

### Malla Curricular de Ingeniería de Software

CICLO 1		CICLO 2		CICLO 3		CICLO 4		CICLO 5		CICLO 6		CICLO 7		CICLO 8		CICLO 9		CICLO 10	
QUÍMICA GENERAL	2.72	INTRODUCCIÓN A LAS TIC	2	MATEMÁTICA PARA INGENIEROS II	2	ESTADÍSTICA INFERENCIAL	4	HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA LA TOMA DE DECISIONES	2	REDES Y COMUNICACIÓN DE DATOS II	3	SEGURIDAD INFORMÁTICA	3	HERRAMIENTAS PARA LA COMUNICACIÓN EFECTIVA	3	GESTIÓN DE PROYECTOS	3	AUDITORÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS	4
LABORATORIO DE QUÍMICA GENERAL	0.28	MATEMÁTICA PARA INGENIEROS I	4	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA Y PROBABILIDADES	3	BASE DE DATOS	3	PROCESOS PARA INGENIERÍA	2	CURSO INTEGRADOR I: SISTEMAS - SOFTWARE	3	SISTEMAS DISTRIBUIDOS	4	NETWORK SECURITY	3	FORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN - SISTEMAS	4	CALIDAD DE SOFTWARE	3
INTRODUCCIÓN A LA MATEMÁTICA PARA INGENIERÍA	5	PRINCIPIOS DE ALGORITMOS	2	TALLER DE PROGRAMACIÓN	3	PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	3	ADMINISTRACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS	3	DESARROLLO WEB INTEGRADO	3	TEORÍA DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN Y MÉTODOS DE TRADUCCIÓN II	2	INTELIGENCIA DE NEGOCIOS	4	CRIPTOGRAFÍA I	4	ÉTICA PROFESIONAL	2
INTRODUCCIÓN A LA VIDA UNIVERSITARIA: INGENIERÍA DE TI Y TELECOMUNICACIONES	2	COMPRENSIÓN Y REDACCIÓN DE TEXTOS II	4	TEORÍA GENERAL DE SISTEMAS	2	ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS	3	REDES Y COMUNICACIÓN DE DATOS I	4	ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN	4	DESARROLLO DE SOFTWARE I	3	DESARROLLO DE SOFTWARE II	3	FORMACIÓN PARA LA EMPLEABILIDAD	3	PRUEBAS DE SOFTWARE	2
COMPRENSIÓN Y REDACCIÓN DE TEXTOS I	4	INGLÉS II	3	CIUDADANÍA Y REFLEXIÓN ÉTICA	3	PROBLEMAS Y DESAFÍOS EN EL PERÚ ACTUAL	3	ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS	3	PROGRAMACIÓN LÓGICA Y FUNCIONAL	4	INTERACCIÓN HOMBRE-MÁQUINA	2	PROGRAMACIÓN DE INTERFASES Y DISPOSITIVOS PERIFÉRICOS	2	DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS II	3	INTELIGENCIA ARTIFICIAL	4
INDIVIDUO Y MEDIO AMBIENTE	2	CÁLCULO APLICADO A LA FÍSICA 1	4.78	INGLÉS III	3	INVESTIGACIÓN ACADÉMICA	4	SISTEMAS OPERATIVOS	3	TEORÍA DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN Y MÉTODOS DE TRADUCCIÓN I	3	ELECTIVO 1	3	DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES	2	CURSO INTEGRADOR II: SOFTWARE	3	TALLER DE INVESTIGACIÓN - SOFTWARE	4
INGLÉS I	3	LABORATORIO DE CÁLCULO APLICADO A LA FÍSICA 1	0.22	CÁLCULO APLICADO A LA FÍSICA 2	4.78	INGLÉS IV	3	TALLER DE PROGRAMACIÓN WEB	2			PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON C++	2	DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS I	3				
				LABORATORIO DE CÁLCULO APLICADO A LA FÍSICA 2	0.22														
	<b>19</b>		<b>20</b>		<b>21</b>		<b>23</b>		<b>19</b>		<b>20</b>		<b>19</b>		<b>20</b>		<b>20</b>		<b>19</b>

FG	Formación General	11 Cursos
FE	Formación Especializada	57 Cursos
<b>TOTAL</b>		<b>68 Cursos</b>

35 Créditos
165 Créditos
<b>200 Créditos</b>