TÉCNICO EN
INGENIERÍA DE SOFTWARE

DECÍDETE, FÓRMATE Y LIDERA

Universidad Tecnológica de El Salvador

Comisión de Acreditación

¿POR QUÉ ESTUDIAR TÉCNICO
EN INGENIERÍA DE SOFTWARE?

El desarrollo de un país está íntimamente ligado a la modernización, actualización y mejoramiento de la eficiencia de los sistemas computacionales y las aplicaciones de estos a la industria en general. Por esta razón, es necesario preparar recurso humano con conocimientos técnicos orientados al análisis y diseño de sistemas computarizados que contribuyan al comercio y al sector servicios.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- Estructurar procesos lógicos para la resolución de problemas.
- Desarrollar pensamiento lógico estructurado para la resolución de problemas matemáticos.
- Implementar configuraciones de servidores web para optimizar el funcionamiento de las aplicaciones web.
- Utilizar los principios orientados a objetos para la resolución de problemas.
- Resolver problemas utilizando la computadora a través de la programación estructurada.
- Manejar lenguajes de programación para la solución a problemas de ingeniería.
- Analizar y diseñar base de datos a través de los modelos entidad - relación y relacional.
- Utilizar lenguajes de manipulación de base de datos para la construcción de sistemas de información.

COMPETENCIAS DE ESPECIALIDAD

- Administrar la base de datos para mejorar el rendimiento de las aplicaciones.
- Realizar análisis, diseño y programación de sistemas informáticos web para la solución de problemas administrativos.
- Recopilar requerimientos de información para la construcción de sistemas.
- Realizar el análisis de información para determinar requerimientos de sistemas informáticos.
- Desarrollar sistemas informáticos web transaccionales de apoyo a la gestión administrativa.
- Diseñar y programar aplicaciones, utilizando principios de la Programación Orientada a Objetos.
- Desarrollar sistemas informáticos web para el apoyo a la toma de decisiones administrativas.
- Elaborar, implementar y dar mantenimiento a aplicaciones de software.
- Formular proyectos de negocios, orientados a la creación de nuevas empresas de tecnología.

¿CUÁL ES EL ÁREA LABORAL EN QUE SE PUEDE DESARROLLAR EL **FUTURO PROFESIONAL?**

- Técnico especialista en software.
- Auxiliar de gerencia informática.
- Análisis y programación.
- Administrador de bases de datos.
- Ejecutivo de ventas de servicios y productos de software.

PENSUM

I AÑO

CICLO I

1	ING1-I
Inglés I	
Br	4

2	ALG1-T
Algoritmos I	
Br	4

3	EXOE-I
Expresión Oral y Escrita del Español	
Br	4

4	MAT1-T
Matemática I	
Br	4

16 U.V
16 U.V

CICLO II

5	PRO1-T
Programación I	
2	4

6	PROE-T
Programación Orientada a Objetos	
Br	4

7	DPWEB-T
Desarrollo de la Plataforma Web	
2	4

8	BAS1-T
Base de Datos I	
Br	4

16 U.V
32 U.V.

II AÑO

CICLO III

9	PRO2-T
Programación II	
5	4

10	AYDS-T
Arquitectura del Software	
6	4

11	DSIW1-T
Desarrollo de Sistemas Informáticos Web I	
7	4

12	BAS2-T
Base de Datos II	
8	4

16 U.V.
48 U.V.

CICLO IV

13	PRO3-T
Programación III	
9	4

14	EPRO-T
Ingeniería del Software	
10	4

15	DSIW2-T
Desarrollo de Sistemas Informáticos Web II	
11	4

16	EMTE-T
Emprendedurismo Tecnológico	
12	4

16 U.V.
64 U.V.

PROCESO DE GRADUACIÓN

ASIGNATURAS QUE SE PUEDEN PROGRAMAR EN CICLO EXTRAORDINARIO

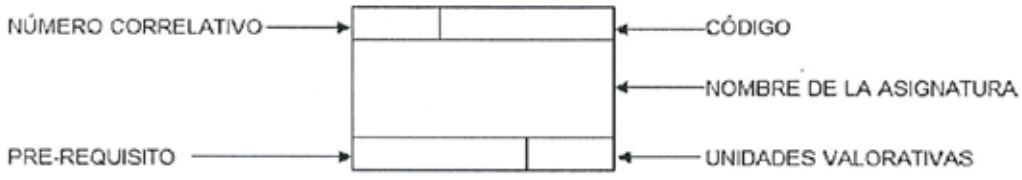
Nota: Un estudiante podrá cursar solamente una asignatura en ciclo extraordinario.

1	ING1-I
Inglés I	
Br	4

3	EXOE-I
Expresión Oral y Escrita del Español	
Br	4

4	MAT1-T
Matemática I	
Br	4

8	BAS1-T
Base de Datos I	
Br	4



Proceso de Graduación:
Es el conjunto de actividades académicas que desarrolla el egresado, de acuerdo con la modalidad de cada IES, con la asesoría de un docente especializado.