

Junio 2020

CRÉDITOS

NÚCLEO BÁSICO								
1	Herramientas de Software 4 0 8 2805 IA	Pensamiento Algorítmico 4 0 8 2229 CI	Matemáticas Discretas I 4 0 8 2151 CB	Temas Selectos de Matemáticas 4 0 8 2150 CB	Química A 3 2 8 0071 CB	Metodología de la Investigación 0 4 4 1005 CS	Seminario de Orientación en Computación 0 2 2 2002 CC	46
2	Sistemas Interactivos 4 0 8 2806 IA	Estructuras de Datos I 4 0 8 2231 CI	Matemáticas Discretas II 4 0 8 2152 CB	Álgebra B 3 2 8 0042 CB	Cálculo A 3 2 8 0051 CB	Tendencias Sociales 0 2 2 1008 CS	Inglés 1 0 5 5 1936 CC	47
3	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	Física A 3 2 8 0061 CB	Cálculo B * 3 2 8 0052 CB	Arquitectura de Computadoras 4 0 8 2532 CI	Inglés 2 0 5 5 1937 CC	45 Obligatorios 8 Optativos 53
4	Bases de Datos 4 0 8 2314 IA	Tecnología Orientada a Objetos 4 0 8 2234 IA	Algoritmos y Complejidad 4 0 8 2235 CI	Análisis Numérico 4 0 8 2111 CB	Cálculo D 3 2 8 0054 CB	Software de Sistemas 4 0 8 2263 CI		48
5	Graficación por Computadora 4 0 8 2807 IA	Interfaces Gráficas con Aplicaciones 4 0 8 2236 IA	Fundamentos de Inteligencia Artificial 4 0 8 2813 CI	Sistemas Operativos 4 0 8 2252 CI	Redes de Computadoras y Seguridad 4 0 8 2822 CI	Gestión y Desarrollo Social 0 2 2 1009 CS	Inglés 3 0 5 5 1938 CC	47
6	Téc. de Comunicac. Oral y Escrita 0 5 5 1006 CC	Administración de Proyectos I 4 0 8 2053 CE	Electiva de Área de Énfasis I 4 0 8	Electiva de Área de Énfasis II 4 0 8	Probabilidad y Estadística 4 0 8 2112 CB	Arte, Cultura y Humanidades I 0 2 2 1012 CS	Inglés 4 0 5 5 1939 CC	44
7	Proyectos Computacionales I 4 0 8 2050 IA	Administración de Proyectos II 4 0 8 2054 CE	Electiva de Área de Énfasis III 4 0 8	Electiva de Área de Énfasis IV 4 0 8	Modelado Matemático 4 0 8 2113 CB	Liderazgo y Emprendimiento 0 3 3 1011 CS	Inglés 5 0 5 5 1940 CC	48
8	Proyectos Computacionales II 4 0 8 CE	Electiva de Área de Énfasis V 4 0 8	Electiva de Área de Énfasis VI 4 0 8	Electiva de Área de Énfasis VII 4 0 8	Electiva de Área de Énfasis VIII 4 0 8	Arte, Cultura y Humanidades II 0 2 2 1013 CS	Actividades de Aprendizaje I 0 2 2 1916 CC	44
9	Proyectos Computacionales III 4 0 8 CE	Investigación en Computación * 4 0 8 IA	Seminario de Egreso ISI 0 1 1 CC	Movilidad I 0 6 6 1908 CC	Seminario de Egreso 0 0 0 1926 CC	Activ. Artísticas, Deportivas o de Divulgación 0 2 2 1014 CS	Prácticas Profesionales I 0 15 15 1906 IA	32 Obligatorios 8 Optativos 40
							Total	417

CLASIFICACIÓN FACULTAD DE INGENIERÍA

Carrera	Depto. Físico Matemáticas	Comúnes	Depto. Univ. de Inglés

SIMBOLOGÍA

1
2 3 4 5 6

- Nombre de la materia
- Horas/semana (teoría)
- Horas/semana (práctica)
- Créditos
- Clave de la materia
- Clave CACEI
(* indica optativa)

CLASIFICACIÓN CACEI

- CB: Ciencias Básicas y Matemáticas
 CI: Ciencias de la Ingeniería
 IA: Ingeniería Aplicada
 CS: Ciencias Sociales y Humanidades
 CC: Otros cursos



ÁREAS DE ÉNFASIS [⌘]

