



Tecnicatura Universitaria en Informática

Título: Técnico Universitario en Informática

Duración: 3 años

Área		Horas totales
CB	Ciencias Básicas	192
TC	Teoría de la Computación	128
AyL	Algoritmos y Lenguajes	480
ASOyR	Arquitectura, Sistemas Operativos y Redes	352
ISBDySI	Ingeniería de Software, Base de Datos y Sistemas de Información	480
Total		1632

Grupo	Horas
Materias Generales	128
Materias Obligatorias	1632

Grupo	Horas
Materias Complementarias	128
Práctica Profesional Supervisada	96
Total	1984

Área		Asignatura	Horas por semana	Carga horaria total	Correlatividades
Primer Cuatrimestre					
CB	1	Matemática I	8	128	—
AyL	2	Introducción a la Programación	8	128	—
ASOyR	3	Organización de Computadoras	6	96	—
Gral.	4	Nuevos Entornos y Lenguajes	2	32	—

Segundo Cuatrimestre					
TC	5	Estructuras de Datos	8	128	• Introducción a la Programación
AyL	6	Programación con Objetos I	8	128	• Introducción a la Programación
ISBDySI	7	Bases de Datos	6	96	• Matemática I
Gral.	8	Inglés I	2	32	—

Tercer Cuatrimestre					
CB	9	Matemática II	4	64	• Matemática I
AyL	10	Programación con Objetos II	6	96	• Programación con Objetos I
ASOyR	11	Redes de Computadoras	6	96	• Organización de Computadoras
ASOyR	12	Sistemas Operativos	6	96	• Organización de Computadoras • Introducción a la Programación

Área		Asignatura	Horas por semana	Carga horaria total	Correlatividades
Cuarto Cuatrimestre					
ISBDySI	13	Construcción de Interfaces de Usuario	6	96	• Programación con Objetos II
AyL	14	Programación Concurrente	4	64	• Estructuras de Datos
ISBDySI	15	Estrategias de Persistencia	6	96	• Programación con Objetos II • Bases de Datos
ISBDySI	16	Elementos de Ingeniería de Software	6	96	• Programación con Objetos II
Gral.	17	Inglés II	2	32	• Inglés I

Quinto Cuatrimestre					
AyL	18	Programación Funcional	4	64	• Estructuras de Datos
ASOyR	19	Laboratorio de Sistemas Operativos y Redes	4	64	• Redes de Computadoras • Sistemas Operativos
ISBDySI	20	Desarrollo de Aplicaciones	6	96	• Construcción de Interfaces de Usuario • Estrategias de Persistencia • Elementos de Ingeniería de Software • Matemática II
Compl.	23	Complementaria	4	64	• Programación con Objetos II • Elementos de Ingeniería de Software • Programación Concurrente

Sexto Cuatrimestre					
	21	Práctica Profesional Supervisada	6	96	• Desarrollo de Aplicaciones • Programación Funcional • Programación Concurrente • Laboratorio de Sistemas Operativos y Redes
Gral.	22	Materia UNAHUR	2	32	
Compl.	23	Complementaria	4	64	• Programación con Objetos II • Elementos de Ingeniería de Software • Programación Concurrente