

UNIVERSIDAD



# Ingeniería en Desarrollo de Software y multimedia

RVOE-BC-L026-M2/18

Bldv. Bernardo O'Higgins #15296 entre Blvd. Insurgentes y Vía Rápida Oriente, Tijuana B.C. México C.P. 22226

contacto@sujuv.mx

TEL: 104-01-57

## OBJETIVO DE LA INGENIERIA

Tiene como objetivo formar profesionales capaces de analizar, diseñar y mejorar estratégicamente proyectos de sistemas de software y multimedia mediante la aplicación de procesos, modelos, herramientas y estándares de calidad en su desarrollo.

## CAMPO OCUPACIONAL

Todo empleo relacionado con el desarrollo de software para juegos, la robótica o la inteligencia artificial, participar en procesos de desarrollo de software y aplicaciones móviles; programación y administración de negocios digitales, agencias de publicidad, agencias interactivas, instituciones educativas hasta instituciones de investigación, empresas desarrolladoras de software, empresas de distribución de contenido, así como cadenas de televisión y empresas online.

## PERFIL DEL EGESADO

Al egresar el Ingeniero en Desarrollo de Software y Diseño Multimedia, será capaz de realizar las siguientes competencias profesionales:

- Desarrollo de aplicaciones bajo distintas arquitecturas: centralizadas, cliente-servidor o distribuidas.
- Soporte técnico y estratégico a la infraestructura de tecnologías de información.
- Diseñar soluciones apropiadas en una o más áreas de concentración, usando enfoques de ingeniería que integren temas éticos, sociales, legales y económicos.

## PLAN DE ESTUDIOS

### CUATRIMESTRE I

- TALLER EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA
- ÁLGEBRA
- INGLÉS I
- FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN
- ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS
- GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

### CUATRIMESTRE IV

- INTRODUCCIÓN A MEDIOS DIGITALES
- TÓPICOS DE MULTIMEDIA
- PROGRAMACIÓN EN C++
- PROGRAMACIÓN VISUAL
- TÓPICOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE
- MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

### CUATRIMESTRE VII

- ESTRATEGIAS DE MARKETING
- PROYECTO INTEGRADOR I
- EFECTOS ESPECIALES PARA CINE Y TELEVISIÓN
- DESARROLLO DE SOFTWARE CON CALIDAD
- TENDENCIAS ACTUALES DE INGENIERÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE
- PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
- CIBER ESTÉTICA

### CUATRIMESTRE II

- ÉTICA PROFESIONAL
- CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL
- INGLÉS II
- SISTEMAS OPERATIVOS
- BASES DE DATOS
- PROGRAMACIÓN WEB I

### CUATRIMESTRE V

- COMUNICACIÓN Y REDES
- PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
- TECNOLOGÍA DEL VIDEO Y FOTOGRAFÍA DIGITAL
- INGENIERÍA DEL SONIDO
- TALLER DE ANIMACIÓN
- DISEÑO GRÁFICO

### CUATRIMESTRE VIII

- PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS MÓVILES
- PROYECTO INTEGRADOR II
- TENDENCIAS ACTUALES DE INGENIERÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE
- TENDENCIAS ACTUALES DE INGENIERÍA EN ERGONOMÍA
- ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE

### CUATRIMESTRE III

- TÓPICOS DE ELECTRÓNICA
- MÉTODOS ESTADÍSTICOS
- INGLÉS III
- PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA
- ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS EN INGENIERÍA Y MULTIMEDIA
- PROGRAMACIÓN WEB II

### CUATRIMESTRE VI

- PRODUCCIÓN DE AUDIO
- PRODUCCIÓN DE VIDEO
- FOTOGRAFÍA
- DIBUJO DIGITAL
- DESARROLLO DE SOFTWARE EN PLATAFORMAS ABIERTAS
- DESARROLLO DE SOFTWARE EN PLATAFORMAS PROPIETARIAS

### CUATRIMESTRE IX

- SIMULACIÓN
- DESARROLLO DE EMPRENDEDORES TECNOLÓGICOS
- PROYECTO MULTIMEDIA