

## INDICE DE CONTENIDO

1.0 Objetivo del programa .....	2
2.0 Malla Curriculares de la FMAT UADY y de la UV .....	3
2.1 Malla Curricular Facultad de Matemáticas LIS UADY (FMAT) .....	3
2.2 Malla Curricular Universidad Veracruzana (UV) LIS.....	3
2.3 Clasificación de las materias de la UADY .....	4
2.5 Comparación con modelo curricular de ANIEI .....	13
2.6 Gráfico de pastel representativo del cumplimiento de la Facultad de Matemáticas UADY (FMAT) .....	14
2.7 Gráfico de pastel representativo del cumplimiento de la Universidad Veracruzana (UV) .....	14
3.0 Competencias y Ventajas en conocimientos técnicos. ....	15
3.1 Base teórica para el análisis de datos. ....	15
3.2 Análisis de programas de la UADY y UV .....	16
4.0 Evidencia de promoción de habilidades técnicas/blandas .....	17
4.1 Facultad de Matemáticas de la UADY. (FMAT) .....	17
4.2 Universidad Veracruzana (UV) .....	17
5.0 Actividades para la promoción de las competencias de IS .....	18

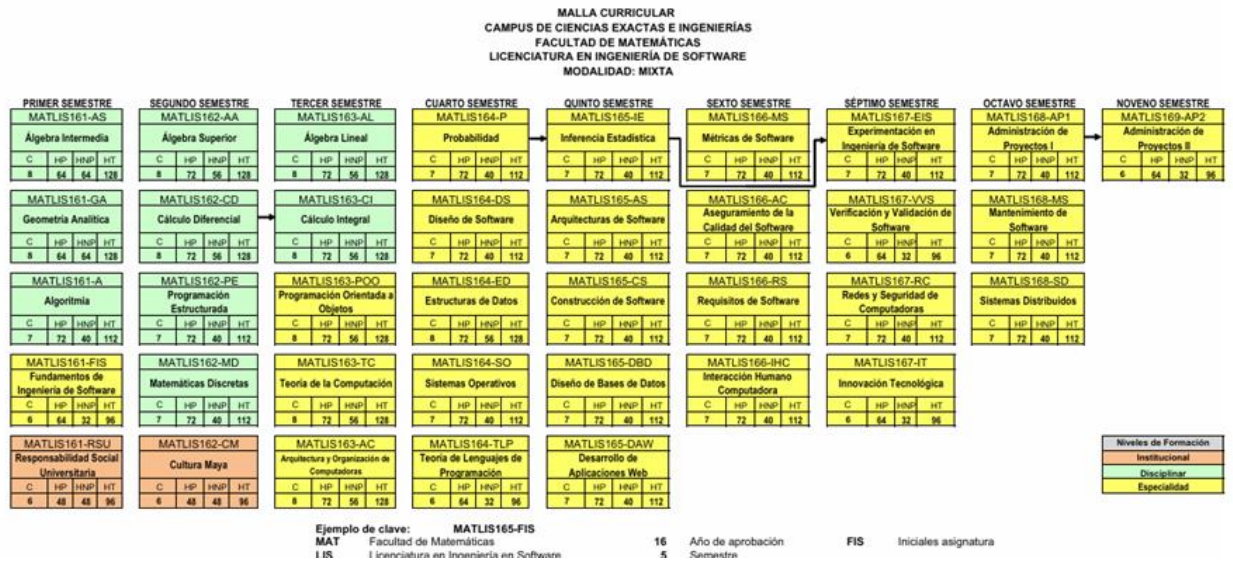
## 1.0 Objetivo del programa

Programa	Objetivo del programa	Similitudes	Diferencias
<b>UADY</b>	<p>Formar profesionales en el proceso de desarrollo y la evolución de sistemas de software a pequeña y gran escala, que solucionen problemas dentro de diferentes áreas de concentración, utilizando las herramientas adecuadas para optimizar los recursos de tiempo y costo, con apego a la ética profesional</p> <p>Facultad de Estadística e Informática. (2025, 9 de agosto). Objetivos – LIS. Universidad Veracruzana.</p> <p><a href="https://www.uv.mx/fei/general/objetivos-lis">https://www.uv.mx/fei/general/objetivos-lis</a></p>	<p>Similitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ambos enfatizan la necesidad de un proceso sistemático y disciplinado en el desarrollo de software.