Robótica Inteligente e Inteligencia Artificial	Interacción y Videojuegos	Ciberseguridad	Desarrollo Web y Multiplataforma																																				
<table border="1"> <tr> <td>Programación de Robots</td> <td>Inteligencia Artificial</td> </tr> <tr> <td>4 0 8 2817 IA</td> <td>4 0 8 2814 IA</td> </tr> <tr> <td>Visión Computacional</td> <td>Aprendizaje Automático</td> </tr> <tr> <td>4 0 8 2815 IA</td> <td>4 0 8 2816 IA</td> </tr> </table>	Programación de Robots	Inteligencia Artificial	4 0 8 2817 IA	4 0 8 2814 IA	Visión Computacional	Aprendizaje Automático	4 0 8 2815 IA	4 0 8 2816 IA	<table border="1"> <tr> <td>Programación de Videojuegos</td> <td>Diseño de Juegos</td> </tr> <tr> <td>4 0 8 2832 IA</td> <td>4 0 8 2833 IA</td> </tr> <tr> <td>Motores Gráficos</td> <td>Arte Conceptual para Videojuegos</td> </tr> <tr> <td>4 0 8 2834 IA</td> <td>4 0 8 2836 IA</td> </tr> <tr> <td>Temas Selectos de Videojuegos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4 0 8 2835 IA</td> <td></td> </tr> </table>	Programación de Videojuegos	Diseño de Juegos	4 0 8 2832 IA	4 0 8 2833 IA	Motores Gráficos	Arte Conceptual para Videojuegos	4 0 8 2834 IA	4 0 8 2836 IA	Temas Selectos de Videojuegos		4 0 8 2835 IA		<table border="1"> <tr> <td>Diseño e Implementación de Redes</td> <td>Principios de Seguridad Informática</td> </tr> <tr> <td>4 0 8 2823 IA</td> <td>4 0 8 2825 IA</td> </tr> <tr> <td>Administración de Redes</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4 0 8 2824 IA</td> <td></td> </tr> </table>	Diseño e Implementación de Redes	Principios de Seguridad Informática	4 0 8 2823 IA	4 0 8 2825 IA	Administración de Redes		4 0 8 2824 IA		<table border="1"> <tr> <td>Fundamentos de Desarrollo Web</td> <td>Fundamentos de Desarrollo Móvil</td> </tr> <tr> <td>4 0 8 2238 IA</td> <td>4 0 8 2239 IA</td> </tr> <tr> <td>Aplicaciones Web Interactivas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4 0 8 2237 IA</td> <td></td> </tr> </table>	Fundamentos de Desarrollo Web	Fundamentos de Desarrollo Móvil	4 0 8 2238 IA	4 0 8 2239 IA	Aplicaciones Web Interactivas		4 0 8 2237 IA	
Programación de Robots	Inteligencia Artificial																																						
4 0 8 2817 IA	4 0 8 2814 IA																																						
Visión Computacional	Aprendizaje Automático																																						
4 0 8 2815 IA	4 0 8 2816 IA																																						
Programación de Videojuegos	Diseño de Juegos																																						
4 0 8 2832 IA	4 0 8 2833 IA																																						
Motores Gráficos	Arte Conceptual para Videojuegos																																						
4 0 8 2834 IA	4 0 8 2836 IA																																						
Temas Selectos de Videojuegos																																							
4 0 8 2835 IA																																							
Diseño e Implementación de Redes	Principios de Seguridad Informática																																						
4 0 8 2823 IA	4 0 8 2825 IA																																						
Administración de Redes																																							
4 0 8 2824 IA																																							
Fundamentos de Desarrollo Web	Fundamentos de Desarrollo Móvil																																						
4 0 8 2238 IA	4 0 8 2239 IA																																						
Aplicaciones Web Interactivas																																							
4 0 8 2237 IA																																							

OBSERVACIONES:

- ▶ Las materias indicadas como *Electiva de Área de Énfasis I a la VIII*, podrán cursarse después de haber acreditado el 90% (200 créditos) de las materias del *Núcleo Básico*. Además, se tienen los siguientes requisitos por Área:

Para cursar el Área:	Se debe haber cursado:
Robótica Int. e Inteligencia Art.	<i>Fundamentos de Inteligencia Artificial</i>
Interacción y Videojuegos	<i>Graficación por Computadora</i>
Ciberseguridad	<i>Redes de Computadoras y Seguridad</i>
Desarrollo Web y Multiplataforma	<i>Interfaces Gráficas con Aplicaciones</i>

- ▶ Las materias *Electiva de Área de Énfasis* impartidas en idioma inglés podrán cursarse al haber acreditado la materia de *Inglés 4*.
- ▶ El *Servicio Social* requiere haber acreditado 285 créditos (70% de la carrera). Se deben cubrir 480 horas (6 meses, 4 horas diarias).
- ▶ Las materias de *Actividades de Aprendizaje* se pueden cursar al haber aprobado 90 créditos, y se tienen disponibles *Actividades de Aprendizaje I, II, III, IV y V*; donde las materias de *Actividades de Aprendizaje II a la V* son optativas.
- ▶ La materia de *Movilidad I* se pueden cursar al haber aprobado 225 créditos, y se tienen disponibles *Movilidad I, II, III, IV y V*; donde las materias de *Movilidad II a la V* son optativas.
- ▶ La materia de *Prácticas Profesionales I* se puede cursar al haber aprobado 315 créditos, y se deben cubrir 240 horas.
- ▶ Para ser *Pasante* se requiere haber acreditado todas las materias obligatorias y haber acreditado 405 créditos.

⌘ Las materias de las Área de Énfasis aún no están completas, se añadirán más materias el próximo año (2021).