UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE GUERRERO
UNIDAD ACADÉMICA DE INGENIERÍA

Programa Educativo: **INGENIERO EN COMPUTACIÓN**

PLAN DE ESTUDIOS 2011

Título que confiere: **INGENIERO EN COMPUTACIÓN**

Chilpancingo, Gro., Mayo 2011

sustantivas, variando las relaciones que se establezcan entre ellas y los propósitos perseguidos, los Colegios fueron propuestos para alcanzar los siguientes objetivos:

a) Integrar, consolidar y desarrollar las funciones sustantivas.
b) Establecer instancias organizativo-académicas de conducción colegiadas.
c) Compatibilizar los programas educativos federales (FOMES, PROMEP, DES, etc.) con las redes académicas que promueve la Reforma en la UAG).
d) Superar la dispersión académico-administrativa universitaria y generar un modelo organizacional propio.
e) Aprovechar en forma común y óptima los espacios e infraestructura de las UA. Funciones y atribuciones de los colegios.- previstas en La Ley (artículos 26 y 27) y Estatuto (artículos 121 y 122) son:
   - Constituir su Consejo Académico Colegial (máxima autoridad) paritario.
   - Construir su estructura colegiada y unipersonal de dirección, coordinación, gestoría y representación.
   - Generar el Plan de Desarrollo Institucional del Colegio para el conjunto de las Unidades Académicas (UA) que lo integran.
   - Coordinar programas de flexibilidad curricular y formación de recursos.
   - Administrar recursos financieros y administrativos propios.
   - Establecer su reglamentación interna.

De acuerdo con la Ley (artículos 27 y 44) y Estatuto (artículos 59, 60, 61, 62 123, 124, 125, 126, 136, 137, 138, 139 y 140), el Colegio estará integrado por Unidad Académica (UA) determinadas y, en su caso, por una División de Estudios de Posgrado e Investigación, más el Colegio del Nivel Medio Superior.

Su estructura tiene como máxima autoridad al Consejo Académico Colegial (CAC), compuesto en forma paritaria por Consejeros Colegiales, que le darán la siguiente composición al Colegio:

a) Profesor titular y un suplente, nombrados por cada UA.
b) Estudiante titular y un suplente, nombrados en cada UA.
c) El mejor estudiante del Colegio.
d) El Director que al efecto se nombre, quien es el presidente del CAC.

Los directores de los Colegios deberán satisfacer los requisitos previstos por los artículos 28 y 29 de la Ley.

1.2. Fundamentos externos

Es evidente que las ciencias computacionales han tenido una gran evolución en los últimos años. Así, por la naturaleza del plan de estudios ofrecido en esta Universidad es necesario hacer una actualización periódica. El primer programa dio inicio en Agosto de 1991 y su atención fue postergada por varios años. El plan que se ofrece actualmente, fue implantado en el 2004 y diseñado bajo una expectativa diferente a la que la realidad ha mostrado. Así, a pesar de su corta vida, se han hecho múltiples cuestionamientos acerca de su eficacia y conveniencia. Más aún, tomando en cuenta la evolución que la ciencia de la computación ha mostrado, resulta

necesario incorporar áreas emergentes y estratégicas que, por su incipiente desarrollo, el plan 2004 no pudo haber considerado pero que, con los años, han encontrado un lugar preponderante en el ámbito computacional.

1.2.1. Contexto internacional, nacional y regional

Contexto internacional

La educación en las áreas relacionadas con computación ha sido un área activa desde el nacimiento de esta disciplina. Desde la fundación de los primeros departamentos de ciencias de la computación a mediados de los 60's, una atención primaria se ha dedicado al desafío que representa la capacitación y entrenamiento de estudiantes en este campo de rápida evolución.
A finales de la década de los 60's, la ACM (Association Computer Machinery) publicó un reporte extenso titulado [ACM68] en donde se discutían las características principales de la educación en computación a nivel universitario. Ese reporte ha sido actualizado significativamente en dos reportes publicados en intervalos aproximados de 10 años: “78” [ACM78] y “curriculum 91” [ACM 91] La Sociedad de Computación de IEEE (Institute of Electrical and Electronic Engineers) colaboró activamente con la ACM en la creación del reporte “Currícula 91”. Desde 1991, no ha habido una actualización oficial de ese reporte. Sin embargo, a 8 años de su publicación, han habido grandes cambios en la tecnología computacional lo que sin duda debe modificar la visión con la cual se deben preparar a los profesionales relacionados con esta disciplina.

