

UNIVERSIDAD FRANCISCO GAVIDIA



Técnico en

# Sistemas de Computación

Modalidad Presencial

Facultad de Ingeniería y Sistemas



# Perfil del Profesional

## Descripción

La carrera está concebida para preparar profesionales que desarrollen las competencias en la producción de contenido y proyectos digitales con altos estándares de calidad.

La carrera promueve la creatividad con visión de suplir las demandas nacionales e internacionales en la industria del entretenimiento. Se enfocará en el desarrollo de tecnología del entretenimiento de los videojuegos y las animaciones digitales, por medio de un aprendizaje sistemático en lenguajes de programación y diseño gráfico, la arquitectura y estructura de proyectos informáticos.

## Objetivos

- Diseñar y ejecutar actividades de mantenimiento a soluciones tecnológicas de hardware y software con el propósito de mejorar la seguridad y el rendimiento de los sistemas informáticos.
- Adquirir competencias para realizar las tareas de diseño, desarrollo, implementación y mantenimiento de software en diversos tipos de proyectos de sistemas de información.
- Analizar y resolver problemas con el objeto de optimizar el rendimiento de los sistemas informáticos creando y manteniendo programas para computadoras y dispositivos móviles.



# Puestos a Desempeñar

- Consultor en Informática.
- Analista de Sistemas.
- Programador Móvil.
- Administrador de Redes de Computadoras.
- Arquitecto de Desarrollo de Software.
- Administrador de Base de Datos.
- Administrador de Hardware y Software.

## Requisitos de Egreso

- **CUM mínimo de 7.0.**
- **Cumplir Servicio Social.**
- **Prueba de Dominio de Idioma Inglés**  
(En las carreras que aplique).



# Perfil de Ingreso

## Conocimientos

- Matemáticas.
- Lenguaje.
- Ciencias sociales.
- Ciencias naturales.
- Lógica.
- Computación.

## Habilidades

- Capacidad de observación y de análisis.
- Capacidad de crear y desarrollar estrategias.
- Resolución de problemas.
- Pensamiento crítico.
- Manejo de ofimática.

## Actitudes

- Propositivo en la solución a problemas concretos.
- Ser tenaz.
- Compromiso ético-social.
- Dispuesto a aprender haciendo y reflexionando sobre lo realizado.
- Ser positivo para aprender, experimentar y realizar innovaciones.
- Interesado por la innovación y la generación de propuestas.
- Iniciativa, disposición, dedicación al estudio intensivo.
- Preferencia por contenidos de ciencias computacionales.

U.V.=Unidades Valorativas

● = Asignaturas Enriquecidas con contenido ASU

Asignatura	U.V.	Prerrequisito
1 Habilidades Digitales ●	4	Bachiller
2 Emprendimiento e Innovación ●	4	Bachiller
3 Programación I ●	4	Bachiller
4 Hardware de Computadoras ●	4	Bachiller
5 Educación para la Ciudadanía ●	4	Bachiller
6 Métodos y Técnicas de Investigación ●	4	Bachiller
7 Pensamiento Crítico ●	4	Bachiller
8 Programación II ●	4	Programación I
9 Dispositivos de Redes ●	4	Hardware de Computadoras
10 Matemática I ●	4	Bachiller
11 Sistemas Operativos ●	4	Hardware de Computadoras
12 Fundamentos de Inteligencia Artificial	4	Bachiller
13 Programación III ●	4	Programación II
14 Diseño de Base de Datos ●	4	Programación II
15 Análisis de Sistemas I ●	4	Programación II
16 Redes de Computadoras ●	4	Dispositivos de Redes
17 Seguridad Informática ●	4	Sistemas Operativos
18 Programación IV ●	4	Programación III
19 Administración de Base de Datos	4	Diseño de Base de Datos
20 Programación de Dispositivos Móviles	4	Programación III

**TOTALES**

**80**



# Admisiones

Edificio de Atención al Estudiante, 1.er Nivel, 55 Av. Sur,  
Condominio Centro Roosevelt, entre Alameda Roosevelt y  
Av. Olímpica, San Salvador, El Salvador, C.A.

☎ 2209-2834 | ✉ admisiones@ufg.edu.sv



**Educación de Clase Mundial ahora en El Salvador**



Powered by Arizona State University®



**#1 en los EE.UU. en innovación**

ASU por delante de MIT y de Stanford — U.S. News & World Report, 11 años, 2016–26