

Álvaro Obregón No. 64
Zona Centro C.P. 78000
San Luis Potosí, S.L.P. México
Tel. (52) 444 826 13 80 al 84

www.uaslp.mx



UASLP
Universidad Autónoma
de San Luis Potosí



FACULTAD DE
INGENIERÍA

UASLP

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA

INFORMES

Coordinación de la carrera de Ingeniería en Computación.
Área de Ciencias de la Computación.
Edificio "L", sexto piso.
Tel y Fax: (52) 444 826 23 30, Ext. 6050.

Av. Manuel Nava # 8
Zona Universitaria Poniente C.P. 78290
Tel. (52) 444 826-23-00
San Luis Potosí, S.L.P.
<http://www.ingenieria.uaslp.mx>



#TrasciendeUASLP



¿Qué hace un Ingeniero en Computación?

El Ingeniero en Computación es un profesional capaz de proporcionar soluciones a los problemas que involucran el procesamiento de información y automatización de procesos del mundo actual.

¿Cuál es su Campo laboral?

El egresado de la carrera de Ingeniero en Computación se podrá desempeñar en cualquier sector que requiera el diseño, desarrollo e implementación de sistemas que involucren software y hardware en los sectores gubernamental, industrial, comercial, de servicios y académico (docencia e investigación).

Requisitos de ingreso:

- Ser egresado de un programa de Bachillerato.
- Acreditar el proceso de admisión que consta de cuatro evaluaciones: salud, psicométrico, examen de conocimientos de la Facultad de Ingeniería, y examen EXANI-II de CENEVAL.

Perfil de ingreso:

Requisitos Mínimos

- Capacidad para plantear y resolver problemas con pensamiento matemático.
- Capacidad para analizar problemas utilizando el pensamiento analítico.
- Capacidad para comunicarse utilizando la estructura de la lengua.
- Capacidad de entender a través de comprensión lectora.

Requisitos Deseables

- Actitud creativa enfocada en el uso y manejo de la tecnología computacional.
- Adaptación a situaciones cambiantes que exigen las tecnologías de las ciencias computacionales.
- Capacidad para trabajar en equipo.
- Iniciativa para implementar el autoaprendizaje.

Perfil de egreso:

Al terminar esta carrera serás capaz de:

- El perfil del egresado (Basado en Competencias):
- Diseñar e implementar soluciones que requieren la integración de hardware y software, así como su interacción con otros dispositivos.
 - Aplicar los principios de la computación para resolver una amplia variedad de problemas.
 - Capaz de comunicarse y ser exitoso en un amplio rango de entornos profesionales.
 - Ser consciente de las necesidades del entorno social y capaz de proponer nuevas soluciones.
 - Mejorar sus habilidades técnicas y profesionales a través del estudio de programas de posgrado o del autoaprendizaje.

• Oportunidad de doble título con CityU of Seattle

• Acceso al Programa de Becas de Excelencia EIFFEL

* Materias **Optativas**



Plan de estudios:

Primer semestre

- Química A.
- Matemáticas Discretas I.
- Pensamiento Algorítmico.
- Temas Selectos de Matemáticas.
- Herramientas de Software.
- Seminario de Orientación en Computación.
- Metodología de la Investigación.

Segundo semestre

- Cálculo A.
- Matemáticas Discretas II.
- Estructuras de Datos I.
- Álgebra B.
- Fundamentos de Circuitos Eléctricos.
- Arte, Cultura o Humanidades I.
- Inglés 1.

Tercer semestre

- Cálculo B.
- Ingeniería de Software.
- Estructuras de Datos II.
- Lenguajes de Programación.
- Dispositivos Semiconductores.
- Fundamentos de Diseño Digital.

Cuarto semestre

- Cálculo D.
- Física A.
- Tecnología Orientada a Objetos.
- Algoritmos y Complejidad.
- Diseño de Circuitos Lógicos.
- Tendencias Sociales.
- Inglés 2.

Quinto semestre

- Análisis Numérico.
- Interfaces Gráficas con Aplicaciones.
- Sistemas Operativos.
- Arquitectura de Computadoras A.
- Gestión y Desarrollo Social.
- Inglés 3.

Sexto semestre

- Ingeniería de Software B. *
- Grafos.
- Administración.
- Electrónica B.
- Técnicas de Comunicación Oral y Escrita.
- Inglés 4.

Séptimo semestre

- Modelos Matemáticos A. *
- Graficación por Computadora.
- Compiladores e Intérpretes A.
- Sistemas Operativos B.
- Estructuras de Archivos.
- Robótica.
- Actividades de Aprendizaje I. *
- Inglés 5.

Octavo semestre

- Administración de Sistemas.
- Graficación por Computadoras B. *
- Programación de Sistemas.
- Bases de Datos A.
- Administración Informática A.
- Arte, Cultura o Humanidades II.
- Movilidad I. *

Noveno semestre

- Tecnologías Web. *
- Fundamentos de Inteligencia Artificial.
- Computación Ubicua. *
- Administración de Bases de Datos. *
- Proyecto Integrador.
- Redes A.
- Liderazgo y Emprendimiento.
- Prácticas Profesionales I. *

Decimo semestre

- Supercómputo. *
- Procesamiento Digital de Imágenes. *
- Tecnología Informática. *
- Estadística.
- Telemática A. *
- Redes B. *
- Seminario I.C.
- Actividades Artísticas, Deportivas o de Divulgación.
- Seminario de Egreso.