



Ingeniería en Computación e Informática

SEMESTRE I	SEMESTRE II	SEMESTRE III	SEMESTRE IV	BACHILLERATO EN INGENIERÍA	SEMESTRE V	SEMESTRE VI	SEMESTRE VII	SEMESTRE VIII	LICENCIATURA Y TÍTULO PROFESIONAL
Introducción a la Ingeniería	Base de Datos	Cálculo Integral *	Métodos Cuantitativos *		Minería de Datos	Gestión de la Transformación Digital *	Portafolio de Proyectos *	Seminario de Licenciatura en Ingeniería	
Introducción a la Programación	Física Experimental	Mecánica	Tecnologías Disruptivas		Disrupción Empresarial *	Desafío Tecnológico *	Tópico de Especialidad I *	Proyecto de Título	
Física General *	Cálculo Diferencial *	Compliance & Accountability *	Algoritmos y Estructura de Datos		Conectividad y Soluciones Móviles	Ingeniería de Software I	Tópico de Especialidad II	Ciberseguridad *	
Introducción a las Matemáticas *	Taller de Innovación y Emprendimiento I *	Taller de Innovación y Emprendimiento II *	Práctica I *		Paradigmas de Programación	Desarrollo Web y Móvil	Ingeniería de Software II	Práctica II	
	Habilidades Comunicativas *	Inglés I *	Inglés II *		Inglés III *	Taller de Innovación y Emprendimiento III *	Infraestructura TI *		
						Inglés IV *	Responsabilidad Social *		



Ámbito de Acción II: Generación de Productos Tecnológicos

Ámbito de Acción III: Transformación Digital

Ámbito de Acción IV: Educación General e Inglés

Experiencias Integradoras

Ingeniería en Computación e Informática

¿POR QUÉ ESTUDIAR
ESTA CARRERA EN LA
UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO?



87,7% de empleabilidad al primer año de egreso (www.mifuturo.cl, 2022).



Convenios de colaboración y empleabilidad con importantes empresas e instituciones especializadas..



Formación de especialistas en las áreas de gestión de proyectos, arquitectura y desarrollo de software.



Existe la posibilidad de vivir la experiencia de la internacionalización a través de distintas modalidades, cursos de idiomas, programas intensivos e intercambio en prestigiosos planteles.



Oportunidad de cursar certificados en Ciencia de Datos, Inteligencia Artificial y Ciberseguridad, programas desarrollados y certificados por IBM de manera 100% online y gratuito para alumno/a s UNAB, siendo un proyecto único en Chile y primero en Latinoamérica en carreras de Pregrado incorporándolos dentro de las mallas en los cursos de tópicos de especialidad.



Malla innovada: 100% movilidad en el primer año, de esta forma, puedes cambiarte entre Ingeniería en Computación e Informática, Ingeniería Industrial, Ingeniería Civil Industrial e Ingeniería Civil Informática sin perder un semestre o un año de tu avance.



GRADO ACADÉMICO
BACHILLER (4 SEMESTRES)
LICENCIADO(A) EN
INGENIERÍA
(8 SEMESTRES)

TÍTULO PROFESIONAL
INGENIERO(A) EN
COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA
(8 SEMESTRES)

