

INFORMES

Facultad
de Ingeniería

Coordinación de la carrera de Ingeniería en Sistemas Inteligentes.
Área de Computación e Informática.
Av. Dr. Manuel Nava No. 8 Edificio T, 6º piso Zona Universitaria Poniente.
San Luis Potosí, S.L.P.,
CP 78290. México.
Tel y Fax: (444) 826 23 30, 826 23 00 Ext. 6050
<http://www.ingenieria.uaslp.mx>

Universidad Autónoma de San Luis Potosí
Álvaro Obregón No. 64
Centro CP 78000
San Luis Potosí, S.L.P. México
Tel. 01(444) 826 13 80 al 84
www.uaslp.mx



UASLP

Universidad Autónoma
de San Luis Potosí

Ingeniería en Sistemas Inteligentes



FACULTAD DE
INGENIERÍA



¿Qué hace un Ingeniero en Sistemas Inteligentes?

Es el profesional capaz de inventar y diseñar productos nuevos para el país y para el mundo o integrarse a grupos de investigación en áreas tales como: Robótica, Procesamiento de Imágenes, Inteligencia artificial, Bioinformática, Desarrollo de Juegos, Seguridad Informática, Redes de Comunicaciones, Ingeniería de Software, Simulación de Procesos Físicos, Logística, Criptografía, Minería de datos, etc.

¿Cuál es su Campo laboral?

- Desarrollo profesional en el sector industrial, educativo, privado y público.
- Desempeño en puestos de programador, analista, administrador de redes, ingeniero en sistemas, arquitecto de software, gerente de sistemas o desarrollarse como consultor independiente.

Requisitos de ingreso

- Bachillerato completo en Ciencias Físico-Matemáticas, Bachillerato Tecnológico, Bachillerato General o Único.
- Aprobar el Examen de Admisión que consta de cuatro evaluaciones: de salud, conocimientos, psicométrica y EXANI II.

Perfil de ingreso

- Sensibilidad frente al fenómeno de la información y el avance tecnológico de las ciencias computacionales.
- Capacidad de razonamiento, análisis y comprensión de lectura.
- Conocimientos mínimos de sistemas computacionales.
- Ética en la responsabilidad que implica el manejo de la información.
- Razonamiento lógico matemático.
- Capacidad de abstracción y síntesis.
- Conocimientos básicos de inglés.
- Capacidad de iniciativa y liderazgo.

Perfil de egreso

El egresado tendrá la capacidad de profundizar en el estudio y desarrollo de las ciencias computacionales, que derive en elementos para la concepción y creación de ambientes, facilidades y aplicaciones innovadoras de la computación dentro de entornos diversos de demandas a satisfacer. Profundizando en los fundamentos de la construcción de software de base y de aplicaciones, mantendrá un estudio riguroso en los principios que caracterizan a las ciencias formales y estará preparado para elaborar teórica y prácticamente modelos de realidades complejas, cuidando su consistencia, eficiencia y rendimiento.

Materias de especialización. Estructura general preliminar sujeta a posibles modificaciones antes de su aprobación definitiva por el HCDU

1 Inteligencia Artificial y Robótica Inteligente

Materias Básicas de la Especialidad (Español)

Programación de Robots
Inteligencia Artificial

Materias Avanzadas de la Especialidad (English)

Perception and Computer Vision
Machine Learning
Intelligent Robotics
Knowledge Representation and Ontologies
Natural Language Processing
Nature Inspired Optimization
Data Analytics

2 Desarrollo Web y Multiplataforma

Materias Básicas de la Especialidad (Español)

Fundamentos de Desarrollo Web
Fundamentos de Desarrollo Móvil

Materias Avanzadas de la Especialidad (English)

Interactive Web Applications
Rich Internet Applications
Mobile Application Development
Progressive Web Apps
User Experience Design
Cloud Services Management

3 Redes de Computadoras y Ciberseguridad

Materias Básicas de la Especialidad (Español)

Configuración Básica de Redes
Criptografía

Materias Avanzadas de la Especialidad (English)

Network Management
Wireless Networks
Network Security
Ethical Hacking
Internet of Things

4 Desarrollo de Videojuegos y Animación

Materias Básicas de la Especialidad (Español)

Diseño Formal de Videojuegos
Estructuras y Algoritmos para el Desarrollo de Videojuegos
Graficación, Animación
Herramientas Digitales de Diseño Gráfico.
Arte, Guionismo y Personajes

Materias avanzadas de la especialidad (English)

Advanced Human-Computer Interaction
Physics and Simulation for Game Development
Integration and Game Engines
Sound Design and Special Effects
Wearable Computing
Advanced Videogame Development

5 Ingeniería de Software y Bases de Datos

Materias Básicas de la Especialidad (Español)

Bases de Datos Distribuidas
Metodologías de Desarrollo de Software

Materias Avanzadas de la Especialidad (English)

Software Architectures
Data Warehouse
Software Testing
NonSQL Data Bases
Model Driven Software Engineering
Software Project Management
Software Usability

