

CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES

FACULTAD DE INGENIERÍA

CARRERAS PARA GENTE QUE TRABAJA

LICENCIADOS POR SUNEDU

► ¿POR QUÉ ELEGIR UPN?



Obtuvimos la acreditación
institucional internacional
en todos nuestros campus.



9 de cada 10
egresados mejoraron su
situación laboral*.



Convalidación
en caso tengas estudios previos
podrás convalidar cursos**



Horarios flexibles
para que puedas manejar mejor
tus tiempos y cumplir tus objetivos

► ¿QUÉ SERÁS CAPAZ DE HACER?

- Serás un profesional agente de cambio que aplica sus conocimientos y habilidades en la creación de soluciones y mejoras en las organizaciones.
- Serás capaz de participar exitosamente, de manera individual o en equipo, en el desarrollo y/o mantenimiento de soluciones de software para la industria (negocios propios o de terceros), mediante la integración de procesos, tecnologías de la información y personas.

► REQUISITOS

A

Haber aprobado todas las asignaturas y obtenido el creditaje correspondiente de acuerdo al plan curricular de la carrera profesional cursada y vigente al momento de su egreso.

B

Elaborar y aprobar un trabajo de investigación.

C

Haber realizado 320 horas de prácticas pre profesionales como mínimo. ***

D

Haber demostrado el dominio de un segundo idioma, de acuerdo al reglamento de grados y títulos vigente.

* Informe IPSOS Perú 2019: Estudio de Empleabilidad de egresados del programa Working Adult de la Universidad Privada del Norte. Muestra: 286 entrevistados. Fecha de campo: 04 al 13 de setiembre. Margen de error: +/-5.66%.

** Sujeto a evaluación de institución donde el postulante haya estudiado.

*** La experiencia laboral del estudiante en funciones propias de la carrera profesional será validada como práctica preprofesional.



MALLA CURRICULAR *

CICLO 01
18 CRED.

- > Complemento matemático para ingenieros
- > Introducción a la ingeniería de sistemas computacionales
- > Comunicación 1 (v)
- > Desarrollo del talento (v)
- > Responsabilidad social

CICLO 02
21 CRED.

- > Matemática básica para ingeniería
- > Comunicación 2 (v)
- > Pre Beginner 1 (v)
- > Fundamentos de algoritmos
- > Mecánica, oscilación y ondas
- > Metodología universitaria (v)

CICLO 03
20 CRED.

- > Herramientas informáticas (v)
- > Cálculo 1
- > Fundamentos de programación
- > Matemática discreta
- > Electricidad, magnetismo y óptica
- > Pre Beginner 2 (v)

CICLO 04
22 CRED.

- > Probabilidad y estadística (v)
- > Estructura de datos
- > Optimización y simulación
- > Cálculo 2
- > Electrónica digital

CICLO 05
20 CRED.

- > Análisis de algoritmos y estrategias de programación
- > Comunicación 3
- > Base de datos
- > Psicología de la felicidad (v)
- > Proyecto social
- > Técnicas de programación orientada a objetos

CICLO 06
18 CRED.

- > Taller de base de datos
- > Metodología de la investigación (v)
- > Computación gráfica y visual
- > Modelamiento y análisis de software
- > Arquitectura de computadoras

CICLO 07
19 CRED.

- > Sistemas operativos
- > Interacción humano computador
- > Empleabilidad (v)
- > Diseño y arquitectura de software
- > Redes 1

CICLO 08
22 CRED.

- > Soluciones web y aplicaciones distribuidas
- > Redes 2
- > Práctica preprofesional (v)
- > Calidad y pruebas de software
- > Taller de robótica

CICLO 09
22 CRED.

- > Electivo 1
- > Sistemas inteligentes
- > Taller de tesis 1 (v)
- > Videojuegos y aplicaciones móviles
- > Administración de proyectos de software

CICLO 10
18 CRED.

- > Capstone project de sistemas
- > Gestión de procesos BPM y planeamiento estratégico
- > Electivo 2
- > Taller de tesis 2 (v)



* La universidad se reserva el derecho de cerrar una carrera en caso no se alcance el mínimo de 15 estudiantes matriculados. Esta malla es aplicada inclusive para estudiantes reingresantes. Estructura curricular y docentes referenciales - sujeto a cambios. La universidad tiene la facultad de asignar a los estudiantes cursos en línea según disponibilidad o capacidad de ciclo.

(v) Curso virtual en 16 semanas.