



## PLAN DE ESTUDIO CUATRIMESTRAL

### MODALIDAD

PRESENCIAL: LUNES A VIERNES  
EJECUTIVA: SÁBADOS

**01** -ÁLGEBRA  
-COMPUTACIÓN PARA INGENIEROS  
-CÁLCULO INTEGRAL Y DIFERENCIAL  
-QUÍMICA I

**05** -BASES DE DATOS I  
-REDES DE COMPUTADORAS  
-ESTRUCTURA DE DATOS  
-LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

**09** -DISEÑO DE SOFTWARE  
-PROCESO DIGITAL DE IMÁGENES  
-PÁGINAS WEB

**02** -MÉTODOS NUMÉRICOS  
-PROGRAMACIÓN I  
-CÁLCULO VECTORIAL  
-QUÍMICA II

**06** -BASES DE DATOS II  
-PROGRAMACIÓN AVANZADA I  
-DERECHO INFORMÁTICO  
-ORGANIZACIÓN Y ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS

**10** -DISEÑO DE PROYECTOS INFORMÁTICOS  
-PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES  
-ASESORÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES

**03** -TERMODINÁMICA I  
-PROGRAMACIÓN II  
-PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA  
-FÍSICA

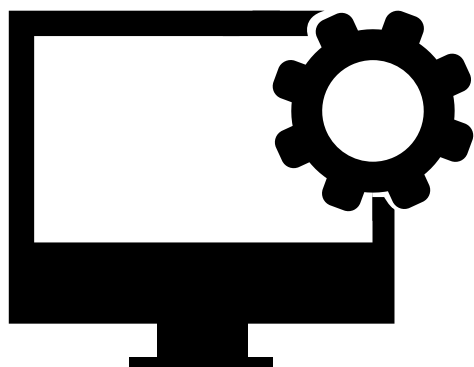
**07** -ADMINISTRACIÓN DE REDES  
-PROGRAMACIÓN AVANZADA II  
-INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**04** -TERMODINÁMICA II  
-ESTÁTICA  
-METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN  
-ELECTRICIDAD Y MAGNETISMO

**08** -INGENIERÍA DE SOFTWARE  
-ANIMACIÓN POR COMPUTADORAS  
-DISEÑO Y MODULACIÓN

TODOS LOS PLANES Y PROGRAMAS EN PROCESO DE REGISTRO O NUEVOS PLANTELES ANTE LA SEP, TIENEN EL ESTATUS DE ESTUDIOS SIN RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL HASTA QUE LA AUTORIDAD LO DETERMINE. CONFORME AL ACUERDO 17/11/17. VERIFICAR LOS PLANES CON RVOE EN [HTTPS://EDUCEM.MX/RVOES/](https://educem.mx/rvoes/)

ESTE PROGRAMA ES UNA REPRESENTACIÓN GENERALIZADA INFORMATIVA NO OFICIAL DEL PLAN DE ESTUDIOS; PARA CADA RVOE Y CADA PLANTEL EXISTE UN PROGRAMA ESPECÍFICO Y SE PROPORCIONA EL PRESENTE COMO UN EJEMPLO GENERAL.



## PERFIL DE INGRESO

AL INICIO DEL PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN INGENIERÍA INFORMÁTICA, EL ESTUDIANTE DEBERÁ CONTAR CON LOS SIGUIENTES CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, DESTREZAS Y APTITUDES:

### CONOCIMIENTOS EN :

- LENGUAJE Y COMUNICACIÓN
- MATEMÁTICAS, TRIGONOMETRÍA Y ELEMENTOS BÁSICOS DE ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD.
- LAS DIFERENTES LEYES Y DIVERSAS TEORÍAS DE LA FÍSICA.
- TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN PARA INTERCAMBIAR IDEAS, GENERAR PROCESOS, MODELOS Y SIMULACIONES.

### HABILIDADES PARA:

- ESPECIFICAR LOS CANALES PARA TRANSMISIÓN DE IDEAS Y CONCEPTOS.
- RESOLVER PROBLEMAS DE MANERA INNOVADORA.
- IDENTIFICAR LOS PROCEDIMIENTOS DE LA CIENCIA MATEMÁTICA.
- EXPRESIÓN ORAL Y EN EL DESARROLLO DE LECTURA Y REDACCIÓN.
- ANALIZAR LA ARTICULACIÓN DE LA TEORÍA Y LA PRÁCTICA DEL MÉTODO CIENTÍFICO.

### DESTREZAS PARA:

- IMPLEMENTAR LOS CONOCIMIENTOS DE DIFERENTES DISCIPLINAS Y CIENCIAS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON BASE EN PRINCIPIOS, LEYES Y CONCEPTOS.
- MANIPULAR LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN, APROVECHANDO SUS POTENCIALIDADES PARA DESARROLLAR CONOCIMIENTOS QUE PROMUEVAN SU PARTICIPACIÓN.

