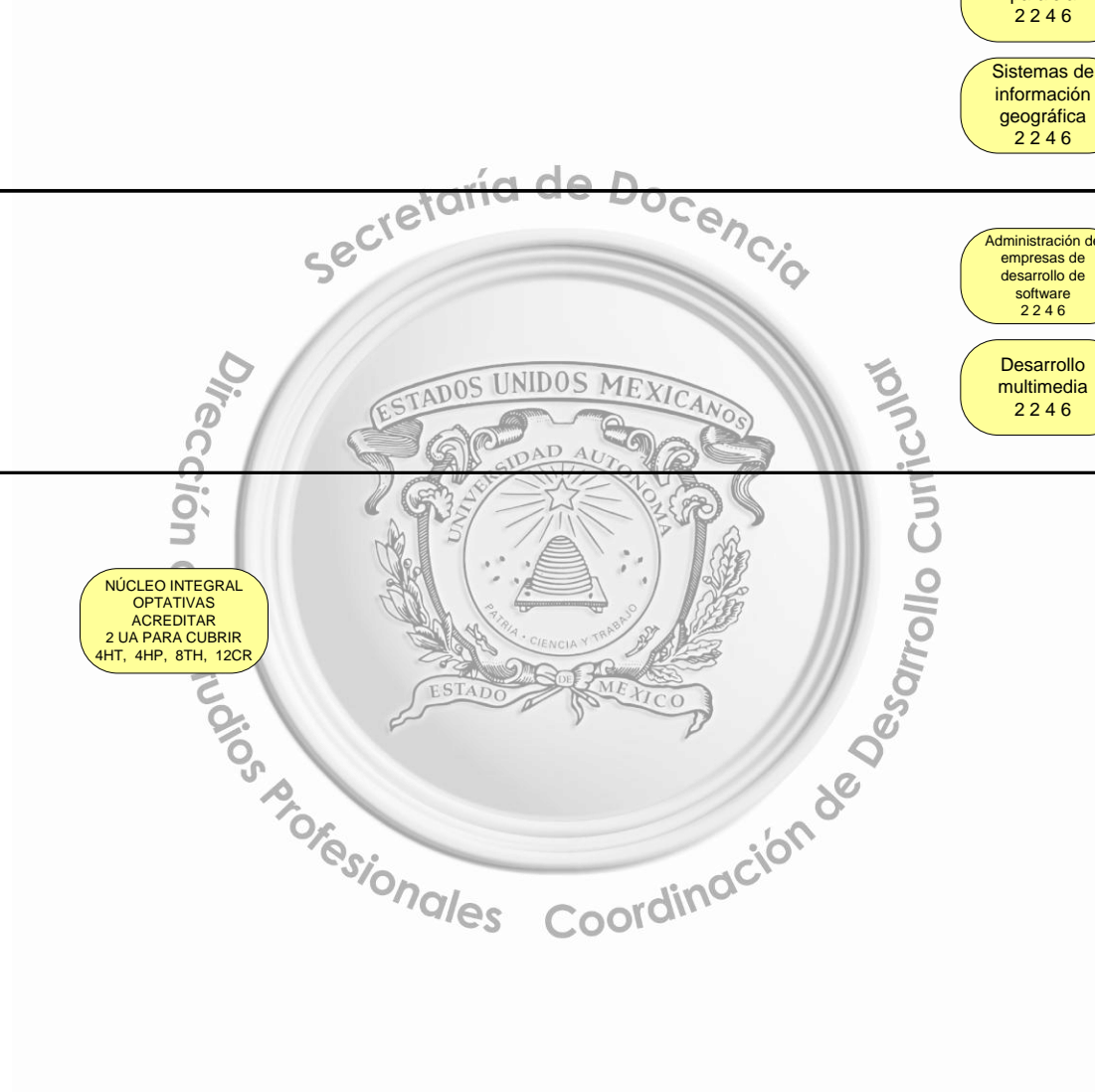




DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJES OPTATIVAS DE LA LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE 2008

PROGRAMACIÓN E INGENIERÍA DE SOFTWARE	 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;">Programación paralela 2 2 4 6</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;">Redes neuronales y lógica difusa 2 2 4 6</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;">Sistemas de información geográfica 2 2 4 6</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;">Software embebido 2 2 4 6</div> </div>
TRATAMIENTO DE INFORMACIÓN	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;">Administración de empresas de desarrollo de software 2 2 4 6</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;">Bases de datos orientadas a objetos 2 2 4 6</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;">Desarrollo multimedia 2 2 4 6</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;">Reconocimiento de patrones 2 2 4 6</div> </div>

**SIMBOLOGÍA**



- HT = Horas teóricas
- HP = Horas prácticas
- TH = Total de horas
- CR = Créditos

NÚCLEO INTEGRAL  
 OPTATIVAS  
 ACREDITAR  
 2 UA PARA CUBRIR  
 4HT, 4HP, 8TH, 12CR