</li> <li>2. Coinciden en asegurar la calidad del producto de software y en responder a necesidades profesionales.</li> </ol>	<p>Diferencias</p> <p>FMAT: prioriza la optimización de recursos y la ética profesional.</p> <p>UV: prioriza un perfil enfocado en áreas como investigación, comunicación y liderazgo socialmente responsable.</p>
<b>UV</b>	<p>Formar profesionistas con un perfil integral, competentes en el ámbito de su profesión como licenciados en Ingeniería de Software, con compromiso permanente con su superación personal y con el avance de la disciplina, con responsabilidad hacia las necesidades de su entorno, que utilicen de manera analítica, crítica y creativa los diferentes modelos, enfoques, metodologías y herramientas, para solucionar problemas de su disciplina y orientados al aprendizaje permanente, con calidad humana y socialmente responsables.</p> <p>Facultad de Matemáticas. (s. f.). Objetivos de la Licenciatura en Ingeniería de Software. Universidad Autónoma de Yucatán.</p> <p>Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de <a href="https://www.matematicas.uady.mx/10-facultad/66-objetivos-licenciatura-en-ingenieria-de-software">https://www.matematicas.uady.mx/10-facultad/66-objetivos-licenciatura-en-ingenieria-de-software</a></p>		

## 2.0 Malla Curriculares de la FMAT UADY y de la UV

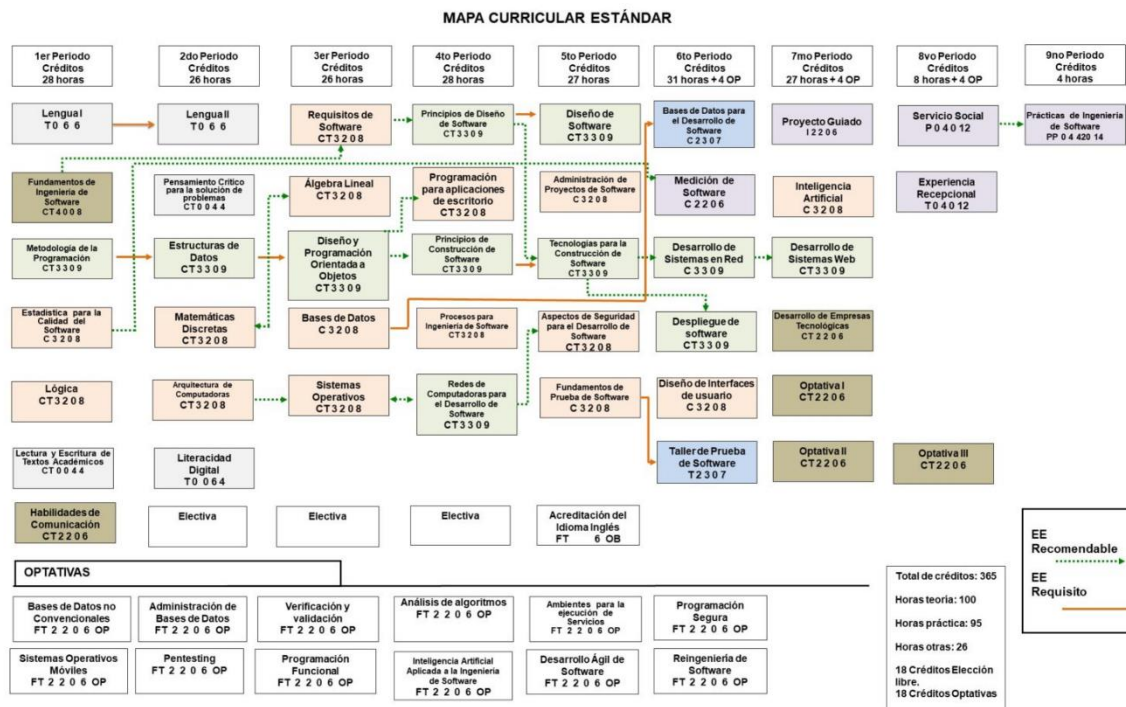
### 2.1 Malla Curricular Facultad de Matemáticas LIS UADY (FMAT)

Total:37 materias



### 2.2 Malla Curricular Universidad Veracruzana (UV) LIS

Total: 40 materias.