### APTITUDES DE:

- COMPROMISO POR EL DESARROLLO SOCIAL Y PERSONAL.
- ACTITUD CRÍTICA-CONSTRUCTIVA
- COMPORTAMIENTO ÉTICO
- RESPONSABILIDAD, TENACIDAD Y HONESTIDAD

 **APOYAMOS**  
*Tu proyecto*  
**DE VIDA**

## PERFIL DE EGRESO

**AL FINALIZAR EL PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN INGENIERÍA INFORMÁTICA, EL EGRESADO DEBERÁ CUMPLIR CON LOS SIGUIENTES CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, DESTREZAS Y ACTITUDES:**

### CONOCIMIENTOS EN :

- MATEMÁTICAS AVANZADAS APLICADAS AL DISEÑO, PROGRAMACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y NECESIDADES INFORMÁTICAS
- PROGRAMACIÓN, SISTEMAS DE TRANSMISIÓN, ESTRUCTURA DE DATOS, LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN, CÓDIGOS Y TRADUCTORES
- LOS DIVERSOS PROCESOS DE PROGRAMACIÓN QUE SE RELACIONAN CON LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN; ESTRUCTURA, ORIENTADA A OBJETOS, FUNCIONAL, LÓGICA, VISUAL Y POR EVENTOS, ASÍ COMO LA DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICA DE ESTOS LENGUAJES.
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL
- PROCESOS DE ANIMACIÓN POR COMPUTADORA.
- LOS CONCEPTOS, CRITERIOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN EMPLEADOS EN LA PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES, Y ARQUITECTURA DE BASES DE DATOS MÓVILES.

### HABILIDADES PARA:

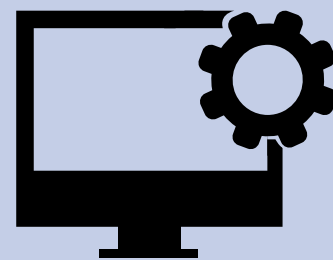
- GENERAR TODO TIPO DE PROYECTOS RELACIONADOS CON LA APLICACIÓN DE LA INFORMÁTICA EN EL SECTOR PRODUCTIVO, INDUSTRIAL, TECNOLÓGICO Y DE ADMINISTRACIÓN DE INFORMACIÓN.

### DESTREZAS PARA:

- DESARROLLAR ENTORNOS DE PROGRAMACIÓN VISUAL, CONTROL DE PROGRAMAS, MANEJO DE FORMULARIOS Y ELABORACIÓN Y MANIPULACIÓN DE BASES DE DATOS.
- DISEÑAR PÁGINAS WEB
- DISEÑAR PROYECTOS INFORMÁTICOS QUE CONTEMPLAN LA PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DE LA CALIDAD, ASÍ COMO LOS ELEMENTOS DEL DESPLIEGUE DE REDES.
- IMPLEMENTAR EL SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN AUTOMÁTICA, LOS RECURSOS OPERACIONALES A PARTIR DE LAS CONDICIONES ACTUALES PARA EL MANEJO DE LA CONSULTORÍA EN EL ÁREA DE LA INFORMÁTICA.

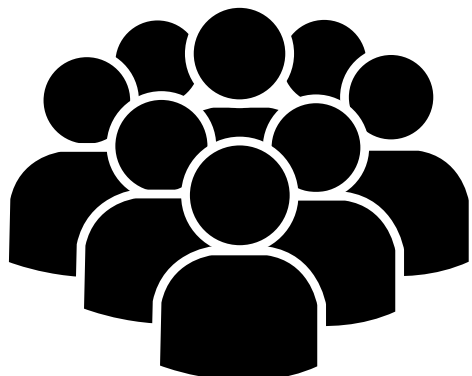
### ACTITUDES DE:

- CREATIVIDAD PARA EL DESARROLLO DE IDEAS EN ENTORNOS VIRTUALES.
- PROMOVER UN AMBIENTE DE EXCELENCIA Y CALIDAD EN LOS SERVICIOS QUE SE RELACIONAN CON SU PROFESIÓN.
- APERTURA AL CAMBIO EN LA IMPLEMENTACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS QUE TIENDAN A LA ACTUALIZACIÓN CONSTANTE.
- TOMA DE DECISIONES ESTRATÉGICAS.
- COLABORACIÓN EN LOS PROYECTOS DE LA ORGANIZACIÓN Y PLANEACIÓN DE PROCESOS.
- VISIÓN ESTRATÉGICA Y GLOBAL QUE AMPLÍE LOS OBJETIVOS A ALCANZAR.



## CAMPO LABORAL

ABARCA INSTITUCIONES Y EMPRESAS DE TODOS LOS GIROS DONDE SE ENFOCA EN LA CREACIÓN Y EL MANTENIMIENTO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN. DISEÑANDO BASES DE DATOS, SISTEMAS DE REDES Y SOFTWARE QUE PERMITA RESOLVER O AGILIZAR SERVICIOS O PROCESOS PRODUCTIVOS DE LAS INDUSTRIAS E INSTITUCIONES EN GENERAL.



*“Apoyamos tu proyecto de vida”*