Existe un interés creciente por la educación en computación. Prueba de ello son los reportes publicados que discuten aspectos diversos de la educación en computación. Ellos van desde el diseño del curso introductorio en Computación [CSAB 98], los estándares para acreditar un programa de estudios en computación [CSAB 98] hasta los cursos a nivel secundaria [ACM78] por citar algunos. Así también, el grupo de interés especial en educación en ciencias de la computación de la ACM (ACM SIGSCE), organiza una conferencia anual en donde se reporta fundamentalmente la experiencia de los profesores en la impartición de cursos específicos de la disciplina.

La educación en computación cada vez más adquiere relevancia en diversos aspectos. Desde cuestiones generales en el diseño de cursos con herramientas computaciones, el diseño de los planes de estudio a nivel licenciatura, la creación de programas de posgrado, la educación computacional en niveles básicos (primaria, secundaria y preparatoria), y los aspectos éticos y sociales del uso de la tecnología computacional.

En este apartado, se presentan las tendencias internacionales en el diseño de planes de estudio a nivel licenciatura en áreas relacionadas con computación, basándose fundamentalmente en los trabajos realizados por Denning y sus colaboradores en la definición de la disciplina de computación [Denning 89] y el reporte “Currícula 91” [ACM 91].

Se realizaron consultas a nivel internacional, respecto a los planes de estudio de diferentes universidades que son líderes en la investigación y desarrollo en la disciplina de la computación. Las áreas con mayor frecuencia de la revisión son:

- Inteligencia artificial
- Bases de datos
- Multimedia
- Graficación

- Redes de computadoras
- Ingeniería de software

También se detectó una fuerte aplicación de lenguajes de programación orientados a objetos en los cursos, así como también los lenguajes de tipo visual. Desarrollo de aplicaciones cliente-servidor utilizando sistemas administradores de bases de datos, programación para Unix, los cursos del área de hardware utilizan cada vez más herramientas CAD/CAM, los cursos de graficación se orientan al uso intensivo de bibliotecas estándar y programación en los sistemas operativos más utilizados: Windows y Linux [ACM2007].

Contexto nacional

A continuación se presenta el estudio realizado por el ANIEI (Asociación Nacional de Instituciones de Educación en Informática) sobre perfiles profesionales, áreas de conocimiento y una tabla con el cruce de las anteriores. El ANIEI surge a principios de los 80s teniendo como objetivos la contribución de la formación de profesionistas en informática y computación sólidamente preparados y de impulsar la difusión y asimilación de una cultura computacional en la sociedad mexicana. El modelo curricular del ANIEI consta principalmente de tres partes principales:

1. La definición de cuatro perfiles tipo de profesionales en informática y computación.
2. La formulación de un catálogo de áreas de conocimiento en estos campos del saber.
3. El cruce de áreas y perfiles, bajo la forma de una ponderación porcentual de los temas de estudio, para definir los conocimientos necesarios en cada perfil.

Los perfiles corresponden a cuatro dominios de desarrollo profesional en informática y computación, identificados por los siguientes títulos:

- Licenciatura en informática
- Licenciatura en ingeniería de software
- Licenciatura en ciencias computacionales
- Ingeniería computacional

Sus definiciones fueron aprobadas por la XIV Asamblea General de Asociados de la ANIEI, la cual se realiza anualmente.

A. Licenciatura en Informática: se refiere a un profesional con la misión de detectar y satisfacer las necesidades organizacionales relativas al uso y empleo de la información. Será capaz de recabar y organizar los datos y procesos necesarios, para el buen funcionamiento de la organización y el cumplimiento de sus objetivos. El resultado final será la creación, administración o mantenimiento de servicios y sistemas de tratamiento de información integrados y eficientes. Tendrá una preparación rigurosa en la teoría, práctica y metodología computacionales, y un entendimiento actualizado de la tecnología computacional, que combinará con el conocimiento de la estructura y operación de la empresa, la industria o la institución. Deberá contar con disposición y capacidades para trabajo y diálogo en forma interdisciplinaria y grupal. Este es un perfil de tipo eminentemente profesional, aunque no excluye la conveniencia de que se prosigan estudios de posgrado, tanto en las ciencias y tecnologías de tratamiento de la información como en las áreas beneficiara de sus aportaciones.

