

► MODALIDAD DE INGRESO



Para ingresar a la Carrera de Ing. Informática de la Facultad de Ciencias y Tecnología se debe aprobar una modalidad de ingreso en vigencia:

- Examen de ingreso
- Diferentes becas y convenios

► MODALIDAD DE TITULACIÓN



Las modalidades de titulación vigentes para la Carrera de Ingeniería Informática son las siguientes:

- Excelencia académica
- Proyecto de grado
- Adscripción
- Trabajo dirigido
- Diplomado



► PERFIL PROFESIONAL



El Ingeniero Informático es capaz de planificar, ejecutar y gestionar proyectos informáticos relacionados con el desarrollo de:

- Sistemas de información, empresariales y gerenciales.
- Software de aplicación, para plataformas windows, linux o telefonía móvil.
- La gestión e instalación de redes de computadoras, cableado estructurado, configuración de servidores.
- La Administración de centros de cómputo.
- El soporte y asistencia técnica en equipos de computación.

► CAMPO LABORAL



Su área principal de desempeño se encuentra en los sistemas de información, mediante los cuales se guía la operación cotidiana de la empresa en la interacción con sus diferentes áreas operativas, gerenciales y de dirección, así como también en el manejo e implementación de bases de datos y en la ingeniería de software y, por tanto, se establece por objetivo formar profesionales orientados al desarrollo de software especializado.



591-4-4233719



<http://www.cs.umss.edu.bo>
Ingeniería Informática UMSS



Calle Sucre y Parque La Torre



**UNIVERSIDAD
MAYOR DE SAN SIMÓN**
Ciencia y Conocimiento desde 1832



INGENIERÍA INFORMÁTICA



BREVE RESEÑA HISTÓRICA



La Carrera de Informática se encuentra dedicada a la formación de profesionales en el área de Informática o Ciencias de la Computación desde 1978, a partir de esa fecha hasta la actualidad ha sufrido grandes transformaciones que son producto del avance tecnológico y un propósito firme de parte de la carrera de formar profesionales acorde a las exigencias de ese avance tecnológico y las necesidades del medio.

MISIÓN



Formar profesionales competitivos en el área de informática, con principios éticos, conciencia social; que lideren soluciones tecnológicas, promoviendo el desarrollo y la innovación, con capacidad de generar conocimiento científico y tecnológico para atender las demandas locales y globales.

VISIÓN



Ser un referente académico de excelencia a nivel nacional e internacional en el área de informática, con espíritu innovador, liderazgo y compromiso social.



• Programa de Mejoramiento de la Matemática e Informática (MEMI)

PLAN DE ESTUDIOS



NIVEL	ASIGNATURA
A	ÁLGEBRA I
A	CÁLCULO I
A	FÍSICA GENERAL
A	INGLÉS I
A	INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN
B	ÁLGEBRA II
B	ARQUITECTURA DE COMPUTADORES I
B	CÁLCULO II
B	ELEMEN. DE PROGRAMACIÓN Y ESTRUCTURA DE DATOS
B	INGLÉS II
B	PROGRAMACIÓN
C	MÉTODOS Y TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN
C	ARQUITECTURA DE COMPUTADORES II
C	CÁLCULO NUMÉRICO
C	LÓGICA
C	ORGANIZACIÓN Y MÉTODOS
C	TEORÍA DE GRAFOS
D	ALGORITMOS AVANZADOS
D	BASE DE DATOS I
D	PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA
D	PROGRAMACIÓN FUNCIONAL
D	SISTEMAS DE INFORMACIÓN I
D	TALLER DE PROGRAMACIÓN A BAJO NIVEL
E	BASE DE DATOS II
E	GRAFICACIÓN POR COMPUTADORA
E	INTELIGENCIA ARTIFICIAL I
E	SISTEMAS DE INFORMACIÓN II
E	TALLER DE SISTEMAS OPERATIVOS
E	TEORÍA DE AUTÓMATAS Y LENGUAJES FORMALES
F	ESTRUCTURA SEMÁNTICA DE LENGUAJES DE PROG.
F	INTELIGENCIA ARTIFICIAL II
F	PROGRAMACIÓN WEB
F	REDES DE COMPUTADORAS
F	TALLER DE BASE DE DATOS
F	INGENIERÍA DE SOFTWARE
G	INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR
G	BASE DE DATOS DISTRIBUIDAS
G	TALLER DE INGENIERÍA DE SOFTWARE
G	ARQUITECTURA DE SOFTWARE
G	TECNOLOGÍA DE REDES AVANZADAS
G	RECUPERACIÓN DE LA INFORMACIÓN
G	SIMULACIÓN DE SISTEMAS
H	APLICACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS
H	GENERACIÓN DE SOFTWARE
H	MODELACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE SISTEMAS AUTO.
H	REDES NEURONALES
H	TÉCNICAS DE ANIMACIÓN 3D
H	TALLER DE GRADO
H	EVALUACIÓN Y AUDITORÍA DE SISTEMAS
I	MODALIDAD DE TITULACIÓN