

Programa
acreditado por



Programa incorporado al Padrón
de Licenciaturas de Alto
Rendimiento Académico-EGEL



CENTRO NACIONAL
DE EVALUACIÓN PARA
LA EDUCACIÓN SUPERIOR, A.C.



Dr. Daniel Octavio Valdez Delgadillo
Rector

Dr. Luis Enrique Palafox Maestre
Secretario Gral.

M.I. Edith Montiel Ayala
Vicerrectora Campus Tijuana

M.C. Roberto Alejandro Reyes Martínez
Director de la Facultad

Dra. Ana Alejandra Ramírez Rodríguez
Subdirectora de la Facultad

Tríptico digital



CONTACTANOS
Dr. Antonio Rodríguez Díaz

Responsable del P.E. de I.C.
coordinacionic.fcqi@uabc.edu.mx
tel: (664)9797500 ext. 54329
<http://cucapa.tij.uabc.mx/computacion/>



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE BAJA
CALIFORNIA

**INGENIERÍA
EN COMPUTACIÓN**

FACULTAD DE CIENCIAS
QUÍMICAS E INGENIERÍA



Perfil de ingreso

El aspirante a la carrera de Ingeniería Electrónica deberán ser egresados del nivel medio superior y poseer los siguientes conocimientos, intereses y actitudes::

Conocimientos en las áreas de:

Álgebra, trigonometría, geometría analítica, física, química, y computación.

Habilidades e intereses para:

Trabajar en equipo, comunicación efectiva, planeación, ejecución, seguimiento y control de tareas, identificar y resolver problemas de ingeniería. Autodidacta y sensibilidad a la necesidad de actualización continua, interpretar información y establecer conclusiones, pensamiento crítico y analítico, creativo e innovador.

Actitudes:

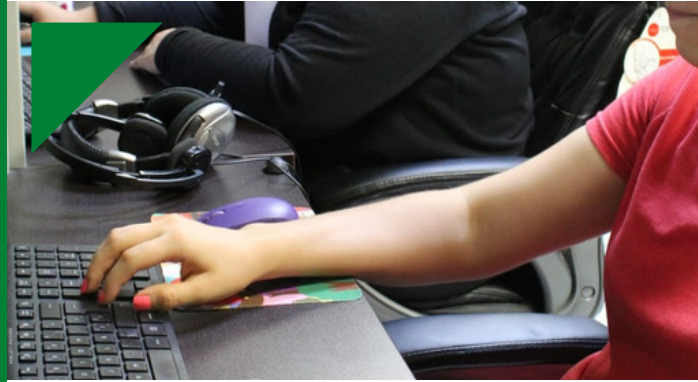
Disposición para trabajar en equipo interdisciplinario, disciplinado y organizado para el trabajo. Dispuesto al cambio, emprendedor Proactivo

Campo profesional

El **Ingeniero en Computación** podrá desempeñarse en empresas e instituciones a nivel regional, nacional e internacional, donde se manejen sistemas de cómputo, desde el punto de vista del hardware, software y su interconexión.

Se pueden desempeñar en:

- Sector Público
- Sector Privado
- Profesional independiente



Plan de estudios: se compone de materias obligatorias y optativas partiendo de un tronco común (semestre 1 y 2) y dividido en tres etapas :

Etapa básica: materias obligatorias

1	Álgebra Superior Cálculo Diferencial Comunicación Oral y Escrita Desarrollo Profesional del Ingeniero Inglés I Introducción a la Ingeniería Metodología de la Programación	2	Cálculo Integral Inglés II Mecánica Vectorial Probabilidad y Estadística Programación y Métodos Numéricos Química
3	Cálculo Multivariable Ecuaciones Diferenciales Elaboración de Documentación Técnica Electricidad y Magnetismo Metodología de la Investigación Programación Estructurada	Una vez concluido el tronco común (semestres 1 y 2) el alumno subasta para ingresar al programa de estudios.	

Etapa disciplinar: materias obligatorias

4	Administración Ciencia, Tecnología y Sociedad Circuitos Digitales Circuitos Eléctricos Matemáticas Discretas Programación Orientada a Objetos Señales y Sistemas	5	Algoritmos y Estructura de Datos Diseño Digital Electrónica Aplicada Ingeniería Económica Organización y Arquitectura de Computadoras Sistemas de Control
6	Análisis y Diseño de Sistemas Bases de Datos Electrónica Avanzada Inteligencia Artificial Microcontroladores Redes de Computadoras	Durante la etapa terminal (semestre 7 y 8) el alumno realiza las prácticas profesionales y proyectos de vinculación.	

Etapa terminal: materias obligatorias

7	Automatización Gestión y Seguridad en Redes Ingeniería de Software Sistemas Embebidos Sistemas Operativos	8	Emprendimiento y Liderazgo Formulación y Evaluación de Proyectos Internet de las Cosas Proyecto de Carrera
---	---	---	---

Para conocer el mapa completo visita: <http://fcqi.tij.uabc.mx/>

Perfil de egreso

El programa de Ingeniero en Computación forma profesionales comprometidos con su entorno, abierto al cambio, creativo y en permanente búsqueda de la innovación, capaz de trabajar de manera individual o coordinadamente en grupos interdisciplinarios; analizando, proponiendo e implementando soluciones a problemas en las organizaciones que involucren el desarrollo de software, interconexión de computadoras y automatización de sus procesos.

El egresado de licenciatura de Ingeniería Computación será competente para:

- Identificar, formular y resolver problemas de ingeniería utilizando hardware y software, con un enfoque integral aplicando los principios de las ciencias básicas e ingeniería.
- Aplicar, analizar y sintetizar procesos de diseño de hardware, software y su integración, que resulten en proyectos que satisfagan las necesidades especificadas.
- Realizar experimentación con hardware y software para establecer conclusiones a partir del análisis e interpretación de datos.
- Comunicarse efectivamente de forma oral y escrita con diferentes niveles de audiencias.
- Reconocer las implicaciones profesionales y éticas involucradas en las soluciones propuestas para comprender su impacto en un ámbito global, económico, ambiental y social.
- Reconocer la necesidad de actualización continua para la solución a problemas actuales de la ingeniería en computación.
- Trabajar de manera responsable y eficiente en equipos durante el desarrollo de proyectos de hardware y software

