



Campo de trabajo

El Ingeniero de Software podrá desarrollarse en empresas o instituciones que se dediquen al desarrollo de software con altos estándares de calidad. Así como trabajar de manera independiente como consultor o emprender su propia empresa.



UADY

CAMPUS DE
CIENCIAS EXACTAS
E INGENIERÍAS

Facultad de Matemáticas

**Periférico Norte. Km. 33.5
Tablaje Catastral 13615
Col. Chuburná de Hidalgo Inn
Mérida, Yucatán, México**

**Contacto
(999) 9423140 al 49
matemati@mucuy.uady.mx**

www.matematicas.uady.mx



UADY
FACULTAD DE
MATEMÁTICAS

Ingeniería de Software

CAMPUS DE CIENCIAS
EXACTAS E INGENIERÍAS





Objetivo

Formar profesionales en el proceso del desarrollo y la evolución de sistemas de software a pequeña y gran escala, que solucionen problemas dentro de diferentes áreas de concentración, utilizando las herramientas adecuadas para optimizar los recursos de tiempo y costo, con apego a la ética profesional.

Perfil de ingreso

- **Conocimientos:** la operación básica de una computadora y de al menos una aplicación de oficina. Conceptos básicos de geometría y trigonometría. Conceptos básicos de operaciones algebraicas y ecuaciones. Conceptos básicos de pre cálculo. Nivel básico del idioma inglés. El entorno político, económico y social en la actualidad
- **Habilidades:** tener hábitos y métodos adecuados para el estudio. Expresarse correctamente en forma oral y escrita en la descripción de los procesos que llevan a la solución de un problema dado. Analizar y sintetizar problemas prácticos y de la vida real
- **Actitudes:** interés y gusto por la aplicación de las matemáticas y la computación. Interés y gusto por la investigación tanto teórica como práctica. Interés y gusto para proponer e implementar soluciones

¿Qué realiza un Ingeniero de Software?

Un Ingeniero de Software participa en el desarrollo y evolución de sistemas de software a pequeña y gran escala, que solucionen problemas dentro de diferentes dominios de conocimiento, utilizando las herramientas adecuadas para optimizar los recursos de tiempo y costo, con apego a la ética profesional.

Asignaturas obligatorias

Cálculo Diferencial	Bases de Datos
Álgebra Superior I	Arquitecturas de Software
Fundamentos de Programación	Construcción y Evolución de Software
Metodología de la Investigación	Diseño de Experimentos en Ingeniería de Software
Fundamentos de Ingeniería de Software	Programación en la Web
Cálculo Integral	Sistemas Distribuidos
Álgebra Superior II	Área de Concentración I, A
Programación	Aseguramiento de la Calidad del Software
Matemáticas Discretas	Desarrollo de Requisitos de Software
Gestión Tecnológica	Métodos Formales en Especificación y Diseño de Software
Teoría de la Computación	Administración de Proyectos I
Álgebra Lineal	Área de Concentración I, B
Estructuras de Datos	Evaluación de Proyectos
Interacción Humano Computadora	Área de Concentración II, A
Probabilidad	Métricas de Software
Arquitectura de Computadoras	Administración de Proyectos II
Teoría de Lenguajes de Programación	
Sistemas Operativos	
Diseño de Software	
Inferencia Estadística	
Redes y Seguridad de Computadoras	

Áreas de Concentración

El alumno deberá acreditar un mínimo de seis asignaturas de especialidad agrupadas en áreas de de concentración. Se debe de aprobar al menos un área de concentración, y cada área de concentración se encuentra integrada por al menos tres asignaturas de especialidad. Las áreas de concentración existentes actualmente son:

Programación en la Web
Mejora de Procesos
Redes de Cómputo
Videojuego
Bases de Datos
Informática Educativa

- Duración de 8 semestres