### 2.3 Clasificación de las materias de la UADY

<b>Asignatura</b>	<b>Definición / Competencia</b>	<b>Área</b>
<b>Administración de Proyectos I</b>	Esta asignatura permite a los estudiantes planificar y desarrollar proyectos de software de manera sistemática y cuantificable, proporcionando los conceptos, métodos, técnicas y herramientas para iniciar, planificar, ejecutar, controlar y cerrar un proyecto de software.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Administración de Proyectos II</b>	Esta asignatura busca que los estudiantes implementen estrategias para el desarrollo, administración y cierre de proyectos de software, utilizando métodos, técnicas y herramientas apropiadas según los estándares internacionales.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Álgebra Intermedia</b>	Se enfoca en la formación del estudiante de Ingeniería de Software, brindando conceptos, ideas, algoritmos, técnicas y métodos del álgebra intermedia que son esenciales para la resolución de problemas en ingeniería.	Matemáticas
<b>Álgebra Lineal</b>	Proporciona al estudiante herramientas matemáticas para analizar y encontrar soluciones a sistemas de ecuaciones lineales, que comúnmente aparecen en el modelado de fenómenos en las ciencias y la ingeniería.	Matemáticas
<b>Álgebra Superior</b>	Su propósito es que los estudiantes adquieran las herramientas básicas del álgebra, aprendan a definir y resolver problemas, contribuyendo a la comprensión y el cálculo del lenguaje matemático.	Matemáticas
<b>Algoritmia</b>	Importante para que los estudiantes analicen y propongan soluciones a	Programación e Ingeniería de

	problemas mediante una secuencia de instrucciones ordenada, precisa y finita, y desarrollen elementos básicos del pensamiento lógico y el diseño de estrategias de programación.	Software (PIS)
<b>Arquitectura y Organización de Computadoras</b>	Se enfoca en el diseño y organización de la Unidad Central de Procesamiento (CPU) y su integración con otros componentes. Se relaciona con el software, el sistema operativo y la base, ofreciendo una visión panorámica de la arquitectura de computadoras y la operación de diversos dispositivos periféricos.	Arquitectura de Computadoras
<b>Arquitecturas de Software</b>	Tiene como objetivo que el estudiante defina, aplique y evalúe una arquitectura de software que cumpla con los requisitos funcionales y no funcionales de un sistema.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Aseguramiento de la Calidad del Software</b>	Fundamental para el Ingeniero de Software, ya que permite desarrollar y planificar el aseguramiento de la calidad en los procesos de desarrollo de software, proveyendo estándares, métodos, técnicas y herramientas para este fin.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Cálculo Diferencial</b>	Contribuye a la resolución de problemas en distintos contextos mediante el análisis de funciones que modelan fenómenos y la aplicación de la derivada, dotando al estudiante de herramientas matemáticas para la modelación computacional de problemas reales.	Matemáticas
<b>Cálculo Integral</b>	Contribuye a la resolución de problemas en distintos contextos mediante el estudio de las funciones que modelan fenómenos y la aplicación de la integral, brindando al estudiante herramientas matemáticas para la modelación computacional de	Matemáticas

	problemas reales.	
<b>Construcción de Software</b>	Es importante para crear software simple y legible. Proporciona el marco teórico básico relacionado con la fase de construcción del software para un control riguroso durante su desarrollo.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Cultura Maya</b>	Busca acercar a los estudiantes a la cultura maya de la península de Yucatán, promoviendo el reconocimiento y la valoración de esta cultura, y fomentando la reflexión crítica y creativa.	Entorno Social
<b>Desarrollo de Aplicaciones Web</b>	Proporciona los fundamentos teóricos y prácticos, estándares internacionales, tecnologías, lenguajes de programación y herramientas necesarias para el desarrollo de aplicaciones web.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Diseño de Bases de Datos</b>	Permite diseñar la estructura lógica de bases de datos para registrar, mantener y recuperar información relevante y persistente en una organización. Proporciona métodos y herramientas para el diseño lógico de bases de datos.	Tratamiento de la Información
<b>Diseño de Software</b>	Forma parte de la metodología de desarrollo de sistemas para proponer una solución a un conjunto de requisitos, guiando a los desarrolladores en la construcción del producto. Establece los principios fundamentales de Ingeniería de Software para la especificación de requisitos funcionales y no funcionales, considerando la factibilidad y las características de calidad.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Estructuras de Datos</b>	Permite diseñar programas de cómputo eficientes utilizando estructuras de datos avanzadas (lineales y no lineales) e implementándolas en un lenguaje de programación.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)

