

INGENIERÍA DE SOFTWARE



UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA
DEL PERÚ

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y ELECTRÓNICA

CICLO 1



- Introducción a la Ingeniería de Sistemas e Informática
- Dibujo para Ingeniería
- Química General
- Matemática Básica 1
- Comprensión y Redacción de Textos 1
- Investigación Académica

CICLO 2



- Tecnologías de la Información
- Principios de Algoritmos
- Física General
- Matemática Básica 2
- Comprensión y Redacción de Textos 2
- Inglés 1

CICLO 3



- Taller de Programación Web
- Algoritmos y Estructuras de Datos
- Mecánica
- Cálculo Diferencial
- Ciudadanía y Reflexión Ética
- Inglés 2

CICLO 4



- Base de Datos
- Estadística Descriptiva y Probabilidades
- Herramientas Informáticas para la Toma de Decisiones
- Cálculo Integral
- Individuo y Medio Ambiente
- Inglés 3

CICLO 5



- Programación Orientada a Objetos
- Estadística Inferencial
- Administración y Organización de Empresas
- Procesos para Ingeniería
- Problemas y Desafíos en el Perú Actual
- Inglés 4

CICLO 6



- Sistemas Operativos
- Arquitectura de Computadoras
- Redes y Comunicaciones de Datos 1
- Gestión Tecnológica
- Interacción Hombre - Máquina
- Curso integrador 1: Sistemas - Software

CICLO 7



- Teoría General de Sistemas
- Investigación de Operaciones 1
- Análisis y Diseño de Sistemas de Información
- Redes y Comunicaciones de Datos 2
- Teoría de Lenguajes de Programación y Métodos de Traducción 1
- Programación de Interfaces y Dispositivos Periféricos

CICLO 8



- Programación Lógica
- Investigación de Operaciones 2
- Administración de Sistemas Informáticos
- Desarrollo de Software 1
- Teoría de Lenguajes de Programación y Métodos de Traducción 2
- Electivo

CICLO 9



- Gestión de Proyectos
- Métricas de Software
- Desarrollo de Software 2
- Desarrollo de Aplicaciones Móviles
- Desarrollo Web Integrado
- Electivo

CICLO 10



- Inteligencia de Negocios
- Sistemas Distribuidos
- Seguridad Informática
- Tecnología de la Información en Aplicaciones Empresariales
- Programación de Videojuegos con C++

CICLO 11



- Verificación y Validación de Software
- Criptografía 1
- Diseño y Desarrollo de Juegos Interactivos 1
- Curso Integrador 2: Software
- Electivo

CICLO 12



- Inteligencia Artificial
- Ética Profesional
- Diseño y Desarrollo de Juegos Interactivos 2
- Electivo
- Proyecto Profesional

- Formación General
- Formación Básica para Ingeniería
- Cursos Integradores
- Formación Complementaria

- Formación Especializada
- Competencia 1: Consultoría y Servicios Informáticos
- Competencia 2: Gestión de Proyectos de Ingeniería de Software
- Competencia 3: Investigación y Diseño de Software
- Competencia 4: Desarrollo e Implementación de Software

Malla sujeta a modificaciones como parte de nuestro proceso de actualización permanente.

Prácticas pre-profesionales necesarias para egresar: 360 horas.

Los ingresantes pueden exonerarse de los cursos de Nivelación de Matemática y Nivelación de Redacción según lo indicado en la Guía del Postulante.