DURACIÓN
4 AÑOS

RÉGIMEN
DIURNO:
SANTIAGO,
VIÑA DEL MAR
VESPERTINO:
SANTIAGO

SEDES
SANTIAGO
VIÑA DEL MAR

Descripción de Asignaturas

Ámbito de Acción I:
Tecnologías Disruptivas

Ámbito de Acción II: Generación
de Productos Tecnológicos

Ámbito de Acción III: Transformación
Digital

Ámbito de Acción IV:
Educación General e Inglés

Experiencias
Integradoras

		ASIGNATURA	RESEÑA
PRIMER AÑO	SEMESTRE I	Introducción a la Ingeniería	La asignatura revisa los fundamentos de la industria de la construcción y sus etapas básicas y la terminología disciplinar introductoria. Tributa a todos los ámbitos de aprendizaje
		Introducción a la Programación	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de aplicar el pensamiento computacional para resolver problemas mediante la programación, combinando el modelado de datos y el diseño de algoritmos con la construcción y depuración de programas.
		Física General *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de aplicar los principios físicos fundamentales contribuyendo al desarrollo del conocimiento y razonamiento científico.
		Introducción a las Matemáticas *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de resolver operaciones con números reales, ecuaciones e inecuaciones en ejercicios matemáticos, junto con utilizar las leyes lógicas de proporcionalidad y conjuntos matemáticos, ejercicios con polinomios y aplicar funciones de modelación de problemas matemáticos.
PRIMER AÑO	SEMESTRE II	Base de Datos	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de gestionar la información por medio de herramientas de base de datos, realizando modelos eficientes, escalables con el objetivo de brindar a las organizacionales información de calidad, precisa y oportuna
		Física Experimental	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de utilizar métodos de obtención y tratamiento de datos que les permita establecer relaciones relevantes involucradas en un fenómeno físico
		Cálculo Diferencial *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de desarrollar destreza en los conceptos de límite, continuidad, derivadas y matrices.
		Taller de Innovación y Emprendimiento I *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de reconocer las características personales asociadas al emprendimiento y la innovación para crear redes de contacto y conformar equipos multidisciplinarios colaborativos.
		Habilidades Comunicativas *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de desarrollar habilidades comunicativas orales y escritas, a fin de optimizar su comunicación tanto profesional como en la vida diaria.

Descripción de Asignaturas

Ámbito de Acción I:
Tecnologías Disruptivas

Ámbito de Acción II: Generación
de Productos Tecnológicos

Ámbito de Acción III: Transformación
Digital

Ámbito de Acción IV:
Educación General e Inglés

Experiencias
Integradoras

SEGUNDO AÑO

SEMESTRE III

SEMESTRE IV

ASIGNATURA	RESEÑA
Cálculo Integral *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de aplicar los conceptos de sucesiones, series y representación de funciones de serie de potencias.
Mecánica	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de aplicar las leyes fundamentales de la mecánica clásica bajo la formulación newtoniana, que abarcan conceptos de movimiento, fuerza, trabajo y energía.
Compliance & Accountability *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de conocer conceptos normativos y sus principales definiciones, con el objetivo de comprender que el contexto corporativo normativo externo, debe ser considerado como un insumo al diseñar un plan de transformación digital.
Taller de Innovación y Emprendimiento II *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de reconocer características personales asociadas al emprendimiento y la innovación para identificar oportunidades y formular propuestas de valor, gestionando el riesgo.
Inglés I *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y futuro, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.
Métodos Cuantitativos *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de manejar información en forma científica en sus propios proyectos.
Tecnologías Disruptivas	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de aplicar nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de construir soluciones para un mundo globalizado y desarrollar propuestas computacionales, integrando las habilidades sociales, aplicando conceptos de ética profesional.
Algoritmos y Estructura de Datos	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de comprender, seleccionar y aplicar diferentes estructuras de datos y sus algoritmos asociados para la resolución de problemas
Práctica I *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces relacionarse con el mundo laboral. Debiendo aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en su formación a situaciones laborales propias del quehacer de la profesión.
Inglés II *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de comunicarse efectiva y naturalmente en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y pasado, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuada.

