

PLAN DE ESTUDIOS

CICLO BÁSICO

PRIMER AÑO

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

SEGUNDO AÑO

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

TERCER AÑO

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

CICLO PROFESIONAL

CUARTO AÑO

Primer cuatrimestre	Segundo cuatrimestre
Economía para Ingenieros	Simulación de Sistemas
Derecho para Ingenieros	Sistemas de Inteligencia Artificial
Ingeniería del Software II	Gestión de Proyectos Informáticos

PLAN DE ESTUDIOS

CICLO PROFESIONAL



Base de Datos II	Criptografía y Seguridad
Programación de Objetos Distribuidos	Electivas
Métodos Numéricos Avanzados	

QUINTO AÑO

Primer cuatrimestre	Segundo cuatrimestre
Seguridad Ocupacional y Ambiental	Práctica Laboral
Redes de Información	Formación General III
Proyecto Final	

ELECTIVAS

Creatividad	Tecnologías para Web 2.0 y Redes Sociales
Formación para Emprendedores	Análisis y Tratamiento de Imágenes
Innovación y Competitividad	Visión Computacional 3D
Neurociencias y Desarrollo Productivo	OLAP y Explotación de Datos
Introducción a la Bioinformática	Ontologías en la Web
Robótica Bioinspirada	Automatización e Integración de Sistemas de Información
Neurociencia Computacional	Sistemas Embebidos
Fundamentos Electrónicos de la Informática	Computación Gráfica +
Procesamiento de Imágenes	Sistemas de Inteligencia Artificial II
Realidad Virtual	Programación Funcional
Computación Cuántica	Taller de Diseño de Videojuegos
Derecho Digital	Desarrollo de Videojuegos 2D en iPhone OS
Derecho Laboral y Seguridad Social en la Empresa	Sistemas Embebidos
Práctica Contractual	Robótica Cinemática Computacional
Finanzas de la Empresa	Arte y Ciencia Interactivos
Organización Básica de la Computadora	Seguridad de Software basada en Flujo de Información
Programación Funcional	Modelos e Imágenes Fractales +
Sistemas Tolerantes a Fallas	Integración de Sistemas de Información + +
Diseño y Construcción de Compiladores	Análisis y Verificación de Modelos y Códigos +
Topología de Internet: Análisis y Modelado	Aprendizaje por Refuerzo en Robótica
Tipos para Lenguajes de Programación	Visualización de Información
Robótica Basada en Comportamiento	Aprendizaje Automático (Machine Learning)
Sistemas Tolerantes a Fallas	Técnicas Automáticas para Testing de Software
Introducción al Desarrollo de Videojuegos	OLAP Espacial



PLAN DE ESTUDIOS

CICLO PROFESIONAL



Sistemas Multiagente I	Temas Avanzados en Deep Learning
Big Data	Procesamiento de Imágenes Satelitales
Simulación y Animación de Sistemas Multipartículas	Seguridad Ofensiva
Tópicos de NOSQL	Ciberseguridad Ofensiva y Defensiva
Técnicas Avanzadas de HCI con Uso de Rastreadores de Ojos y Manos	Bases de Datos Espaciales y de Movilidad
Base de Datos Espaciales y Sistemas de Información Geográfica	Ciencia de Datos Aplicada
Análisis de Datos en la Web Semántica	Introducción a Blockchain y Criptomonedas
Técnicas Avanzadas en Videojuegos	Desarrollo Integral de Videojuegos
Diseño Sonoro para Animación y Videojuegos	Futuros Posibles
Introducción a la Neurociencia Computacional	Product Management
Moneda Digital Descentralizada	Negociación
Internet de las Cosas (IoT)	Arquitectura de soluciones digitales
El Paradigma NoSQL - Bases de Datos de Grafos	Introducción a la realidad aumentada
Introducción a los Sistemas Embebidos	Experiencia Inmersiva de Innovación Tecnológica
Proyecto de Innovación Científico-Tecnológico	Cloud Computing
Proyecto de Aplicaciones Móviles	Procesamiento del Lenguaje Natural
Introducción a la Programación de Videojuegos	Factibilidad de Proyectos Data Driven
Desarrollo de Aplicaciones Móviles Multiplataforma	Comunicación Organizacional
Fundamentos de DevOps	Comunicación Estratégica
Desarrollo profesional de software: del código al producto	Ética en los Negocios
Arquitectura de microservicios	Prácticas Expositivas
Introducción a la Robótica Empresarial	Practica Profesional supervisada
Neurorobótica	Escritura Académica
Introducción a la Programación Paralela Redes Equivariantes	

OTROS REQUISITOS

* Acreditar 2 niveles de Inglés

+

+

+

+

*

//

1 1 0 0 1 1 0 0 1 1



////////

PLAN DE ESTUDIOS

CICLO PROFESIONAL



Ahora podés elegir MINORS para especializarte en lo que más te gusta:

CIENCIA
DE DATOS

INTELIGENCIA
ARTIFICIAL

Ingeniero
Informático

ARQUITECTURA
DE SOFTWARE

IMÁGENES Y
REALIDAD VIRTUAL



Cada estudiante podrá elegir materias dentro de estos tramos según sus intereses y trayectorias futuras.

DURACIÓN TOTAL DE LA CARRERA: 5 AÑOS

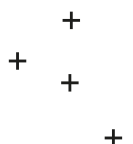


MODALIDAD PRESENCIAL

TÍTULO QUE SE EXPIDE: INGENIERO/A INFORMÁTICO

Resolución de acreditación CONEAU 170/2019

Reconocimiento oficial y validez nacional del título por Resolución Ministerial N° 426/2021



// INFO DE CONTACTO



ingreso@itba.edu.ar