



## PLAN DE ESTUDIOS

### CICLO BÁSICO

#### PRIMER AÑO

Introducción a la Informática	Programación Imperativa
Álgebra	Matemática Discreta
Análisis Matemático I	Análisis Matemático II
Sistemas de Representación	Física I
Metodología del Aprendizaje	

#### SEGUNDO AÑO

Diseño y Procesamiento de Documentos XML	Estructuras de Datos y Algoritmos
Programación Orientada a Objetos	Arquitectura de Computadoras
Lógica Computacional	Probabilidad y Estadística
Física II	Física III
Química	

#### TERCER AÑO

Base de Datos I	Autómatas, Teoría de Lenguajes y Compiladores
Interacción Hombre-Computadora (HCI)	Proyecto de Aplicaciones Web
Sistemas Operativos	Métodos Numéricos
Ingeniería del Software I	Formación General I
Protocolos de Comunicación	



**CUARTO AÑO**

Criptografía y Seguridad	Programación de Objetos Distribuidos
Base de Datos II	Gestión de Proyectos Informáticos
Economía para Ingenieros	Simulación de Sistemas
Ingeniería del Software II	Derecho para Ingenieros
△ Sistemas de Inteligencia Artificial	Electivas Generales
Métodos Numéricos Avanzados	

**QUINTO AÑO**

Redes de Información	Electivas Generales
△ Proyecto Final	Electivas Ciencia de la imagen
Formación General III	Electivas Ciencias de la información
△ Seguridad Ocupacional y Ambiental	Electivas Inteligencia Computacional
Práctica Laboral	

**OTROS REQUISITOS**

\* Acreditar 2 niveles de Inglés



**ELECTIVAS GENERALES**

Formación para emprendedores	Ética en los negocios
Finanzas de la empresa	Escritura académica
Comunicación estratégica	

**ELECTIVAS CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN**



Introducción a la bioinformación	Análisis y verificación de modelos y códigos
Programa funcional	Visualización de información
OLAP y explotación de datos	Moneda digital descentralizada
Integración de sistemas de información	El paradigma NoSQL Bases de datos de

**ELECTIVAS CIENCIAS DE LA IMAGEN**



Realidad Virtual	Visualización de información
Introducción al desarrollo de Videojuegos	Técnicas avanzadas en videojuegos
Análisis y tratamientos de imágenes	Diseño sonoro para animación y videojuegos
Desarrollo de videojuegos 2D en iPhone OS	

**ELECTIVAS INTELIGENCIA COMPUTACIONAL**

Análisis y tratamiento de imágenes	Aprendizaje automático (Machine learning) <sup>+</sup>
OLAP y explotación de datos	Sistemas multiagente I
Programación funcional	Introducción a los sistemas embebidos

**DURACIÓN TOTAL DE LA CARRERA: 5 AÑOS**



**MODALIDAD PRESENCIAL**

**TÍTULO QUE SE EXPIDE: INGENIERO INFORMÁTICO**

*Resolución de acreditación CONEAU N° 1104/11*

**Reconocimiento oficial y validez nacional del título por Resolución ME N° 2484/13**

// INFO DE CONTACTO



ingreso@itba.edu.ar



+54 9 1130932056



+54 9 1138598029

