

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LA MIXTECA
Ingeniería en Computación
Plan de Estudios 2016

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
Programación estructurada	Estructuras de datos	Programación orientada a objetos	Análisis de algoritmos	Ingeniería de software	Desarrollo de software orientado a objetos	Interacción humano-computadora	Desarrollo ágil de software	Optativa I	Optativa III
Precálculo	Cálculo diferencial para ingeniería	Cálculo integral para ingeniería	Ecuaciones diferenciales	Métodos numéricos	Sistemas operativos	Probabilidad y estadística	Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles	Optativa II	Optativa IV
Química general para ingeniería	Álgebra lineal para ingeniería	Teoría de la computación	Lenguaje ensamblador	Compiladores	Redes de computadoras I	Redes de computadoras II	Sistemas de cómputo paralelo y distribuido	Administración de redes	Formulación y evaluación de proyectos
Física para ingeniería	Principios de electrónica analógica	Diseño digital	Cómputo reconfigurable	Arquitectura y organización de computadoras	Sistemas embebidos	Administración y dirección empresarial	Marketing	Desarrollo de videojuegos	Metodología de la investigación
Historia del pensamiento filosófico	Teoría general de sistemas	Matemáticas discretas	Bases de datos	Programación web I	Programación web II	Programación funcional	Inteligencia artificial	Investigación de operaciones	Ética y profesionalismo

Optativas por área de conocimiento

Ingeniería de Software

Ingeniería de requerimientos	Pruebas de software
Administración de proyectos	Desarrollo de la interacción humano-computadora

Inteligencia Artificial

Procesamiento digital de imágenes	Computación flexible
Reconocimiento de patrones	Metaheurísticas



JEFATURA DE CARRERA
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN



VICE-RECTORIA
ACADÉMICA

Significado de colores

Ciencias Básicas y Matemáticas

Ciencias de la Ingeniería

Ciencias Sociales y Humanidades

Ingeniería Aplicada

Otras

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]