<b>Experimentación en Ingeniería de Software</b>	Permite identificar y analizar relaciones entre factores o variables en los fenómenos del desarrollo de software. Proporciona herramientas para validar propuestas de innovación o mejora en procesos de ingeniería de software de manera sistemática, disciplinada y cuantificable.	Interacción Hombre-Maquina
<b>Fundamentos de Ingeniería de Software</b>	Presenta un panorama de las principales áreas que integran el cuerpo de conocimientos del Ingeniero de Software, brindando el marco teórico, histórico y práctico, así como la identificación de métodos, estrategias y modelos.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Geometría Analítica</b>	El estudio de la trigonometría y los lugares geométricos básicos es importante para la formación del estudiante de Ingeniería de Software, ya que le permitirá tener las bases necesarias para cursar asignaturas del área de Probabilidad, Estadística y Cálculo.	Matemáticas
<b>Inferencia Estadística</b>	Proporciona herramientas para la toma de decisiones basada en información limitada, cubriendo la teoría de probabilidad, técnicas de estadística descriptiva, fundamentos de inferencia estadística y pruebas de hipótesis para estimación de parámetros en ingeniería de software.	Matemáticas
<b>Innovación Tecnológica</b>	Es importante para la formación de Ingenieros de Software, ya que permite identificar y promover estrategias de innovación tecnológica reales, eficientes y sostenibles en los procesos de software. Aporta conceptos y herramientas para mejorar el desarrollo, mantenimiento y	Programación e Ingeniería de Software (PIS)



	administración del software.	
<b>Interacción Humano Computadora</b>	Contribuye a la formación del Ingeniero de Software desarrollando habilidades para el diseño de prototipos de sistemas interactivos que consideren la usabilidad. Aborda el diseño centrado en el usuario y de interfaces, elementos esenciales para garantizar la calidad del producto de software.	Interacción Humano-Computadora
<b>Mantenimiento de Software</b>	Constituye una parte fundamental del desarrollo de sistemas, enfocándose en la modificación de productos de software después de su entrega. Permite al estudiante realizar un mantenimiento adecuado de un sistema informático, ya sea de tipo correctivo, adaptativo, perfectivo o preventivo.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Matemáticas Discretas</b>	El desarrollo científico y tecnológico se basa en la descripción matemática de objetos reales. Esta asignatura permite comprender, inferir, aplicar y desarrollar modelos matemáticos para resolver problemas en las ciencias computacionales, utilizando herramientas computacionales como la seguridad, criptografía, teoría de grafos, inteligencia artificial, minería de datos y teoría de lenguajes de programación.	Matemáticas
<b>Métricas de Software</b>	Evalúa proyectos de software de manera sistemática, disciplinada y cuantificable, aplicando métricas, estándares, metodologías y herramientas de medición. Resuelve problemas de naturaleza aleatoria presentes en las diferentes áreas del conocimiento utilizando la teoría básica de la probabilidad.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)



<b>Probabilidad</b>	Resuelve problemas de naturaleza aleatoria presentes en las diferentes áreas del conocimiento utilizando la teoría básica de la probabilidad.	Matemáticas
<b>Programación Estructurada</b>	Desarrolla aplicaciones computacionales eficientes fundamentadas en las metodologías del paradigma de la programación estructurada.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Programación Orientada a Objetos</b>	Desarrolla aplicaciones computacionales eficientes fundamentadas en el paradigma de la programación orientada a objetos.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Redes y Seguridad de Computadoras</b>	Implementa mecanismos de seguridad en el procesamiento, almacenamiento e intercambio de información en los componentes de un sistema, interconectados a través de redes de comunicación.	Redes
<b>Requisitos de Software</b>	Aplica los procesos de desarrollo y administración de requisitos de software en un problema del mundo real, utilizando los métodos, técnicas y herramientas de ingeniería de software.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Responsabilidad Social Universitaria</b>	Practica la responsabilidad social universitaria, individual y colaborativamente, como una interrogación crítica de los impactos de la formación humanística y profesional, buscando ser un agente de cambio para un desarrollo más justo y sostenible.	Entorno Social
<b>Sistemas Distribuidos</b>	Desarrolla aplicaciones eficientes en ambientes de procesamiento compartido, acorde con los modelos y arquitecturas de sistemas distribuidos.	Redes
<b>Sistemas</b>	Analiza la operación de los diferentes	Software de Base