B. **Licenciatura en Ingeniería de Software**: se refiere a un profesional capaz de analizar situaciones, entornos y problemas propios para ser tratados mediante sistemas

computacionales, y ofrecer soluciones completas, resultantes de la creación, adecuación, integración o selección de productos y servicios computacionales. Deberá tener una sólida formación en técnicas de análisis y diseño de sistemas de información, y en la configuración de ambientes de servicios de cómputo y redes, así como dominio de herramientas de programación e ingeniería de software, con el fin de construir programas y sistemas de aplicación con características de productos terminados y competitivos.

Se trata también de un perfil de orientación profesional, con amplias posibilidades de continuar en niveles de especialización y posgrado.

C. Licenciatura en Ciencias Computacionales: se refiere a un profesional dedicado al estudio y desarrollo de las ciencias computacionales, que derive en elementos para la concepción y creación de ambientes, facilidades y aplicaciones innovadoras en la computación dentro de entornos diversos de demandas a satisfacer. Profundizando en los fundamentos de la construcción de software de base y de aplicaciones, mantendrá un estudio riguroso en los principios que caracterizan a las ciencias formales y estará preparado para elaborar, teórica y prácticamente, modelos de realidades complejas, cuidando su consistencia, eficiencia y rendimiento. Perfil de corte académico que, sin excluir posibilidades de desempeño profesional, deriva naturalmente hacia estudios de posgrado.

D. Ingeniería Computacional: se refiere a un profesional con la misión de construir, configurar, evaluar y seleccionar obras y entornos de servicios computacionales y de telecomunicaciones. Será capaz de proporcionar soluciones innovadoras, proponiendo metodologías, técnicas y herramientas que puedan constituirse en aportes a la tecnología nacional. Tendrá un manejo fluido de los principios teóricos y de los aspectos prácticos y metodológicos que sustentan el diseño y desarrollo de sistemas complejos, especificaciones de arquitecturas de hardware y configuración de redes de cómputo y teleproceso. Perfil de tipo profesional que, mediante especializaciones o posgrado, puede reafirmar su orientación o bien, derivar hacia una orientación de tipo académico en computación o hacia las redes y las telecomunicaciones.

Catálogo de áreas de conocimiento: las áreas de conocimiento crecieron de las cinco anteriores (Entorno social, Hardware, Matemáticas, Software de base, Software de aplicaciones) a ocho actuales, porque esta nueva taxonomía delinea con mayor precisión los contenidos y preserva las diferencias temáticas, además de que permite incluir el área de redes y teleinformática, que ha adquirido proporciones de enorme importancia. En cada área se incluyó además una subárea de "herramientas computacionales como apoyo para las labores propias del tema, y como reflejo de la creciente importancia práctica que han adquirido los "paquetes" de computación (sobre todo en las computadoras personales). Se definen ocho grandes áreas de conocimiento en informática y computación, a saber:

1. **ENTORNO SOCIA**L: comprende conocimientos, normas, experiencias y motivaciones que hacen posible la buena integración de las unidades de informática y su personal en las organizaciones y en la sociedad en general. Se incluyen tópicos de administración, economía, contabilidad, derecho, sociología y psicología.

2. **MATEMÁTICAS**: las matemáticas brindan una excelente e imprescindible base de tipo formativo para el desarrollo de habilidades de abstracción y la expresión de formalismos, además de proporcionar conocimientos específicos fundamentales para la informática y la computación.

3. **ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS**: estudio de la teoría, técnicas, tecnologías y metas para comprender el funcionamiento de los sistemas digitales y las computadoras,

así como de los principios físicos que los sustentan, con el objeto de formular algunas de sus especificaciones y saber integrar equipos diversos para fines particulares.

4. **REDES**: estudio de la fusión de los dominios tradicionalmente considerados como hardware y software, y formas de distribuir y compartir recursos computacionales, procesos e información.

5. **SOFTWARE DE BASE**: estudio, definición y construcción de las piezas de software que hacen posible el funcionamiento de las computadoras en diferentes niveles operativos. Por su importancia formativa y metodológica, esta área de conocimiento resulta fundamental para los desarrollos de la industria de los programas para computadoras.