Descripción de Asignaturas

Ámbito de Acción I:
Tecnologías Disruptivas

Ámbito de Acción II: Generación
de Productos Tecnológicos

Ámbito de Acción III: Transformación
Digital

Ámbito de Acción IV:
Educación General e Inglés

Experiencias
Integradoras

		ASIGNATURA	RESEÑA
SEMESTRE V	TERCER AÑO	Minería de Datos	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de aplicar el razonamiento científico para generar modelos y verificar hipótesis aplicando técnicas de minería de datos
		Disrupción Empresarial *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de diseñar estrategias de administración organizacional aplicando buenas prácticas de gobernanza y gestión del conocimiento para el desarrollo de estrategias e integración de paradigmas ágiles.
		Conectividad y Soluciones Móviles	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de diseñar soluciones tecnológicas que involucren dispositivos y servicios como elementos ubicuos habilitantes de las herramientas móviles para generar conectividad entre diferentes personas y fuente de datos.
		Paradigmas de Programación	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de aplicar múltiples paradigmas de programación para resolver un problema computacionalmente, seleccionando los que sean apropiados de acuerdo a los requisitos que se deben satisfacer.
		Inglés III *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de comunicarse efectiva y naturalmente en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente, futuro y pasado, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuada.
SEMESTRE VI	TERCER AÑO	Gestión de la Transformación Digital *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de diseñar un plan de transformación digital con foco en la mejora del valor organizacional y el cumplimiento de normativas externas, gestionar el cambio en la cultura organizacional, así como monitorear exitosamente su ejecución.
		Desafío Tecnológico *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de elaborar propuestas tecnológicas que den solución a necesidades sociales y/u organizacionales por medio de proyectos que cubran objetivos de desarrollo sostenible, orquestando diversos elementos tecnológicos con sus respectivos planes de gestión y descripciones arquitectónicas.
		Ingeniería de Software I	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de aplicar herramientas, métodos y técnicas para que los proyectos de desarrollo de software sean efectivos y eficientes, proponer y planificar productos de software de mayor calidad a un menor costo, proponer metodologías de desarrollo, de acuerdo a las exigencias del proyecto.
		Desarrollo Web y Móvil	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de construir soluciones tecnológicas que involucren plataformas web y aplicaciones móviles común elemento que cubre problemáticas y necesidades organizacionales, como también dentro de un contexto de innovación y emprendimiento.
		Taller de Innovación y Emprendimiento III *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de planificar y desarrollar proyectos de innovación que exploten oportunidades contingentes a través de productos tecnológicos y modelos de negocios consistentes con el entorno económico y social en el que aspiran realizarse.
		Inglés IV *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de comunicarse efectiva y naturalmente en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente, futuro y pasado, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuada.

Descripción de Asignaturas

Ámbito de Acción I:
Tecnologías Disruptivas

Ámbito de Acción II: Generación
de Productos Tecnológicos

Ámbito de Acción III: Transformación
Digital

Ámbito de Acción IV:
Educación General e Inglés

Experiencias
Integradoras

		ASIGNATURA	RESEÑA
CUARTO AÑO	SEMESTRE VII	Portafolio de Proyectos *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaz de formular proyectos de ingeniería que generen valor para una organización
		Tópico de Especialidad I *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de crear soluciones tecnológicas que integren herramientas cloud para el análisis avanzado de información y distinguir diferentes tipos de servicios, apreciando la importancia que tiene la gestión de la información en la toma de decisiones operacionales y estratégicas.
		Tópico de Especialidad II	En esta asignatura los alumnos/as podrán desarrollar prototipos usando lenguajes de programación para la integración, tanto local como cloud, siendo capaz de identificar el potencial de la herramienta al orquestar nociones en conjunto a otras plataformas tales como inteligencia artificial, base de datos e internet de las cosas.
		Ingeniería de Software II	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de desarrollar un producto tecnológico desde su concepción hasta deployment, combinando metodologías para la gestión de proyectos con procesos, técnicas y herramientas de ingeniería de software.
		Infraestructura TI *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de diseñar infraestructura tecnológica aplicando estándares y buenas prácticas de operación.
		Responsabilidad Social *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de desarrollar habilidades transversales aplicables a cualquier especialidad y a su perfil de egreso.
	SEMESTRE VIII	Seminario de Licenciatura en Ingeniería	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de construir diseños de investigación en el área informática conforme a la industria a la que atiende.
		Proyecto de Título	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en su formación para realizar un proyecto en el que integre múltiples resultados de aprendizajes de los ámbitos de acción del perfil de egreso de la carrera.
		Ciberseguridad *	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de diagnosticar infraestructura tecnológica en relación a la seguridad, identificando ataques y vulnerabilidades informáticas.
		Práctica II	