<b>Operativos</b>	componentes de los administradores de recursos de un sistema operativo, considerando el marco teórico de las ciencias computacionales.	(SB)
<b>Teoría de la Computación</b>	Diseña algoritmos computacionales que reconocen los elementos básicos de un lenguaje de programación, con base en los modelos formales de la teoría computacional.	Software de base (SB)
<b>Teoría de Lenguajes de Programación</b>	Desarrolla software utilizando diversos paradigmas de programación, basándose en la eficiencia y pertinencia del lenguaje.	Programación e Ingeniería de Software (PIS)
<b>Verificación y Validación de Software</b>	<b>Implementa métodos y técnicas de verificación y validación, contribuyendo al aseguramiento de la calidad de un producto de software construido.</b>	<b>Programación e Ingeniería de Software (PIS)</b>

## 2.4 Clasificación de las materias Universidad Veracruzana (UV) LIS

Semestre	Materia	Área
1	Lengua I	Entorno social
	Fundamentos de Ingeniería de Software	Programación e Ingeniería de Software
	Metodología de la programación	Programación e Ingeniería de Software
	Estadística para la calidad del software	Software de base
	Lógica	Programación e Ingeniería de Software
	Lectura y Escritura de Textos Académicos	Entorno social
	Habilidades de comunicación	Entorno social
2	Lenguaje II	Entorno social
	Pensamiento Crítico para la solución de problemas	Tratamiento de la información
	Estructura de datos	Tratamiento de la información
	Matemáticas discretas	Matemáticas
	Arquitectura de computadoras	Arquitectura de computadoras
	Literacidad digital	Tratamiento de la información
3	Requisitos de software	Programación e Ingeniería de Software
	Álgebra lineal	Matemáticas
	Diseño y Programación Orientada a Objetos	Programación e Ingeniería de Software
	Base de datos	Tratamiento de la información
	Sistemas operativos	Software de base
4	Redes de computadoras para el desarrollo del Software	Redes

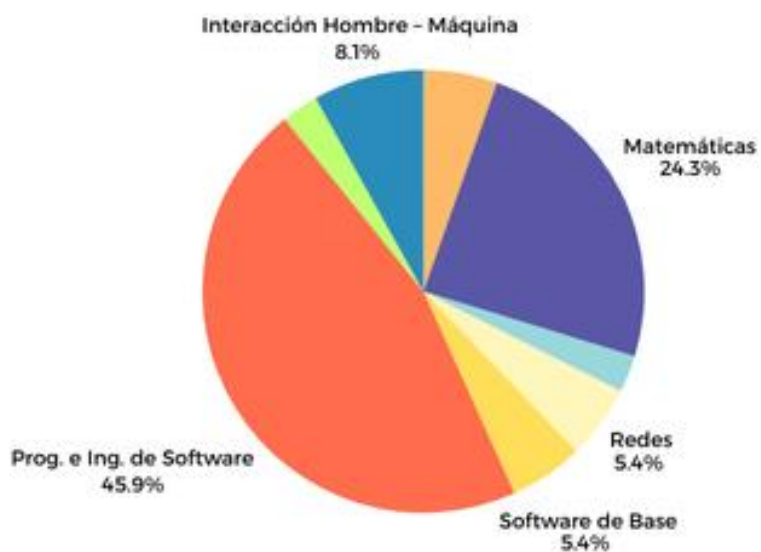
	Programación para aplicaciones de escritorio	Software de base
	Procesos para Ingeniería de Software	Software de base
	Principios de Diseño de Software	Software de base
	Principios de construcción de software	Software de base
<b>5</b>	Tecnologías para la construcción del software	Programación e Ingeniería de Software
	Diseño de Software	Programación e Ingeniería de Software
	Aspectos de seguridad para la Ingeniería de Software	Programación e Ingeniería de Software
	Fundamentos de prueba de Software	Programación e Ingeniería de Software
	Administración de proyectos de Software	Entorno social
<b>6</b>	Taller de prueba de Software	Programación e Ingeniería de Software
	Medición de Software	Programación e Ingeniería de Software
	Despliegue de Software	Programación e Ingeniería de Software
	Desarrollo de sistemas en red	Redes
	Base de datos para el desarrollo del Software	Tratamiento de la información
	Diseño de interfaces de usuario	Interacción hombre-máquina
<b>7</b>	Proyecto guiado	Programación e Ingeniería de Software
	Desarrollo de sistemas web	Programación e Ingeniería de Software
	Desarrollo de empresas tecnológicas	Entorno social
	Inteligencia artificial	Tratamiento de la información
<b>8</b>	Experiencia recepcional	Programación e Ingeniería de Software
<b>9</b>	Prácticas de Ingeniería de Software	Programación e Ingeniería de Software

