Universidad Andrés Bello
Conectar · Innovar · Liderar

Facultad de Ingeniería

Ingeniería en Computación e Informática 100% online Vespertino

AÑO I			AÑO II			BACHILLER EN INGENIERÍA	AÑO III			AÑO IV			LICENCIADO Y TÍTULO PROFESIONAL INGENIERO(A) COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA
TRIMESTRE I	TRIMESTRE II	TRIMESTRE III	TRIMESTRE IV	TRIMESTRE V	TRIMESTRE VI		TRIMESTRE VII	TRIMESTRE VIII	TRIMESTRE IX	TRIMESTRE X	TRIMESTRE XI	TRIMESTRE XII	
Introducción a la Programación	Física General	Física Experimental	Cálculo Integral	Métodos Cuantitativos	Paradigmas de Programación		Tecnologías Disruptivas	Disrupción Empresarial	Conectividad y Soluciones Móviles	Desafío Tecnológico	Tópico de Especialidad I	Tópico de Especialidad II	
Introducción a la Ingeniería	Introducción a las Matemáticas	Cálculo Diferencial	Taller de Innovación y Emprendimiento I	Taller de Innovación y Emprendimiento II	Mecánica		Taller de Innovación y Emprendimiento III	Minería de Datos	Ingeniería de Software II	Infraestructura TI	Ciberseguridad	Tópico de Especialidad III	
Habilidades Comunicativas	Base de Datos	Compliance & Accountability	Gestión de la Transformación Digital	Algoritmos y Estructura de Datos			Desarrollo Web y Móvil	Ingeniería de Software I		Portafolio de Proyectos	Proyecto de Título I	Proyecto de Título II	
				Responsabilidad Social	Inglés I		Inglés II	Inglés III	Inglés IV				
					Práctica I				Práctica II				
Capstone Project Ciclo Inicial I	Capstone Project Ciclo Inicial II	Capstone Project Ciclo Inicial III	Capstone Project Ciclo Intermedio I	Capstone Project Ciclo Intermedio II	Capstone Project Ciclo Intermedio III		Capstone Project Ciclo Profesional I	Capstone Project Ciclo Profesional II	Capstone Project Ciclo Profesional III	Seminario en Computación e Informática I	Seminario en Computación e Informática II	Seminario en Computación e Informática III	

Ámbito Tecnologias Disruptivas

Ámbito Generación de Productos Tecnológicos

Ámbito Transformación Digital

Ámbito Educación General e Inglés

Ámbito Experiencias Integradoras

Universidad Andrés Bello
Conectar · Innovar · Liderar

Ingeniería en Computación e Informática 100% online Vespertino

Facultad de Ingeniería

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

Malla innovada: 100% movilidad los primeros 4 trimestres, de esta forma, puedes cambiarte entre Ingeniería Industrial o Ingeniería Civil Industrial Vespertino Trimestral Online.

92,8% de empleabilidad al segundo año de egreso (www.mifuturo.cl, 2025).

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

Vinculación directa con la academia de innovación y emprendimiento de la facultad.

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.

IBM

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 alumnos 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.

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

GRADO ACADÉMICO
BACHILLER EN INGENIERÍA (6 SEMESTRES
LICENCIADO(A) EN INGENIERÍA (12 TRIMESTRE)

TÍTULO PROFESIONAL
INGENIERO(A) EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA (12 TRIMESTRES)

DURACIÓN
4 AÑOS (12 TRIMESTRES)

RÉGIMEN
VESPERTINO

SEDES
100% online.

Descripción de Asignaturas

Ámbito Tecnologias Disruptivas | Ámbito Generación de Productos Tecnológicos | Ámbito Transformación Digital | Ámbito Educación General e Inglés | Ámbito Experiencias Integradoras | Capstone Project

