

INGENIERÍA DE SOFTWARE



■ BENEFICIOS DE LA CARRERA



Certificaciones progresivas



Movilidad académica internacional



Convenios empresariales



Laboratorios especializados



Inglés como parte de la malla curricular



Plan de estudios competitivo

■ INFRAESTRUCTURA



81, 000 m2



Auditorio +500 personas



Laboratorios y talleres



Centro de investigación e innovación



Instalaciones deportivas



Salas de Netflix

■ SERVICIOS UNIVERSITARIOS



Centro de información



Oficina de oportunidades laborales



Eventos sociales y culturales



Atención psicológica y médica



Talleres artísticos y deportivos



Plana docente calificada



Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

MALLA CURRICULAR¹

CI CLO | 01

- Desarrollo Socioemocional*
- Procesos de la Comunicación I*
- Pensamiento Digital*
- Introducción a la Ingeniería de Software*
- Fundamentos de Programación*

CI CLO | 02

- Procesos de la Comunicación II**
- Gestión Matemática de la Información**
- Matemática Discreta*
- Metodologías de Desarrollo de Software*
- Programación orientada a objetos*

CI CLO | 03

- Gestión Estadística de la Información I**
- Ciudadanía Digital**
- Cálculo Computacional*
- Matemática Computacional*
- Programación Avanzada*

CI CLO | 04

- Gestión Estadística de la Información II**
- Fundamentos Físicos de la Informática*
- Autómatas y Compiladores*
- Especificación y Análisis de Requerimientos*
- Plataformas Tecnológicas y Cloud Computing*

CI CLO | 05

- Pensamiento Crítico**
- Fundamentos de Electrónica*
- Diseño de Base de Datos*
- Desarrollo de Aplicaciones Web I*
- Diseño y Patrones de Software*

CI CLO | 06

- Desarrollo Sustentable y Sostenible**
- Nuevas Tecnologías de Base de Datos*
- Desarrollo de Aplicaciones Web II*
- Desarrollo de Aplicaciones Mobile I*
- Tecnologías de Redes y Seguridad*
- Organización y Dirección de Empresas**

CI CLO | 07

- Programación Concurrente y Distribuida*
- Diseño de Experiencia de Usuario UX*
- Desarrollo de Aplicaciones Mobile II*
- Desarrollo de Videojuegos I*
- Contabilidad y Presupuesto**
- Metodología de Investigación Científica*

CI CLO | 08

- Calidad y Pruebas de Software*
- Desarrollo de Web Services*
- Desarrollo de Videojuegos II*
- Arquitectura de Microservicios**
- Trabajo de Investigación**
- Contabilidad Gerencial**

CI CLO | 09

- Business Intelligence y Business Analytics*
- Nuevas Tecnologías de Software*
- Prácticas Pre Profesionales I**
- Proyecto de Tesis**
- Electivo I*

CI CLO | 10

- Gestión de Proyectos de Software*
- Emprendimiento e Innovación*
- Prácticas Pre Profesionales II**
- Desarrollo de Tesis**
- Electivo II*

FORMACIÓN ACADÉMICA

- Formación General
- Ciencias Básicas y de Computación
- Ingeniería de Software
- Gestión y Tecnologías de Información
- Investigación y Tesis
- Electivos

MODALIDAD

- *Curso Presencial
- **Curso Semipresencial

CERTIFICACIONES PROGRESIVAS

-  Analista Programador
(Al terminar el Ciclo V)
-  Desarrollador Full Stack
(Al terminar el Ciclo VII)
-  VideoGamer Developer
(Al terminar el Ciclo VIII)
-  Analista Business Intelligence - Analytics
(Al terminar el Ciclo IX)

GRADO

- Bachiller en Ingeniería de Software

TÍTULO

- Ingeniero de Software

01 La Universidad Autónoma del Perú, se reserva la atribución de realizar cambios que mejoren esta malla curricular en función de los avances tecnológicos, tendencias del sector y mercado laboral.

02 Como parte de su formación profesional, los estudiantes deberán acreditar cursos de Idiomas y Herramientas para la Empleabilidad: habilidades digitales y cursos alternativos, en los ciclos correspondientes de acuerdo a su plan de estudios; los cuales podrán ser desarrollados en los centros especializados de la misma universidad o en instituciones externas (proceso de convalidación a excepción de los cursos alternativos).