



# Universidad Autónoma de Querétaro

## Facultad de Informática

### Licenciatura en Informática (INF18)

Total de Créditos: 312



1er Bloque	2do Bloque	3er Bloque	4to Bloque	5to Bloque	6to Bloque	7mo Bloque	8vo Bloque	9no Bloque
Administración 2-2-0-0-5 2001	Gestión de Recursos Humanos 2-2-2-0-6 2104	Administración de la Cadena de Suministros 2-2-0-0-5 2126	Planeación y Programación Detallada de Recursos 2-2-0-0-5 2128	Gestión Estratégica de Operaciones y Recursos 2-2-2-0-6 2131	Marketing 2-2-2-0-6 2133	Administración de Proyectos Informáticos 2-2-2-0-6 2137	Gestión de las TI 2-2-2-0-6 2052	Prácticas Profesionales 4-0-0-478-14 2054
Ética y Legislación Informática 2-2-2-0-6 2003	Contabilidad Financiera 2-2-2-0-6 2055	Finanzas Corporativas 2-2-2-0-6 2127	Introducción a las Redes 2-2-0-0-5 2112	Ruteo y Conmutación Básicos 2-2-0-0-5 2116	Administración de Redes 2-2-2-0-6 2134	Tópico I 2-2-2-0-6 2046	Tópico II 2-2-2-0-6 2051	
Introducción a la Programación 2-2-0-0-5 2005	Programación Orientada a Objetos 2-2-0-0-5 2057	Algoritmos y Estructura de Datos 2-2-2-0-6 2021	Ingeniería de Requerimientos 2-2-2-0-6 2109	Desarrollo de Sistemas en Internet 2-2-2-0-6 2140	Programación de Apps 2-2-2-0-6 2135	Inteligencia Artificial 2-2-2-0-6 2138		
Matemáticas Computacionales 4-0-0-0-5 2004	Cálculo Diferencial e Integral 4-0-0-0-5 2011	Probabilidad y Estadística 4-0-0-0-5 2019	Estadística Inferencial 4-0-0-0-5 2129	Aplicaciones Empresariales 2-2-2-0-6 2132				
Introducción a las Tecnologías de Información 2-2-0-0-5 2002	Diseño de Interfaces de Software 2-2-2-0-6 2009	Análisis y Diseño de Sistemas de Información 2-2-2-0-6 2107	Base de Datos 2-2-2-0-6 2111	Administración de Base de Datos 2-2-2-0-6 2073	Big Data y Sistemas de Base de Datos No Relacionales 2-2-2-0-6 2136	Inteligencia de Negocios I 2-2-2-0-6 2139	Inteligencia de Negocios II 2-2-2-0-6 2141	
Desarrollo Humano I 2-2-0-0-5 2006	Desarrollo Humano II 2-2-2-0-6 2014	Desarrollo Humano III 2-2-2-0-6 2022	Principios de Electrónica y Circuitos Lógicos 2-2-0-0-5 2130	Sistemas Operativos 2-2-0-0-5 2074	Virtualización 2-2-2-0-6 2118			
Introducción a la Investigación 2-2-2-0-6 2007	Inglés I 2-2-0-0-5 2015	Inglés II 2-2-0-0-5 2023	Inglés III 2-2-0-0-5 2031	Inglés IV 2-2-0-0-5 2038	Inglés V 2-2-0-0-5 2044	Inglés VI 2-2-0-0-5 2049	Servicio Social 0-0-0-480-10 2053	
Deportes I 0-4-0-0-5 2008	Deportes II 0-4-0-0-5 2016	Deportes III 0-4-0-0-5 2024						

- Entorno Social
- Matemáticas
- Arquitectura de las Computadoras
- Tratamiento de la Información
- Redes
- Interacción Hombre Máquina
- Software de Base
- Programación e Ingeniería de Software
- Formación Universitaria
- Inglés
- Tópico
- Prácticas Profesionales

Materia de Ejemplo  
1-2-3-4-5

Los números representan:  
 1 – Horas Teóricas / Semana  
 2 – Horas Prácticas / Semana  
 3 – Horas Independientes / Semana  
 4 – Horas de Campo / Semestre  
 5 – Créditos