

# LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN PROGRAMACIÓN Y WEBMASTER

## PLAN DE ESTUDIOS

### 1ER CUATRIMESTRE

- Introducción a la Programación.
- Probabilidad y Estadística.
- Introducción al Hardware y Software.
- Tirada Digital de Imágenes.
- Inglés I.

### 2DO CUATRIMESTRE

- Introducción a las Apps en Ambiente Web.
- Seguridad Informática.
- Desarrollo de Bases de Datos.
- Programación por Computadora.
- Diseño de Lenguaje de Programación.

### 3ER CUATRIMESTRE

- Propaganda y Medios.
- Programación de Web I.
- Redes I.
- Lenguaje PHP y JAVA.
- Diseño de Páginas Web.

### 4TO CUATRIMESTRE

- Diseño Publicitario.
- Programación de Web II.
- Redes II.
- Configuración 2D y 3D.
- Producción del diseño Editorial.

### 5TO CUATRIMESTRE

- Derecho Aplicado a las Tecnologías de la Información.
- Programación de Web III.
- Proyecto y Presentación de Redes I. Animación 2D y 3D.
- Modelos de Negocios en Mercados Electrónicos.

### 6TO CUATRIMESTRE

- Programación Orientada a Objetos.
- Programación Avanzada.
- Herramientas en Entornos Virtuales. Graficas por Computadora.
- Desarrollo Empresarial web.

### 7MO CUATRIMESTRE

- Consultoría Empresarial.
- Taller de Mantenimiento de Equipo y Virtualización.
- Arquitectura de Software.
- Evaluación de Proyectos de Inversión.
- Desarrollo de Aplicaciones por Internet.

### 8VO CUATRIMESTRE

- Computo Móvil.
- Metodología de Investigación.
- Sistema de Calidad.
- Alta Dirección.
- Lenguaje Ensamblador

### 9NO CUATRIMESTRE

- Proyecto de una Plataforma Virtual. Seminario de Titulación.
- Diseño de Proyecto de Software. Tópicos Selectos de Negocios. Sistemas de Manufactura