PRIMER AÑO

	ASIGNATURA	RESEÑA
TRIMESTRE I	Introducción a la Programación	En esta asignatura los/las estudiantes 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.
TRIMESTRE I	Introducción a la Ingeniería	En esta asignatura los/las estudiantes serán capaces de detectar problemáticas dentro de la sociedad y realizar propuestas de soluciones innovadoras, con base tecnológica y aportando valor.
TRIMESTRE I	Habilidades Comunicativas	Esta asignatura apunta a desarrollar las habilidades de comunicación escritas y habladas de los estudiantes, donde serán capaces de elaborar sus propios discursos escritos de manera coherente, lógica y fluida.
TRIMESTRE I	Capstone Project Ciclo Inicial I	En esta asignatura los/las estudiantes serán capaces de aplicar en un proyecto los conocimientos vistos en las asignaturas de programación, base de datos y compliance & accountability correspondientes a las asignaturas profesorales del primer año de la carrera, en un contexto de transformación digital.
TRIMESTRE II	Física General	Este es un curso introductorio de física en el cual se sientan las bases de esta ciencia, así como sus estructuras conceptuales básicas de tal forma que este curso recorre diferentes tópicos para que el estudiante pueda aplicar principios físicos fundamentales contribuyendo al desarrollo del conocimiento y razonamiento científico.
TRIMESTRE II	Introducción a las Matemáticas	En este curso se introduce el lenguaje y elementos básicos de operatoria en los conjuntos numéricos, resolución de ecuaciones de primer y segundo grado, lenguaje matemático, conceptos de función, polinomio y, se entregan las nociones básicas de trigonometría.
TRIMESTRE II	Base de Datos	En esta asignatura los/las estudiantes serán capaces de gestionar la información por medio de herramientas de bases de datos, realizando modelos de datos eficientes, escalables y con reglas claras, con el objetivo que las empresas cuenten con información de calidad, precisa, oportuna y confiable.
TRIMESTRE II	Capstone Project Ciclo Inicial II	En esta asignatura los/las estudiantes serán capaces de aplicar en un proyecto los conocimientos vistos en las asignaturas de programación, base de datos y compliance & accountability correspondientes a las asignaturas profesorales del primer año de la carrera, en un contexto de transformación digital.
TRIMESTRE III	Física Experimental	Los/las estudiantes serán capaces de utilizar métodos de obtención y tratamiento de datos que les permita establecer relaciones entre variables relevantes involucradas en un fenómeno físico.
TRIMESTRE III	Cálculo Diferencial	Focaliza su estudio en el análisis y aplicación de los conceptos de límite y continuidad, derivadas y matrices. Con esto los/las estudiantes tendrán las bases necesarias para las asignaturas disciplinares del plan de estudios.
TRIMESTRE III	Compliance & Accountability	Los/las estudiantes serán capaces de conocer las principales normativas del derecho y sentar las bases de los conceptos de la responsabilidad social empresarial y compliance.
TRIMESTRE III	Capstone Project Ciclo Inicial III	En esta asignatura los/las estudiantes serán capaces de aplicar en un proyecto los conocimientos vistos en las asignaturas de programación, base de datos y compliance & accountability correspondientes a las asignaturas profesorales del primer año de la carrera, en un contexto de transformación digital.

Descripción de Asignaturas

Ámbito Tecnologias Disruptivas | Ámbito Generación de Productos Tecnológicos | Ámbito Transformación Digital | Ámbito Educación General e Inglés | Ámbito Experiencias Integradoras | Capstone Project

SEGUNDO AÑO

	ASIGNATURA	RESEÑA
TRIMESTRE IV	Cálculo Integral	Los/las estudiantes serán capaces de aplicar y solucionar los elementos principales del cálculo integral, a través de diferentes métodos y funciones.
	Taller de Innovación y Emprendimiento I	En esta asignatura los/las estudiantes serán capaces de: reconocer las características personales asociadas al emprendimiento y la innovación para crear redes de contacto y conformar equipos multidisciplinarios colaborativos
	Gestión de la Transformación Digital	En esta asignatura los/las estudiantes 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.
	Capstone Project Ciclo Intermedio I	En la asignatura el/la estudiante será capaz de integrar en un proyecto aplicando elementos relacionados a las asignaturas profesionales del Ámbito de Generación de Productos Tecnológicos
TRIMESTRE V	Métodos Cuantitativos	Los/las estudiantes reciben los conceptos estadísticos que le permitan interpretar de manera crítica información relevante para su futuro quehacer profesional y desarrollan el procesamiento y análisis de datos cuantitativos a través del uso de software.
	Taller de Innovación y Emprendimiento II	En esta asignatura los/las estudiantes serán capaces de reconocer características personales asociadas al emprendimiento y la innovación para identificar oportunidades y formular propuestas de valor, gestionando el riesgo.
	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
	Responsabilidad Social	En esta asignatura los/las estudiantes desarrollarán habilidades, con el objetivo de ampliar el conocimiento, reforzar el compromiso y motivar acciones positivas, es decir, habilidades que dan cuenta de “saber”, “saber hacer” y “saber ser”.
	Capstone Project Ciclo Intermedio II	En la asignatura el/la estudiante será capaz de integrar en un proyecto aplicando elementos relacionados a las asignaturas profesionales del Ámbito de Generación de Productos Tecnológicos
TRIMESTRE VI	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.
	Mecánica	En esta asignatura los/las estudiantes serán capaces de analizar situaciones problemáticas en el ámbito de la mecánica clásica y aplicar las leyes en la formulación newtoniana inicialmente a partir de concepciones básicas basadas en álgebra y luego con la introducción de elementos de cálculo considerar los conceptos de movimiento, fuerza, trabajo y energía, brindándole al estudiante herramientas para análisis y comprensión de fenómenos relacionados con el movimiento de partículas, sistemas de partículas.
	Inglés I	En esta asignatura los/las estudiantes 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 pasado reciente, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.
	Práctica I	Esta asignatura busca poder acercar y vincular a los estudiantes, de manera temprana, con el mundo laboral.
	Capstone Project Ciclo Intermedio III	En la asignatura el/la estudiante será capaz de integrar en un proyecto aplicando elementos relacionados a las asignaturas profesionales del Ámbito de Generación de Productos Tecnológicos

