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

FACULTAD DE
INGENIERÍA

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

UASLP
Universidad Autónoma
de San Luis Potosí

FACULTAD DE
INGENIERÍA

INGENIERÍA EN
COMPUTACIÓN

¿Qué hace un Ingeniero en Computación?

El Ingeniero en Computación es un profesionista 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**

Áreas de **Énfasis:**

Internet de las Cosas
- Robótica.
- Sistemas Embebidos.
- Automatización.
- Control Digital.
- Interfaces Digitales de Comunicación.

Cómputo en la Nube
- Principios de Cómputo en la Nube.
- Administración de Redes.
- Arquitectura de Nube.
- Interacción de Redes.
- Servicios en la Nube.
- Modelado y Simulación de Redes.

Desarrollo Web y Multiplataforma
- Fundamentos de Desarrollo Web.
- Fundamentos de Desarrollo Móvil.
- Aplicaciones Web Interactivas.
- Diseño de Interfaces.
- Aplicaciones Web Escalables.

Sistemas Geospaciales
- Introducción a los Sistemas Geoespaciales.
- Visión Computacional.
- Bases de Datos Geoespaciales.
- Geointeligencia Artifical Aplicada a la Teledetección.
- Geoaplicaciones Web y Móviles.

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.
- Inglés 1.

Tercer semestre
- Cálculo B.
- Ingeniería de Software.
- Estructuras de Datos II.
- Lenguajes de Programación.
- Dispositivos Semiconductores.
- Tendencias Sociales.

Cuarto semestre
- Cálculo D.
- Tecnología Orientada a Objetos.
- Algoritmos y Complejidad.
- Bases de Datos.
- Fundamentos de Diseño Digital.
- Gestión y Desarrollo Social.
- Inglés 2.

Quinto semestre
- Análisis Numérico.
- Interfaces Gráficas con Aplicaciones.
- Gestión de Servidores y Seguridad.
- Física A.
- Diseño Digital.
- Act. Artísticas, Deportivas o de Divulgación. *
- Inglés 3.

Sexto semestre
- Probabilidad y Estadística.
- Estructuras de Datos Avanzadas.
- Diseño e Implementación de Redes.
- Sistemas Operativos.
- Diseño de Microcomputadoras.
- Arte, Cultura y Humanidades I.
- Inglés 4.

Séptimo semestre
- Seminario de Medio Término.
- Administración de Proyectos I.
- Fundamentos de Compiladores.
- Microcontroladores.
- Electiva de Área de Énfasis.
- Téc. de Comunicación Oral y Escrita.
- Inglés 5.

Octavo semestre
- Proyectos Computacionales I.
- Administración de Proyectos II.
- Actividades de Aprendizaje I. *
- Sistemas Operativos Avanzados. *
- Procesamiento de Señales.
- Movilidad I. *
- Liderazgo.

Noveno semestre
- Proyectos Computacionales II.
- Fundamentos de Inteligencia Artificial. *
- Fundamentos de Software de Sistemas.
- Administración de Bases de Datos. *
- Supercómputo. *
- Prácticas Profesionales COMP.
- Emprendimiento.

Decimo semestre
- Proyectos Computacionales III.
- Seminario de Egreso.
- Computación y Sociedad.
- Arte, Cultura y Humanidades II.

* Materias Optativas