

Perfil de Egreso

Al finalizar sus estudios, el egresado de la Licenciatura en Ciencias de la Computación:

Tendrá una alta preparación, caracterizada por una visión general de las Ciencias de la Computación y un conocimiento profundo sobre sus fundamentos.

- Seguirá una metodología científica, aplicando técnicas de Métodos Formales y de Ingeniería de Software para el desarrollo de sistemas eficientes.
- Poseerá conocimientos sólidos para la construcción de sistemas de software.
- Estará capacitado para interactuar con usuarios, entender sus necesidades y proponer soluciones por medio del análisis, diseño e implementación de sistemas de software.
- Tendrá la capacidad para clasificar problemas: resolubles vs. irresolubles y tratables vs. intratables.
- Podrá enfrentar los cambios tecnológicos, adecuando las abstracciones, las técnicas y los sistemas.
- Estará capacitado para identificar, modelar y representar entidades o sistemas en diferentes niveles de abstracción.
- Tendrá una actitud crítica frente a los problemas del medio, ofreciendo soluciones innovadoras.
- Poseerá una sensibilidad ético-social.

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

Mtro. Enrique Agüera Ibáñez
RECTOR

Dr. Mario Rossainz López
DIRECTOR

José Andrés Vázquez Flores
SECRETARIO ACADEMICO

Ivo Humberto Pineda Torres
SECRETARIO DE INV. Y EST. DE
POSTGRADO

Ismael González Tzontecomani
SECRETARIO ADMINISTRATIVO

Ciudad Universitaria
Av. San Claudio y 14 Sur
Col. San Manuel C.P. 72570
Teléfono 01(222)2295500
Recepción ext. 7200
Fax ext. 5672



PLAN 2005

La FCC ofrece la Licenciatura en Ciencias de la Computación la cual formará a sus egresados con conocimientos sobre los fundamentos de las Ciencias de la Computación, lo que les permitirá diseñar y construir sistemas y modelos computacionales para la solución de problemas.

Perfil de Ingreso

Además de los requisitos de ingreso, señalados en el reglamento de procedimientos y requisitos para la admisión, permanencia y egreso de los alumnos de la BUAP, los aspirantes a ingresar a la Licenciatura en Ciencias de la Computación deberán poseer lo siguiente:

- Capacidad para la abstracción y análisis de su entorno.
- Perseverancia, creatividad, tenacidad y compromiso ético-social.
- Una Actitud favorable para adquirir nuevos conocimientos y profundizar en los aspectos teóricos y fundamentales de los temas que conforman su área.
- Inclinación hacia las materias de ciencias.
- Gusto por las matemáticas.
- Capacidad de observación, iniciativa y disposición al estudio intensivo.
- Aptitudes para la búsqueda de soluciones generales.

Unidad académica

Facultad de Ciencias de la Computación

Carrera

Licenciatura en Ciencias de la Computación

Título que se otorga

Licenciado en Ciencias de la Computación

Niveles contemplados en el mapa

Básico y formativo

Créditos mínimos y máximos para la obtención de la licenciatura

420 / 450

Créditos mínimos y máximos por cuatrimestre

30 / 65

Créditos máximos por verano

25

Tiempo mínimo y máximo en el plan de estudios

3 a 7.5 años

NIVEL BÁSICO

MATERIAS OBLIGATORIAS

PROGRAMACIÓN

MATEMÁTICAS ELEMENTALES

LENGUA EXTRANJERA I

PROGRAMACIÓN AVANZADA

ÁLGEBRA SUPERIOR

INTRODUCCIÓN A LA DISCIPLINA

COMPUTACIONAL

CÁLCULO DIFERENCIAL

LENGUA EXTRANJERA II

GEOMETRÍA ANALÍTICA CON ÁLGEBRA LINEAL

CÁLCULO INTEGRAL

ENSAMBLADOR

PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS

ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS

LENGUA EXTRANJERA III

MATEMÁTICAS DISCRETAS

SISTEMAS DIGITALES

PROBABILIDAD

LÓGICA MATEMÁTICA

BASES DE DATOS

CIRCUITOS ELÉCTRICOS

LENGUAJES FORMALES Y AUTOMATAS

INGENIERÍA DE SOFTWARE

SISTEMAS OPERATIVOS CENTRALIZADOS Y

DISTRIBUIDOS

LENGUA EXTRANJERA IV

CULTURA Y ÉTICA UNIVERSITARIA

NIVEL FORMATIVO

COMPUTABILIDAD

FUNDAMENTOS DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

REDES DE COMPUTADORAS

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

FILOSOFÍA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN EN COMPUTACIÓN

ANÁLISIS Y DISEÑO DE ALGORITMOS

ANÁLISIS DE ALGORITMOS NUMÉRICOS

FUNDAMENTOS DE BASES DE DATOS

GRAFICACIÓN

TÓPICOS SELECTOS DE LA COMPUTACIÓN I

ÉTICA Y PRÁCTICA PROFESIONAL

PROGRAMACIÓN CONCURRENTE Y PARALELA

SISTEMAS DISTRIBUIDOS

COMPILADORES

ARQUITECTURA FUNCIONAL DE COMPUTADORAS

MATERIAS OPTATIVAS

TEORÍA DE LA COMPLEJIDAD

DEMOSTRACIÓN AUTOMÁTICA DE TEOREMAS

MÉTODOS FORMALES

TÉCNICAS AVANZADAS DE ANÁLISIS Y DISEÑO DE ALGORITMOS

ANÁLISIS Y DISEÑO FORMAL DE SISTEMAS

ANÁLISIS NUMÉRICO

ESTADÍSTICA

INVESTIGACIÓN DE OPERACIONES

TÓPICOS SELECTOS DE OPTIMIZACIÓN

APLICACIÓN DE REDES Y SISTEMAS

DISTRIBUIDOS

INTERFACES HUMANO-COMPUTADORA

INGENIERÍA DE SOFTWARE AVANZADA

INGENIERÍA DE SOFTWARE Y PATRONES

PROCESAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

TÓPICOS SELECTOS DE LA COMPUTACIÓN II

INTRODUCCIÓN AL RECONOCIMIENTO DE

PATRONES

TÓPICOS SELECTOS EN ANÁLISIS DE DATOS

**LICENCIATURA
EN CIENCIAS DE LA
COMPUTACIÓN**