## 2.5 Comparación con modelo curricular de ANIEI

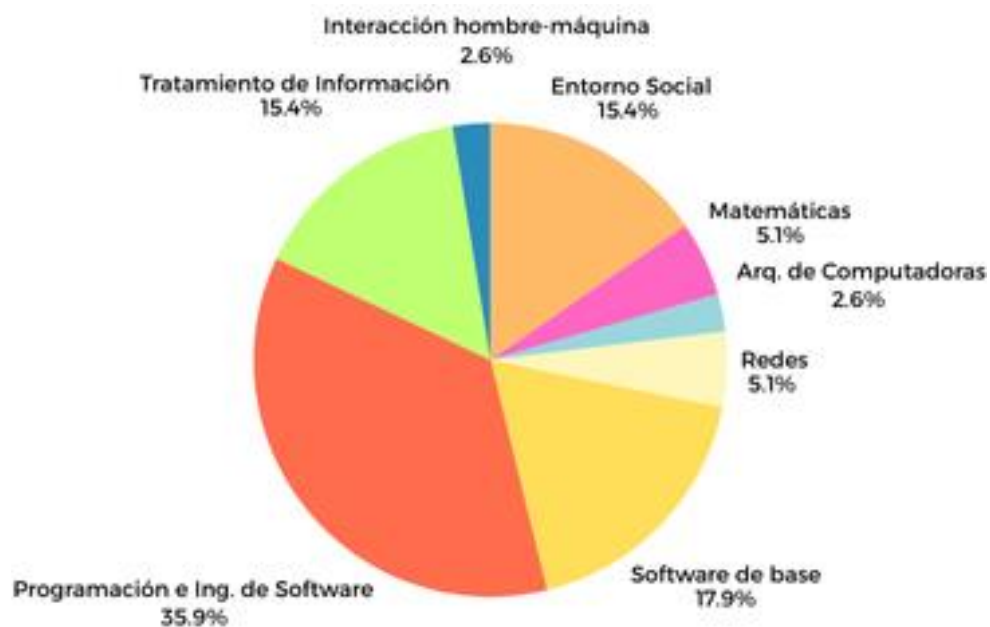
2.0 Con base las Áreas de Conocimiento de ANIEI determina de manera sintetizada el nivel de cumplimiento en el programa:

Área de conocimiento	Porcentaje en plan de estudios de UADY	Porcentaje en plan de estudios de UV	Porcentaje en modelo curricular de ANIEI
Entorno social	5.4%	15.4%	12.50
Matemáticas	24.3%	5.1%	12.50
Arquitectura de computadoras	2.7%	2.6%	7.50
Redes	5.4%	5.1%	7.50
Software de base	5.4%	17.9%	7.50
Programación e ingeniería de software	45-9%	35.9%	22.50
Tratamiento de información	2.7%	15.4%	20.00
Interacción hombre-máquina	8.1%	2.6%	10.00

2.6 Gráfico de pastel representativo del cumplimiento de la Facultad de Matemáticas UADY (FMAT)



2.7 Gráfico de pastel representativo del cumplimiento de la Universidad Veracruzana (UV)



### 3,0 Competencias y Ventajas en conocimientos técnicos.

#### 3.1 Base teórica para el análisis de datos.

De acuerdo con el plan de estudios de LIS de la Facultad de Matemáticas de la UADY (FMAT) el estudiante egresado de dicha licenciatura tendrá los siguientes conocimientos:

El Licenciado en Ingeniería de Software aplica técnicas, herramientas, métodos y procedimientos para desarrollar y mantener software de aplicación que resuelvan problemas en diferentes áreas en una organización; también, será capaz de administrar los procesos de desarrollo, mantenimiento, calidad, y configuración del software, así como realizar investigación sobre los procesos de desarrollo de software, con el propósito de mejorar la práctica profesional

Evidencia:

Universidad Autónoma de Yucatán. (2016). Licenciatura en Ingeniería de Software. *Perfil de egreso* (p. 52). Facultad de Matemáticas.

[https://www.matematicas.uady.mx/files/documents/programas/lis/LIS\\_Aprobado\\_12-ago-2016.pdf](https://www.matematicas.uady.mx/files/documents/programas/lis/LIS_Aprobado_12-ago-2016.pdf)

Por lo anterior, se establecen las siguientes áreas de competencia:

- Desarrollo de software
- Mantenimiento de Software
- Administración de los Procesos de Software
- Innovación en Ingeniería de Software

Por otro lado, en la Universidad Veracruzana, las competencias que el egresado de la UV de LIS deberá tener son las siguientes:

- Identificación y análisis: Entrevista a usuarios y clientes para entender sus problemas, necesidades y expectativas.
- Diseño y construcción: Selección de lenguaje de programación y framework adecuado para el proyecto.
- Prueba, evaluación y gestión: Elaborar planes detallados con casos de prueba, criterios de aceptación y métodos de evaluación.
- Comunicación: Documentar el progreso y las decisiones técnicas en informes y comunicados claros.

