

# INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS COMPUTACIONALES

## Bloque de Asignaturas Electivas de Orientación Profesional

Código	Asignatura	U.V.	Requisito
Área de Redes y Seguridad Informática			
IA-603	Diseño de Infraestructura de Redes	4	Aprobar asignaturas específicas hasta el 9no periodo.
IA-604	Configuración e Integración de Infraestructura de Redes	4	IA-601
Área de Administración de Tecnologías de Información			
IA-605	Administración de Servidores	4	Aprobar asignaturas específicas hasta el 9no periodo.
IA-606	Administración de Servicios de Tecnologías de Información	4	IA-603

El estudiante escogerá un área de orientación profesional para cursar las dos asignaturas que le corresponde.

## Bloque de Asignaturas Electivas de Formación General.

Código	Asignatura	U.V.	Requisito
AG-106	(2) Educación Ambiental	3	Ninguno
EA-101	Educación Artística	3	Ninguno
EF-101	Educación Física y Deportes	3	Ninguno
LL-102	Técnicas de Redacción	3	Ninguno
HH-301	Realidad Socioeconómica de Honduras	3	Ninguno
HH-306	Entorno Empresarial	3	Ninguno
II-406	Calidad Total	3	Ninguno
AT-401	Empresas Turísticas	3	Ninguno
HH-307	Pensamiento Crítico y Creativo	3	Ninguno
LE-106	**Inglés Para Certificación	3	LE-104

\*\*TOEFL: Test Of English as a Foreign Language; TOEIC: Test Of English for International Communication.

### PERFIL PROFESIONAL:

El objetivo primordial del currículo de la carrera de Ingeniería en Tecnologías Computacionales es la formación de un profesional con liderazgo, competente, emprendedor, apegado a la ética universal capaz de dominar el aspecto técnico, investigativo y desarrollo de las tecnologías computacionales y que simultáneamente estén provistos de conocimientos de gestión estratégica que les permita también desenvolverse en un plano gerencial. Esto permitirá la formación de un profesional con la capacidad técnica para desarrollar soluciones computacionales de alta calidad, así como de una amplia visión para dirigir y liderar personas en áreas relacionadas a su cargo.

### HABILIDADES Y DESTREZAS:

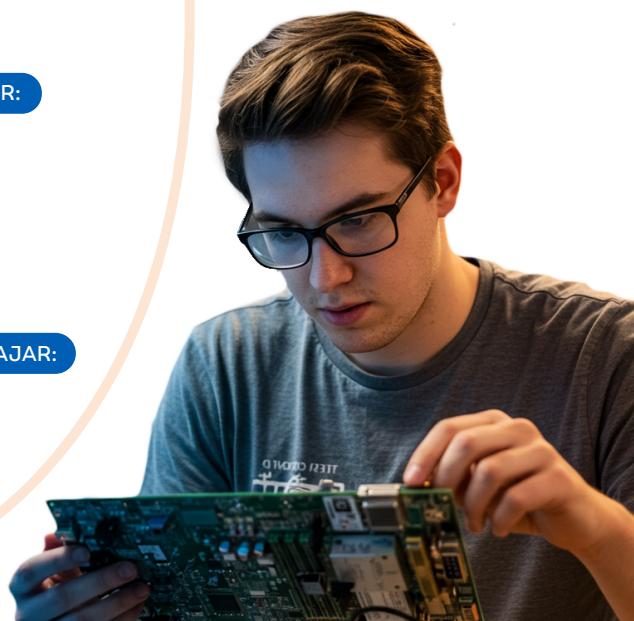
- Desarrollar Software.
- Diseño de Redes Computacionales.
- Implementación de Sistemas de Seguridad Informática.
- Identificar, Integrar y Operar la Infraestructura Tecnológica de Cualquier Empresa.

