

Datos sobre la licenciatura

- **Nombre de la licenciatura**

- Ingeniería en Programación y Web Master

- **Modalidad**

- Presencial

- **Duración**

- 3 años
- 9 cuatrimestres

- **Perfil de ingreso**

- -

- **Perfil de egreso**

- Obtendrás la capacidad para: Ejercer su profesión con principios éticos, suficiencia, competitividad, con visión global y espíritu emprendedor en las áreas de ingeniería y web master.
- Desarrollar competencias profesionales con equidad, responsabilidad y sustentabilidad en la multidisciplinar de ingeniería y web master.
- Promover las habilidades individuales y el trabajo colectivo en iniciativas emprendedoras con pertinencia social.
- Desarrollar habilidades e iniciativas en la preparación, operación y administración de programación y web master.
- Proporcionar asesoramiento y asistencia a organizaciones empresariales cuyo giro ordinario se desarrolle en operaciones internacionales de programación y web master.
- Identificar, analizar y desarrollar oportunidades de negocio en mercados emergentes. Asesorar de forma estratégica a sus clientes para que puedan lograr sus objetivos empresariales de forma rápida y eficiente.
- Proseguir una carrera a lo largo de su vida que le permita crecer personal y profesionalmente contribuyendo al progreso de la sociedad, asumiendo retos y compromisos relacionados con su desempeño como ingeniero.



LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN PROGRAMACIÓN Y WEBMASTER

PLAN DE ESTUDIOS

1ER CUATRIMESTRE

- Introducción a la Programación.
- Probabilidad y Estadística.
- Introducción al Hardware y Software.
- Tirada Digital de Imágenes.
- Inglés I.

2DO CUATRIMESTRE

- Introducción a las Apps en Ambiente Web.
- Seguridad Informática.
- Desarrollo de Bases de Datos.
- Programación por Computadora.
- Diseño de Lenguaje de Programación.

3ER CUATRIMESTRE

- Propaganda y Medios.
- Programación de Web I.
- Redes I.
- Lenguaje PHP y JAVA.
- Diseño de Páginas Web.

4TO CUATRIMESTRE

- Diseño Publicitario.
- Programación de Web II.
- Redes II.
- Configuración 2D y 3D.
- Producción del diseño Editorial.

5TO CUATRIMESTRE

- Derecho Aplicado a las Tecnologías de la Información.
- Programación de Web III.
- Proyecto y Presentación de
- Redes I. Animación 2D y 3D.
- Modelos de Negocios en Mercados Electrónicos.

6TO CUATRIMESTRE

- Programación Orientada a Objetos.
- Programación Avanzada.
- Herramientas en Entornos Virtuales. Gráficas por Computadora.
- Desarrollo Empresarial web.

7MO CUATRIMESTRE

- Consultoría Empresarial.
- Taller de Mantenimiento de Equipo y Virtualización.
- Arquitectura de Software.
- Evaluación de Proyectos de Inversión.
- Desarrollo de Aplicaciones por Internet.

8VO CUATRIMESTRE

- Computo Móvil.
- Metodología de Investigación.
- Sistema de Calidad.
- Alta Dirección.
- Lenguaje Ensamblador

9NO CUATRIMESTRE

- Proyecto de una Plataforma Virtual. Seminario de Titulación.
- Diseño de Proyecto de Software. Tópicos Selectos de Negocios. Sistemas de Manufactura