Evidencia:

Universidad Veracruzana. (2023). Licenciatura en Ingeniería de Software. *Plan de estudios 2023* (pp. 6-8). Facultad de Estadística e Informática. Universidad Veracruzana.

<https://www.uv.mx/orizaba/negocios/files/2023/09/LIS-2023.pdf>



### 3.2 Análisis de programas de la UADY y UV

Por lo tanto, podemos sacar las siguientes conclusiones

Programa	Ventajas	Conclusión
<b>Facultad de Matemáticas de la UADY</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ventaja en mantenimiento de software, asegurando continuidad y adaptación a distintos contextos.</li><li>• Enfoque fuerte en administración de procesos de software, optimizando recursos de manera sistemática y disciplinada.</li><li>• Aporte en innovación en ingeniería de software, integrando fundamentos matemáticos y computacionales para mejorar soluciones.</li></ul>	En la FMAT se forman 3 ejes importantes, los cuales son el mantenimiento de software confiable mediante la administración eficiente de los procesos, en las cuales, al tener una fuerte base matemática y computación permiten generar bases que junto con las softskills de cada egresado permitan la resolución de problemas, administración de proyectos e innovación
<b>Universidad Veracruzana (UV)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mayor alineación al ciclo de vida del software (requisitos, análisis, diseño, construcción, pruebas y gestión).</li><li>• Ventaja en aseguramiento de la calidad, mediante pruebas, evaluación y uso de estándares.</li><li>• Desarrollo de competencias transversales como comunicación en varios idiomas y trabajo en equipo.</li></ul>	En contraste la UV prioriza el conocimiento del ciclo de software junto con la parte técnica de la ingeniería, utilizando pruebas de calidad, evaluación y un desarrollo de las softskills del estudiante, bajo el trabajo en equipo, la interacción social con el cliente y el análisis de sus necesidades.

#### *4.0 Evidencia de promoción de habilidades técnicas/blandas*

##### *4.1 Facultad de Matemáticas de la UADY. (FMAT)*

De acuerdo con la página de la Facultad de Matemáticas de la UADY, las competencias del egresado de LIS serán:

1. Trabajar como parte de un equipo en el desarrollo y evolución de productos de software.
2. Explicar el proceso para determinar las necesidades del cliente y traducirlos a requisitos de software.
3. Reconciliar objetivos en conflicto, considerando compromisos con las limitaciones de costo, tiempo, conocimiento, sistemas existentes y de las organizaciones involucradas.
4. Diseñar soluciones apropiadas en una o más áreas de concentración, usando enfoques de ingeniería que integren temas éticos, sociales, legales y económicos.
5. Entender y aplicar teorías, modelos y técnicas que provean una base para el diseño, desarrollo, verificación e implantación del software.
6. Negociar y trabajar profesionalmente, liderar cuando sea necesario y comunicarse efectivamente con los interesados en un ambiente de Ingeniería de Software.

Evidencia: Universidad Autónoma de Yucatán. (2023). Perfil de egreso, Licenciatura en Ingeniería de Software. Facultad de Matemáticas. <https://www.matematicas.uady.mx/10-facultad/76-perfil-de-egreso-licenciatura-en-ingenieria-de-software>

##### *4.2 Universidad Veracruzana (UV)*

De acuerdo con la página de la Universidad Veracruzana, las competencias del egresado de LIS serán:

“El egresado de la Licenciatura en Ingeniería de Software será capaz de desarrollar soluciones de software de calidad, empleando un enfoque sistemático, disciplinado y cuantificable aplicando las teorías, modelos y técnicas apropiadas para la identificación y análisis de problemas, diseño, construcción, prueba, evaluación y gestión de dicha solución en un marco ético, sustentable, legal y económico.


Se desempeña profesionalmente de manera individual o en equipos inter y multidisciplinarios colaborativamente y mantiene una buena comunicación con todos los involucrados en español e inglés en el proceso de desarrollo de software, mediante el uso de tecnologías y herramientas para el trabajo ya sea local o remoto.