Descripción de Asignaturas

Ámbito Tecnologias Disruptivas | Ámbito Generación de Productos Tecnológicos | Ámbito Transformación Digital | Ámbito Educación General e Inglés | Ámbito Experiencias Integradoras | Capstone Project

TERCER AÑO

	ASIGNATURA	RESEÑA
TRIMESTRE VII	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.
	Taller de Innovación y Emprendimiento III	En esta asignatura los/las estudiantes 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.
	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.
	Inglés II	En esta asignatura el/la estudiante será capaz 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 pasado reciente, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.
	Capstone Project Ciclo Profesional I	En la asignatura el/la estudiante será capaz de integrar en un proyecto aplicado elementos relacionados a las asignaturas profesionales de los Ámbitos Generación de productos tecnológicos, Tecnologías Disruptivas y Transformación Digital
TRIMESTRE VIII	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.
	Minería de Datos	En esta asignatura los/las estudiantes serán capaces de aplicar el razonamiento científico para generar modelos y verificar hipótesis aplicando técnicas de minería de datos.
	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.
	Inglés III	Esta asignatura los/las estudiantes 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 pasado reciente, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas
	Capstone Project Ciclo Profesional II	En la asignatura el/la estudiante será capaz de integrar en un proyecto aplicado elementos relacionados a las asignaturas profesionales de los Ámbitos Generación de productos tecnológicos, Tecnologías Disruptivas y Transformación Digital
TRIMESTRE IX	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
	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.
	Inglés IV	En esta asignatura los/las estudiantes 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 pasado reciente, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.
	Práctica II	Esta asignatura permite relacionar al estudiante con el mundo laboral, aplicando los conocimientos y habilidades adquiridas durante su formación a situaciones reales del quehacer de la profesión.
	Capstone Project Ciclo Profesional III	En la asignatura el/la estudiante será capaz de integrar en un proyecto aplicado elementos relacionados a las asignaturas profesionales de los Ámbitos Generación de productos tecnológicos, Tecnologías Disruptivas y Transformación Digital

Descripción de Asignaturas

Ámbito Tecnologias Disruptivas | Ámbito Generación de Productos Tecnológicos | Ámbito Transformación Digital | Ámbito Educación General e Inglés | Ámbito Experiencias Integradoras | Capstone Project

CUARTO AÑO

	ASIGNATURA	RESEÑA
TRIMESTRE X	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
	Infraestructura TI	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de diseñar infraestructura tecnológica aplicando estándares y buenas prácticas de operación.
	Portafolio de Proyectos	La asignatura se orienta a que los/las estudiantes planteen los conocimientos y habilidades adquiridas en su formación en el diseño de un proyecto en el que integre múltiples resultados de aprendizaje de los ámbitos de acción del perfil de egreso de la carrera.
	Seminario en Computación e Informática I	En la asignatura el/la estudiante será capaz de integrar en un proyecto aplicado elementos relacionados a las asignaturas profesionales de los Ámbitos Generación de productos tecnológicos, Tecnologías Disruptivas y Transformación Digital en relación a la obtención de la Licenciatura en Ingeniería.
TRIMESTRE XI	Tópico de Especialidad I	En esta asignatura se profundizarán temáticas contingentes y pertinentes al ámbito de desarrollo de la formación profesional de los estudiantes.
	Ciberseguridad	En esta asignatura los alumnos/as serán capaces de diagnosticar infraestructura tecnológica en relación a la seguridad, identificando ataques y vulnerabilidades informáticas.
	Proyecto de Título I	La asignatura permite que los/las estudiantes apliquen los conocimientos y habilidades adquiridas en su formación en un proyecto en el que integre múltiples resultados de aprendizaje de los ámbitos de acción del perfil de egreso de la carrera.
	Seminario en Computación e Informática II	En la asignatura el/la estudiante será capaz de integrar en un proyecto aplicado elementos relacionados a las asignaturas profesionales de los Ámbitos Generación de productos tecnológicos, Tecnologías Disruptivas y Transformación Digital en relación a la obtención de la Licenciatura en Ingeniería.
TRIMESTRE XII	Tópico de Especialidad II	En esta asignatura se profundizarán temáticas contingentes y pertinentes al ámbito de desarrollo de la formación profesional de los estudiantes.
	Tópico de Especialidad III	En esta asignatura se profundizarán temáticas contingentes y pertinentes al ámbito de desarrollo de la formación profesional de los estudiantes.
	Proyecto de Título II	La asignatura permite que los/las estudiantes apliquen los conocimientos y habilidades adquiridas en su formación en un proyecto en el que integre múltiples resultados de aprendizaje de los ámbitos de acción del perfil de egreso de la carrera.
	Seminario en Computación e Informática III	En la asignatura el/la estudiante será capaz de integrar en un proyecto aplicado elementos relacionados a las asignaturas profesionales de los Ámbitos Generación de productos tecnológicos, Tecnologías Disruptivas y Transformación Digital en relación a la obtención de la Licenciatura en Ingeniería.