6. **PROGRAMACIÓN E INGENIERÍA DE SOFTWARE**: cuerpo de conocimientos teóricos y prácticos, y conjunto de metodologías para la buena construcción de programas y sistemas de software, considerando su análisis y diseño, confiabilidad, funcionalidad, costo, seguridad, facilidades de mantenimiento y otros aspectos relacionados.

7. **TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**: área de conocimientos en la cual se conjuga una multiplicidad de tópicos computacionales de teoría, técnica y metodología, requeridos para la construcción de una amplia gama de soluciones de información, imprescindibles para el adecuado funcionamiento de todo tipo de organizaciones.

8. **INTERACCIÓN HOMBRE-MÁQUINA**: estudio de los dominios de aplicación conducentes a lograr formas superiores de expresión e interacción entre el hombre y la computadora, con el fin de buscar mejores y novedosas maneras de integración de la tecnología en la sociedad. El objetivo en cada uno de los niveles da idea clara de su función específica. Las áreas se dividen en subáreas; y éstas en subsubáreas. Las subáreas o las subsubáreas, según los casos, están estructuradas en grupos de temas de estudio, que no corresponden necesariamente a asignaturas. Así, un conjunto de temas puede dar lugar a varias unidades de aprendizaje en el plan de un determinado perfil, mientras que para otro perfil puede reducirse a una parte pequeña en un curso o simplemente a una mención de que esos tópicos existan, sin estudiarlos detalladamente.

Cruce de áreas y perfiles: El cruce de áreas y perfiles expresado es la síntesis de todo lo anterior y lo que significa para cada perfil. Cuánto se debe saber sobre un determinado grupo de temas. En la Tabla 1.1 se muestra la ponderación porcentual para cada uno de los cuatro perfiles profesionales. De acuerdo con los requerimientos del sector empresarial obtenidos con base a las encuestas realizadas en conjunto con el plan de desarrollo estatal del estado de Guerrero, se determinó que el PE de Ingeniero en Computación se diseñaría según las ponderaciones indicadas en el perfil D.

Tabla 1.1: Perfiles porcentuales por área de conocimiento de acuerdo a la ANIEI

	A %	B %	C %	D %
Entorno social	30.0	12.5	10.0	10.0
Matemáticas	10.0	12.5	25.0	17.5
Arquitectura de computadoras	5.0	7.5	10.0	17.5
Redes	7.5	7.5	10.0	15.0
Software de base	7.5	7.5	10.0	12.5
Programación e ingeniería de software	17.5	22.5	20.0	17.5
Tratamiento de la información	17.5	20.0	7.5	5.0
Interacción hombre máquina	5.0	10.0	7.5	5.0

1.2.2. Necesidades y problemáticas humanas vinculadas a la profesión.

Las necesidades humanas que de manera regular ayuda a resolver o satisfacer el profesionista en el estado, en el país e internacionalmente son las relacionadas con la inteligencia artificial, base de datos, multimedia, graficación, redes de computadoras, ingeniería de software, telecomunicaciones: desarrollo de software; diseño, instalación, administración y mantenimiento de redes de computadoras; desarrollo de modelos matemáticos mediante técnicas computacionales que permitan emular el comportamiento de fenómenos físicos; desarrollo de ambientes de aprendizaje colaborativos virtuales y remotos; desarrollo de interfaces efectivas que permitan una mejor interacción humano-computadora.

El desarrollo de proyectos para la creación de aplicaciones de alto impacto, incluyendo el desarrollo de aplicaciones y servicios tipo Internetque contribuyan aresolvernecesidades transversales de las instituciones públicas y privadas, representan un reto para los profesionales del PE de Ingeniero en Computación.

Actualmente, el desarrollo de aplicaciones y servicios tipo Internet, está siendo soportado más por egresados de instituciones nacionales.

De acuerdo a la información recabada a través de los empleadores de región, los profesionales de computación son más competentes en el área de redes y comunicaciones, mientras que profesionales de otras instituciones destacan más en el campo de sistemas.

Partiendo de la premisa anterior, con el plan de estudios propuesto, además de poner atención a necesidades de sistemas, también contempla fortalecer las áreas de electrónica, redes, seguridad, tecnologías web, y sistemas inteligentes, con la finalidad de formar profesionales con las competencias suficientes para proponer soluciones innovadoras en las principales áreas que demanda la sociedad.

