

UTPL

DECIDE SER **más**

más

APRENDIZAJE Y SOLUCIONES EN CIENCIAS COMPUTACIONALES

Contamos con convenios de cooperación nacional e internacional que permiten el intercambio académico de nuestros estudiantes en destacadas instituciones de educación superior de España, México y Perú.

Título UTPL válido en
 Estados Unidos*

*La validación de títulos en Estados Unidos está sujeta a cada carrera específica. Consulte el proceso detallado.

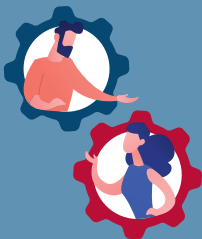
ESTUDIA COMPUTACIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍAS Y ARQUITECTURA

DESCRIPCIÓN DE LA CARRERA

- Formamos de manera integral a profesionales capaces de utilizar la tecnología informática de punta y los conocimientos teórico-prácticos para solucionar problemas relacionados con la ingeniería en ciencias computacionales.
- Desarrollamos la capacidad de actitud emprendedora, la formulación y gestión de proyectos, la investigación y resolución de problemas, y el razonamiento proactivo, generando respuestas innovadoras a las necesidades y problemáticas del entorno laboral tan diverso y complejo para los expertos en ciencias computacionales.
- Utilizamos metodologías de enseñanza que priorizan las actividades prácticas, el fortalecimiento de las habilidades y destrezas propias de la profesión.

PERFIL PROFESIONAL



- Contarás con los conocimientos y capacidades técnicas para diseñar e implementar soluciones computacionales que integren métodos de software y tecnologías de vanguardia.
- Serás capaz de desenvolverte en múltiples disciplinas de todos los sectores productivos del país, como: educación, salud, comercio, medio ambiente, telecomunicaciones, entretenimiento, tecnologías de la información, entre otros.
- Desarrollarás habilidades específicas para brindar apoyo en temas de infraestructura tecnológica, desarrollo de software, seguridad informática, manejo de información, sistemas inteligentes y emprendimiento de base tecnológica.

CAMPO OCUPACIONAL

- Generador y gestor de empresas de base tecnológica.
- Administrador de redes de comunicaciones.
- Administrador de proyectos de tecnologías de información.
- Gestor para la seguridad de los sistemas de información.
- Analista de sistemas y de datos.
- Arquitecto de software.
- Gerente de sistemas.
- Desarrollador web, móvil y de juegos.
- Diseñador y administrador de bases de datos.
- Asesor y consultor de desarrollo de sistemas y proyectos tecnológicos.



MODALIDAD:
Presencial



DURACIÓN:
4 años y medio
(9 ciclos)



TÍTULO A OTORGAR:
Ingeniero/a en Ciencias
de la Computación

MALLA CURRICULAR

CICLO I

- Computación y Sociedad
- Estructuras Discretas
- Fundamentos Computacionales
- Fundamentos Matemáticos
- Humanismo, Universidad y Cultura
- Introducción a la Programación

CICLO II

- Álgebra lineal
- Análisis Matemático Univariado
- Estructuras de Datos
- Física Básica
- Programación Orientada a Objetos

CICLO III

- Antropología Básica
- Ecuaciones Diferenciales y Métodos Numéricos
- Fundamentos de Base de Datos
- Lógica Digital
- **Prácticum 1.1**
- Programación Funcional y Reactiva

CICLO IV

- Análisis de Algoritmos
- Arquitectura y Organización de Computadores
- Base de Datos Avanzada
- **Prácticum 1.2**
- Programación Avanzada
- Prototipado

CICLO V

- Estadística y Probabilidad
- Ética y Moral
- Fundamentos de Ingeniería de Software
- Ingeniería Web
- Introducción a la Inteligencia de Negocios
- **Prácticum 2.1**
- Sistemas Operativos

CICLO VI

- Fundamentos de Redes
- Gestión de la Calidad de Software
- Ingeniería de Requisitos
- **Itinerario I:** Plataformas Web
- **Itinerario II:** Fundamentos de Análisis de Datos
- **Prácticum 2.1**
- Teoría de Autómatas y Compiladores

CICLO VII

- Arquitectura de Software
- Emprendimiento
- Fundamentos de Inteligencia Artificial
- **Itinerario I:** Plataformas Móviles
- **Itinerario II:** Interoperabilidad y Explotación de Datos en Ecosistemas Heterogéneos
- **Prácticum 3.** Servicio Comunitario
- Redes y Sistemas Distribuidos

CICLO VIII

- Composición de Textos Científicos
- Computación Paralela y Distribuida
- Emprendimiento de Base Tecnológica I
- **Itinerario I:** Plataformas para Juegos
- **Itinerario II:** Análisis y Visualización de Grandes Volúmenes de Datos
- **Prácticum 4.1** Trabajo de Integración Curricular/ Examen Complexivo
- Representación Avanzada del Conocimiento y Razonamiento

CICLO IX

- Emprendimiento de Base Tecnológica II
- Gestión de Proyectos
- **Prácticum 4.2** Trabajo de Integración Curricular/ Examen Complexivo
- Seguridad de la Información
- Sistemas Inteligentes
- Tecnologías Emergentes

REVISA LA MALLA COMPLETA EN:

utpl.edu.ec/carreras/computacion



Inscríbete en:
utpl.edu.ec

Para mayor información comunícate al: **1800 88 75 88**

 @utploficial   @utpl  @utpl.ec