Es un agente de cambio en el terreno del desarrollo de software de nuestro país y aprecia la necesidad del desarrollo profesional continuo aprendiendo modelos, técnicas y herramientas propios de la disciplina que le permitan desempeñarse de manera exitosa.”

Evidencia: Universidad Veracruzana. (s. f.). Perfil de egreso: Licenciatura en Ingeniería de Software. Facultad de Estadística e Informática. <https://www.uv.mx/fei/general/perfil-de-egreso-lis>

## 5.0 Actividades para la promoción de las competencias de IS


*Actividades o tareas específicas que promueven las competencias de la Ingeniería de Software que se identifican de forma clara en el programa.*

FACULTAD DE MATEMÁTICAS (FMAT)		
PROGRAMA	Competencia que favorece	Imagen
<b>INTERNATIONAL COLLEGIATE PROGRAMMING CONTEST.</b>	<p><u>Desarrollo de software</u></p> <p>En este club de la UADY, se fomenta las habilidades de los estudiantes en la programación y la resolución de problemas. Aunque cuentan como actividades extracurriculares, los estudiantes se ven fomentados a poder desarrollar sus habilidades, mediante clases, sesiones con profesionales y asistencia a eventos.</p>	

<p><b>UADY SEDE DE PROGRAMA INTERNACIONAL DE INVESTIGACIONES. INTRODUCTION TO RESEARCH ABROAD PROGRAM.</b></p>	<p>Innovación en ingeniería de software.</p> <p>En este evento, los estudiantes tanto de la FMAT como los estudiantes de Texas realizan un intercambio de visitas tanto a los laboratorios de la UADY como los de Texas, esto permite a los estudiantes retroalimentar sus conocimientos y poder proponer soluciones a las problemáticas.</p>	
<p><b>PRÁCTICAS PROFESIONALES</b></p>	<p>Administración de los procesos de software. La facultad de matemáticas cuenta con las prácticas profesionales, en la que los estudiantes podrán integrarse al equipo de trabajo de la empresa</p>	

	seleccionada . Esto le permite, a los estudiantes, poder familiarizarse a los entornos de desarrollo de software y observar el como se van desarrollando en los entornos de trabajo colaborativo.	
--	---	--

### UNIVERSIDAD VERACRUZANA (UV)

<p>17º seminario de investigación de ingeniería de software</p> <p><a href="https://www.uv.mx/fei/GERAL/15-SEMINARIO-DE-INVESTIGACION-EN-INGENIERIA-DE-SOFTWARE">HTTPS://WWW.UV.MX/FEI/GERAL/15-SEMINARIO-DE-INVESTIGACION-EN-INGENIERIA-DE-SOFTWARE</a></p>	<p><b>Comunicación</b></p> <p>En este seminario, la universidad Veracruzana invita a los estudiantes a poder participar entre el intercambio de los conocimientos entre Licenciatura en Ingeniería de Software Lis UV, los miembros del Cuerpo Académico Ingeniería y Tecnologías de Software (CAITS) y la comunidad universitaria, mostrando</p>	 <p>The image shows the program for the 17th Research Seminar in Software Engineering. It is organized by the Universidad Veracruzana, Faculty of Education and Informatics, and the Academic Body of Software Engineering and Technologies (CAITS). The seminar is held on Monday, July 16, 2023. The program includes a registration period from 09:30 to 10:00, followed by a presentation of the seminar's objectives and the university's vision. The main part of the seminar consists of presentations by various researchers and students, covering topics such as the impact of the COVID-19 pandemic on software engineering, the use of artificial intelligence in software development, and the challenges of software testing. The seminar concludes with a closing ceremony and a presentation of the results of the research presented.</p>
--	---	---

	los resultados de las investigaciones, compartiend o sus conocimientos. Esto permite la innovación, debido a que permite la difusión de los proyectos, darles mayor visibilidad para una aplicación.	
--	--	--

## 6.0 Aspectos de mejora de la Facultad de Matemáticas y la Universidad Veracruzana

<i>Programa</i>	<i>Aspecto de mejora</i>
<i>Facultad de Matemáticas (FMAT)</i>	Explorar más las áreas de: “interacción hombre-máquina, redes, arquitectura de computadoras y software de base”, ya que, la mayor parte del porcentaje de las áreas está ocupado por matemáticas y Fundamentos de ingeniería de software
<i>Universidad Veracruzana (UV)</i>	Aumentar la carga de matemáticas y reducirla en otras áreas como software de base o programación e ingeniería de software, en donde rebasan por mucho el porcentaje sugerido por la ANIEI.