

CICLO	CÓDIGO BANNER	CURSO	CR	HT	HP	HL	PC	REQUISITOS
1	MATH1002	COMPLEMENTO MATEMÁTICO PARA INGENIEROS	5	3	0	0	4	
	SS1101A	INTRODUCCIÓN A LA INGENIERIA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES	4	3	0	0	2	
	LENG1001	COMUNICACIÓN 1 (*)	5	4	2	0	0	
	RRH1101	DESARROLLO DEL TALENTO (*)	2	2	0	0	0	
	HUMA1111	RESPONSABILIDAD SOCIAL	2	2	0	0	0	
		<b>Total Ciclo</b>	<b>18</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	
2	MATH1003	MATEMÁTICA BÁSICA PARA INGENIERÍA	5	3	0	0	4	COMPLEMENTO MATEMÁTICO PARA INGENIEROS
	LENG1002	COMUNICACIÓN 2 (*)	5	4	2	0	0	COMUNICACIÓN 1 (*)
	IDIO1401	PRE BEGINNER 1 (*)	1	1	0	0	0	
	COMP1201A	FUNDAMENTOS DE ALGORITMOS	4	2	0	1	3	INTRODUCCIÓN A LA INGENIERIA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
	FISH204A	MECÁNICA, OSCILACIÓN Y ONDAS (*)	3	2	0	2	0	COMPLEMENTO MATEMÁTICO PARA INGENIEROS
INVE1101	METODOLOGÍA UNIVERSITARIA (*)	3	2	2	0	0		
		<b>Total Ciclo</b>	<b>21</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	
3	INFO1202A	HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS (*)	2	2	0	0	0	
	MATH1101A	CÁLCULO 1 (*)	5	4	2	0	0	MATEMÁTICA BÁSICA PARA INGENIERÍA
	SS11102A	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	4	1	0	2	4	FUNDAMENTOS DE ALGORITMOS
	MATH1103	MATEMÁTICA DISCRETA	4	3	0	0	2	MATEMÁTICA BÁSICA PARA INGENIERÍA
	FISH206A	ELECTRICIDAD, MAGNETISMO Y ÓPTICA (*)	4	2	2	2	0	MECÁNICA, OSCILACIÓN Y ONDAS (*)
IDIO1402	PRE BEGINNER 2 (*)	1	1	0	0	0	PRE BEGINNER 1 (*)	
		<b>Total Ciclo</b>	<b>20</b>	<b>13</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	
4	STAT1203A	PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA (*)	5	4	2	0	0	MATEMÁTICA BÁSICA PARA INGENIERÍA
	SS11201A	ESTRUCTURA DE DATOS	4	1	0	2	4	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN
	OPER1305	OPTIMIZACIÓN Y SIMULACIÓN	4	1	0	2	4	CÁLCULO 1 (*)
	MATH1202A	CÁLCULO 2 (*)	5	4	2	0	0	CÁLCULO 1 (*)
	FISH205	ELECTRÓNICA DIGITAL	4	2	0	1	3	MATEMÁTICA DISCRETA
		<b>Total Ciclo</b>	<b>22</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	
5	COMP1303A	ANÁLISIS DE ALGORITMOS Y ESTRATEGIAS DE PROGRAMACIÓN	3	2	0	1	1	ESTRUCTURA DE DATOS
	LENG1003	COMUNICACIÓN 3	5	3	0	0	4	COMUNICACIÓN 2 (*)
	ISOF1201	BASE DE DATOS	4	1	0	2	4	ESTRUCTURA DE DATOS
	PSGE1106	PSICOLOGÍA DE LA FELICIDAD (*)	2	2	0	0	0	
	HUMA1406	PROYECTO SOCIAL (*)	1	1	0	0	0	
SS11202A	TECNICAS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	5	1	0	2	6	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	
		<b>Total Ciclo</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>15</b>	
6	ISOF1302A	TALLER DE BASE DE DATOS	4	1	0	2	4	BASE DE DATOS
	INVE1301	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN (*)	3	2	2	0	0	METODOLOGÍA UNIVERSITARIA (*)
	COMP1401	COMPUTACIÓN GRÁFICA Y VISUAL	3	1	0	2	2	ANÁLISIS DE ALGORITMOS Y ESTRATEGIAS DE PROGRAMACIÓN
	ISOF1301	MODELAMIENTO Y ANÁLISIS DE SOFTWARE	5	2	0	1	5	TECNICAS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
	ITEC1302A	ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS	3	2	0	1	1	ELECTRÓNICA DIGITAL
		<b>Total Ciclo</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	
7	ITEC1303	SISTEMAS OPERATIVOS	4	1	0	2	4	ARQUITECTURA DEL COMPUTADOR
	COMP1302	INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR	4	2	0	1	3	COMPUTACIÓN GRÁFICA Y VISUAL
	RRH1303	EMPLEABILIDAD (*)	4	2	0	0	4	
	ISOF1303	DISEÑO Y ARQUITECTURA DE SOFTWARE	4	1	0	2	4	MODELAMIENTO Y ANÁLISIS DE SOFTWARE
	ITEC1301A	REDES 1	3	0	1	2	3	ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS
		<b>Total Ciclo</b>	<b>19</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>18</b>	
8	SIST1402	SOLUCIONES WEB Y APLICACIONES DISTRIBUIDAS	3	0	1	2	3	MODELAMIENTO Y ANÁLISIS DE SOFTWARE
	ITEC1402A	REDES 2	3	0	1	2	3	REDES 1
	INVE1446A	PRÁCTICA PREPROFESIONAL (*)	8	2	0	0	12	EMPLEABILIDAD (*) + DISEÑO Y ARQUITECTURA DE SOFTWARE
	ISOF1401A	CALIDAD Y PRUEBAS DE SOFTWARE	4	0	1	2	5	DISEÑO Y ARQUITECTURA DE SOFTWARE
	ROPS1403	TALLER DE ROBÓTICA	4	0	1	2	5	ARQUITECTURA DEL COMPUTADOR
		<b>Total Ciclo</b>	<b>22</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>28</b>	
9	ELECTIVO 1		2	2	0	0	0	TALLER DE BASE DE DATOS
	COMP1501B	SISTEMAS INTELIGENTES	4	2	0	1	3	ANÁLISIS DE ALGORITMOS Y ESTRATEGIAS DE PROGRAMACIÓN
	INVE1570A	TALLER DE TESIS 1 (*)	8	2	2	0	10	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN (*) + SOLUCIONES WEB Y APLICACIONES DISTRIBUIDAS
	SS11401A	VIDEOJUEGOS Y APLICACIONES MÓVILES	5	0	1	2	7	COMPUTACIÓN GRÁFICA Y VISUAL
	ISOF1402	ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE	3	2	0	1	1	CALIDAD Y PRUEBAS DE SOFTWARE
		<b>Total Ciclo</b>	<b>22</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>21</b>	
10	INVE1535	CAPSTONE PROJECT SISTEMAS	4	2	1	0	3	SOLUCIONES WEB Y APLICACIONES DISTRIBUIDAS
	MAGM1517	GESTIÓN DE PROCESOS BPM Y PLANEAMIENTO ESTRATÉGICO	4	3	0	0	2	ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE
	ELECTIVO 2		2	2	0	0	0	ELECTIVO 1
	INVE1632	TALLER DE TESIS 2 (*)	8	2	2	0	10	TALLER DE TESIS 1 (*)
			<b>Total Ciclo</b>	<b>18</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>15</b>
		<b>Total créditos</b>	<b>200</b>	<b>96</b>	<b>27</b>	<b>42</b>	<b>139</b>	