Sin embargo, los profesionales del PE de Ingeniero en Computación están obligados a demostrar que tienen las competencias suficientes para resultar avante en el entorno regional y nacional en que se desenvuelvan profesionalmente.

1.2.3. Campo socio profesional.

El Ingeniero en Computación podrá desempeñarse en empresas e instituciones a nivel estatal, nacional e internacional, donde se manejen sistemas de cómputo, administración y desarrollo de software, redes de computadoras y automatización de procesos; como las siguientes:

Sector Público:

- Dependencias de gobierno
- Industria paraestatal
- Comercio y fomento industrial
- Comunicaciones y transportes
- Instituciones educativas y de investigación
- Centros de investigación
- Servicios públicos

Sector Privado:

- Empresas Comerciales y de servicios
- Industria
- Instituciones educativas y de investigación

Como profesional independiente: Asesorando, diseñando, implementando, documentando y evaluando proyectos de automatización, redes de computadoras y/o ingeniería de software, diseñando, seleccionando e instalando equipo y programas de sistemas de cómputo
Manteniendo en estado óptimo sistemas de cómputo.
Innovando y generando tecnología de cómputo.
Comercializando y fomentando el uso de sistemas de cómputo.
Diseño y ejecución de programas de capacitación.

El Ingeniero en Computación podrá aplicar sus competencias profesionales en áreas de ingeniería de software, automatización, redes de computadoras, arquitectura de computadoras y administración de proyectos; en el sector público, privado y de servicios.

1.2.4. Demanda Estimada de egresados.

Existe una demanda creciente del programa educativo de Ingeniero en Computación, es el segundo PE de preferencia después del PE de Ing. civil de los aspirantes a ingresar a la Unidad académica de Ingeniería, sin embargo por cuestiones de difusión del PE, recursos humanos y espacios físicos, solo de aceptan 100 estudiantes de nuevo ingreso, en el ciclo agosto-enero.

1.3. Fundamentos internos

El PE de Ingeniero en Computación nace como carrera de Ingeniero en Computación, que se aprueba en la sesión del H. Consejo Universitario del 8 de noviembre de 1991, con una duración de 5 años, dividida en 10 semestres, integrada por 59 asignaturas y 450 créditos. Tal aprobación fue retroactiva a febrero de 1990, año en el que se empezó a impartir dicha carrera en la Facultad de Ingeniería, hoy Unidad Académica de ingeniería.

Actualmente se encuentra vigente el plan de estudios del PE de Ingeniero en Computación 2003, con duración de 9 semestres, 59 asignaturas y 455 créditos. Mismo que entrará en liquidación, una vez que se inicie con la aplicación del este plan de estudios. Considerando la realidad actual en conjunto con la implementación del MEyA de la UAG, se iniciaron los trabajos de revisión y reforma curricular. Para esto se consideraron los siguientes aspectos:

- Plan de estudios 2003 vigente, aprobado por el H. Consejo Universitario en 2004.
- Estudio de factibilidad de la profesión mediante instrumentos de medición realizados a egresados del PE y a los sectores público y privado del Estado de Guerrero (empleadores).
- El contexto Nacional cuyas fuentes son la Asociación Nacional de Instituciones de Educación en Informática (ANIEI), Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior (CENEVAL), Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) y el Consejo de Acreditación de la Enseñanza de la Ingeniería (CACEI).

1.3.1. Requerimientos del sector empresarial

De acuerdo con el Plan Estatal de desarrollo [7], 2005- 2011, los principales sectores económicos del estado de Guerrero, son los siguientes:

- Agricultura.
- Comercio local y ganadería.
- Actividad turística y comercial
- Servicios públicos y privados

El sector de servicios profesionales y técnicos (el cual comprende el mayor número de empresas dedicadas a la informática) no es uno de los más fuertes. Sin embargo, de acuerdo con el estudio de factibilidad que se hizo, un alto porcentaje de las empresas entrevistadas tanto del sector público como del privado, cuenta con un departamento de computo y la gran mayoría de ellas manifestaron su interés en contratar personal relacionados con los servicios computacionales, particularmente en las áreas de desarrollo de software y tratamiento de la información. Además, el Gobierno del estado de Guerrero a través de la secretaría de desarrollo económico y la Secretaría de Economía unen esfuerzos para llevar a cabo el apoyo a la industria del "software". Este programa fomenta la creación de empresas de servicios profesionales relacionados con la computación. Por otra parte, no existe una gran diferencia entre las necesidades del sector público y privado en relación a los perfiles solicitados. La mayoría de las empresas buscan egresados que, además de poseer sólidos conocimientos técnicos en el área, complementen su formación con cursos de administración, habilidades para trabajo en equipo, que cuenten con experiencia previa en la realización de proyectos, habilidad para la resolución de problemas, a capacitarse de manera independiente y poseer la sensibilidad suficiente para comprender las necesidades de sus clientes y compañeros de trabajo.