### PUESTOS QUE PUEDES DESEMPEÑAR:

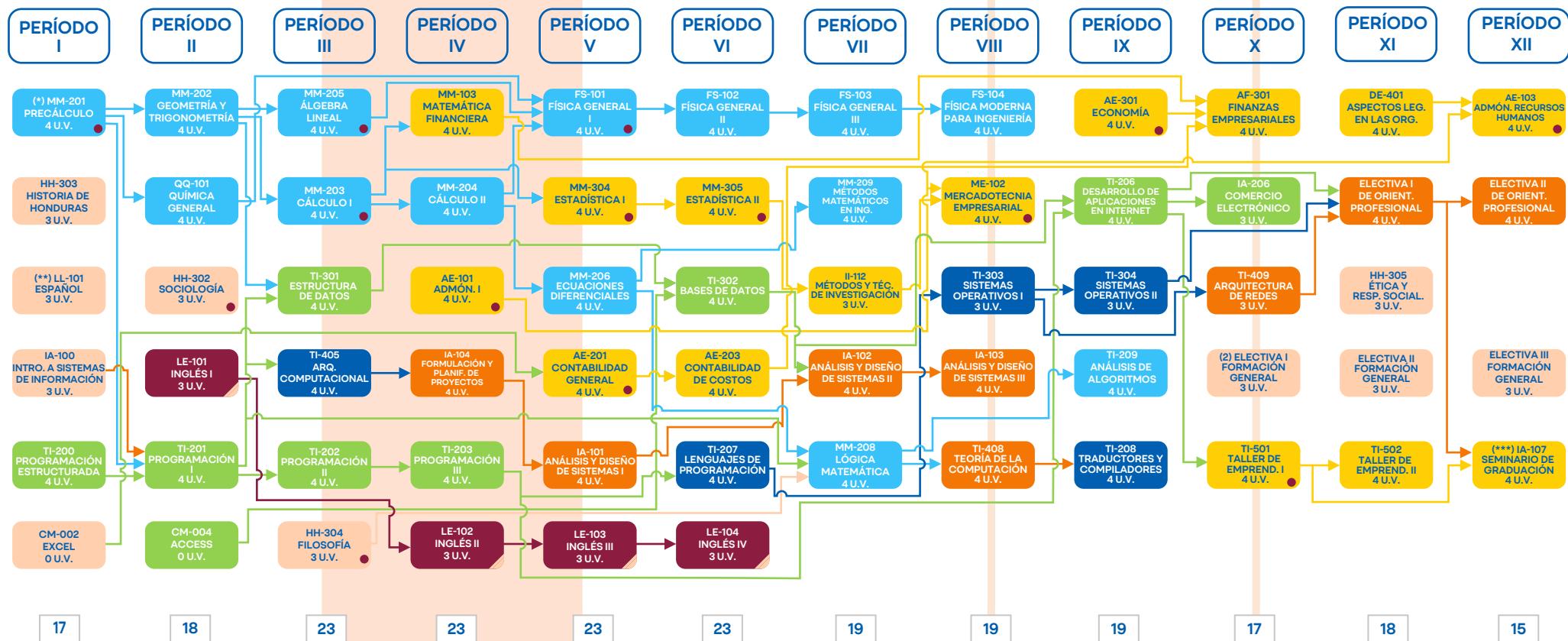
- Programador.
- Administrador de Servidores.
- Gestor de Tecnologías.
- Analista de Sistemas.

### RUBROS EN LOS QUE PUEDES TRABAJAR:

- Industria.
- Comercio.
- Banca y Finanzas.
- Sector Público.



# INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS COMPUTACIONALES



- Materias enriquecidas con contenido de **Arizona State University®** impartidas en la Universidad de San Pedro Sula.
- Inglés impartido con material y metodología del **ASU® English Language Program**.

DESCRIPCIÓN PORCENTUAL POR ÁREA DE CONOCIMIENTO		
ÁREA DEL CONOCIMIENTO	Asig.	%
GENERALES Y COMPLEMENTARIAS	14	22
CIENCIAS BÁSICAS	14	22
ADMINISTRATIVAS Y EMPRENDIMIENTO	15	23
PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE SOFTWARE	9	14
GESTIÓN DE SISTEMAS INFORMÁTICOS	8	12
CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	5	8
	65	100

El plan de estudios puede tener cambios sin previo aviso.  
Acumular por lo menos 200 puntos coprogramáticos.  
Haber cursado y aprobado una ruta de aprendizaje de USAP+.

Total de U.V.= 234

(\*) Aprobar Matemáticas para nivelación para matricular PRECÁLCULO.

(\*\*) Aprobar Español para nivelación para matricular ESPAÑOL.

(\*\*\*) Haber aprobado el 80% de la carrera para hacer práctica profesional.