






**Autónoma**  
Universidad Autónoma del Perú

¿Deseas conocer más  
sobre la carrera?  
Ingresa aquí



Informes  
Cel. 919 446 145  
E-mail: [informescpt@autonoma.pe](mailto:informescpt@autonoma.pe)  
Panamericana Sur Km. 16.3, Villa el Salvador

Síguenos en:   

[www.autonoma.pe](http://www.autonoma.pe)

**CPT**  
CARRERAS PARA  
PERSONAS QUE  
TRABAJAN

**SEMIPRESENCIAL**

 **Autónoma**  
Universidad Autónoma del Perú



# Ingeniería de Software

**Creces tú, crece tu  
innovación en arquitectura digital**





PONTE A TRABAJAR  
POR ESE  
SUEÑO PROFESIONAL

## Conviértete en un profesional íntegro y competitivo

en la gestión y desarrollo de software de acuerdo a estándares de calidad, con conocimientos de ciencia de tecnología, y comprometidos con el desarrollo sostenible, la investigación y la innovación tecnológica.

## Desempeñate en:



Empresas especializadas en desarrollo de software



Empresas vinculadas a la ciencia de datos



Proyectos de inteligencia artificial

## Prepárate para:

- Liderar Desarrollo de Aplicaciones.
- Liderar proyectos de Software.
- Desarrollar videojuegos.
- Liderar investigaciones de proyectos de inteligencia artificial.
- Ser gerente de Business Intelligence.

## Beneficios:



Universidad licenciada por SUNEDU



Plataforma Virtual creada a tu medida



Certificaciones progresivas



Centro de investigación e innovación



Networking académico internacional



Networking laboral

## Requisitos:

Copia simple del DNI



Certificado original del 1ero al 5to de sec.



Pago de derecho de inscripción

## Horario Presencial:

- Horario semanal: Opción I  
Jueves de 7:00 p.m. a 10:00 p.m.  
Sábados de 2:00 p.m. a 10:00 p.m.
- Opción II  
Viernes de 7:00 p.m. a 10:00 p.m.  
Sábados de 2:00 p.m. a 10:00 p.m.

\*La universidad se reserva el derecho de modificar el horario de estudios en cada ciclo

# MAPA CURRICULAR

## CICLO 01 >

- Desarrollo Socioemocional\*\*
- Procesos de la Comunicación I\*\*
- Pensamiento Digital\*\*\*
- Introducción a la Ingeniería de Software\*\*
- Fundamentos de Programación\*\*

## CICLO 02 >

- Procesos de la Comunicación II\*\*
- Gestión Matemática de la Información\*\*
- Matemática Discreta\*
- Metodologías de Desarrollo de Software\*\*
- Programación orientada a objetos\*

## CICLO 03 >

- Gestión Estadística de la Información I\*\*
- Ciudadanía Digital\*\*\*
- Cálculo Computacional\*
- Matemática Computacional\*
- Programación Avanzada\*\*
- Programas para el Desarrollo Profesional I (Habilidades Digitales)

## CICLO 04 >

- Gestión Estadística de la Información II\*\*
- Fundamentos Físicos de la Informática\*\*\*
- Autómatas y Compiladores\*\*
- Especificación y Análisis de Requerimientos\*\*
- Plataformas Tecnológicas y Cloud Computing\*\*
- Inglés I

## CICLO 05 >

- Pensamiento Crítico\*\*\*
- Fundamentos de Electrónica\*\*
- Diseño de Base de Datos\*\*
- Desarrollo de Aplicaciones Web I\*\*
- Diseño y Patrones de Software\*\*
- Programas para el Desarrollo Profesional II (Curso a elección)

## CICLO 06 >

- Desarrollo Sustentable y Sostenible\*\*
- Nuevas Tecnologías de Base de Datos\*\*
- Desarrollo de Aplicaciones Web II\*\*
- Desarrollo de Aplicaciones Mobile I\*\*
- Tecnologías de Redes y Seguridad\*\*
- Organización y Dirección de Empresas\*\*\*
- Inglés II

## CICLO 07 >

- Programación Concurrente y Distribuida\*\*
- Diseño de Experiencia de Usuario UX\*\*
- Desarrollo de Aplicaciones Mobile II\*\*
- Desarrollo de Videojuegos I\*\*
- Contabilidad y Presupuesto\*\*
- Metodología de Investigación Científica\*\*\*
- Programas para el Desarrollo Profesional III (Curso a elección)

## CICLO 08 >

- Calidad y Pruebas de Software\*\*
- Desarrollo de Web Services\*\*
- Desarrollo de Videojuegos II\*\*
- Arquitectura de Microservicios\*\*
- Trabajo de Investigación\*\*\*
- Contabilidad Gerencial\*\*

## CICLO 09 >

- Business Intelligence y Business Analytics\*\*
- Nuevas Tecnologías de Software\*\*
- Prácticas Pre Profesionales I\*\*
- Proyecto de Tesis\*\*\*
- Electivo I\*\*

## CICLO 10 >

- Gestión de Proyectos de Software\*\*
- Emprendimiento e Innovación\*\*
- Prácticas Pre Profesionales II\*\*
- Desarrollo de Tesis\*\*\*
- Electivo II\*\*

**Nota:** •La Universidad Autónoma del Perú, se reserva la atribución de realizar cambios que mejoren esta malla curricular en función de los avances tecnológicos, tendencias del sector y mercado laboral.

•Como parte de su formación profesional, los estudiantes deberán acreditar cursos extraacadémicos de Idiomas y Programas para el Desarrollo Profesional: habilidades digitales y cursos a elección, los cuales serán presenciales o virtuales. Podrán ser desarrollados en los centros especializados de la misma universidad o en instituciones externas (proceso de convalidación a excepción de los cursos alternativos).

•La Universidad Autónoma se reserva el derecho de modificaciones en plana docente y cierre de aulas por no cumplir con el mínimo de estudiantes matriculados requeridos por la institución.

### FORMACIÓN ACADÉMICA

- Formación General
- Ciencias Básicas y de Computación
- Ingeniería de Software
- Gestión y Tecnologías de Información
- Investigación y Tesis
- Extraacadémicos
- Electivos

### CERTIFICACIONES PROGRESIVAS\*

-  **Analista programador**  
▶ Al terminar el Ciclo V
-  **Desarrollador Full Stack**  
▶ Al terminar el Ciclo VII
-  **VideoGamer Developer**  
▶ Al terminar el Ciclo VIII
-  **Analista Business Intelligence-Analytics**  
▶ Al terminar el Ciclo IX

\*Cumpliendo los requisitos y condiciones de la carrera

### MODALIDAD

- \*Curso Presencial
- \*\*Curso Semipresencial
- \*\*\*Curso Virtual

### GRADO

Bachiller en  
**Ingeniería de Software**

### TÍTULO

Ingeniero  
**de Software**