CURSOS ELECTIVOS - INGENIERIA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES							
CICLO	CÓDIGO BANNER	ELECTIVO 1	CR	HT	HP	HL	PC
9	SIST1501	BIG DATA & MACHINE LEARNING	2	2	0	0	0
9	ITEC1520A	REDES INALÁMBRICAS Y TELECOMUNICACIONES	2	2	0	0	0
CICLO	CÓDIGO BANNER	ELECTIVO 2	CR	HT	HP	HL	PC
10	ISOF1521	EVOLUCIÓN Y CONFIGURACIÓN DE SOFTWARE	2	2	0	0	0
10	INFO1520	E-BUSINESS Y ANALÍTICA WEB	2	2	0	0	0

LEYENDA	
CR	N° de Créditos
HT	Horas de desarrollo teórico
HP	Horas de desarrollo práctico
HL	Horas de desarrollo práctico en Laboratorio
PC	Horas de práctica de campo

Los cursos presenciales se desarrollan de forma modular, en 8 semanas cada uno, con el doble de horas por semanas.

El Plan de estudios indica horas por semana, para un semestre académico de 16 semanas.

(\*) CURSO VIRTUAL

Para optar el grado de Bachiller en Ingeniería de Sistemas Computacionales, es indispensable cumplir con los requisitos establecido en el Reglamento de Grados y Títulos vigente.