1.3.2. Requerimientos de infraestructura

1.3.2.1 Infraestructura física existente y requerida.

Se cuenta con las aulas suficientes para implementar el programa educativo, pero se requiere un equipamiento adecuado con tecnologías multimedia, mobiliario adecuado (mesas y sillas, no butacas). Así como la siguiente infraestructura: 3 Auditorios, equipados con equipo multimedia (Cañón y Computadora), equipo de sonido y uno de ellos cuenta con clima artificial.

- Biblioteca con el acervo bibliográfico suficiente para el PE de Ingeniero en Computación.
- Laboratorios (cómputo, redes y seguridad, base de datos, programación, Arquitectura de computadoras o inteligencia artificial.)
- Laboratorios de física (podrá ser compartido con los 4 PE de la UAI)
- Laboratorio de Química (se establecerá convenio con la UA de Ciencias Químicas)
- Laboratorio de Idiomas.

En cuanto a los espacios para la realización de actividades académico-administrativas, se considera que el Coordinador del PE y el Coordinador de Tutorías, les sea asignado una oficina con el equipamiento suficiente para realizar sus funciones.

1.3.2.2 Personal docente

Para implementar el programa educativo es necesario contar con personal habilitado y de acuerdo al perfil. El personal docente de tiempo completo, que atiende este programa educativo es el siguiente:

Etapa de Formación Institucional (EFI)

Categoría	Nombre	Grado Máximo de Estudios	Perfil Promep	CA
TC	M. C. René Edmundo Cuevas Valencia	Maestría en Computación	Si	TICs
TC	M.C. Víctor Charco Cruz	Maestría en Ciencias Sociales	Si	
TC	Lic. María Alicia Bello Bacilio	Licenciatura en Economía	No	
TC	Ing. Oyuki Sánchez Organiz	Ingeniería en Sistemas Computacionales		
TC	Ing. Víctor Manuel Valdez Castro	100% Créditos Maestría		

Etapa de Formación Profesional Básica (EFPB)

Categoría	Nombre	Grado Máximo de Estudios	Perfil Promep	CA
TC	M. C. Angelino Feliciano Morales	Maestría en Matemática Educativa	Si	TICs
TC	M.C. Carlos Arturo Alarcón Cabrera	Maestría en Matemáticas Educativas		
TC	M.C. Neftali Antúnez Hernández	Maestría en Matemáticas Educativas		
TC	M.C. Agustin Sanchez Pastor	Maestría en Matemáticas Educativas	Si	
TC	Ing. Antonio Anaya Vargas	Ingeniería Civil		
TC	M.I. Eduardo Corona Cerecero	Maestría en Ingeniería		

Etapa de Formación Profesional Especifica (EFPE)				
Categoría	Nombre	Grado Máximo de Estudios	Perfil Promep	CA
TC	DR. Esteban Rogelio Guinto Herrera	Doctorado de Sísmica		IS
TC	M.C. Eric Rodríguez Peralta	Maestría en Ciencias, en Ciencias Computacionales	Si	TW

TC	M. C. Félix Molina Ángel	Maestría en Ciencias, en Ciencias Computacionales	Si	TICs
TC	M. C. José Luis Hernández Hernández	Maestría en Ciencias, en Ciencias Computacionales	Si	TICs
TC	M. C. Mario Hernández Hernández	Maestría en Computación	Si	TICs
TC	M. C. René Edmundo Cuevas Valencia	Maestría en Computación	Si	TICs
TC	M. C. Severino Feliciano Morales	Maestría en Computación	Si	TICs
TC	M.C. Juan Carlos Medina Martínez	Maestría en Computación	Si	TICs
Horas Base Asignatura	M. C. León julio Cortez Organista	Maestría en Computación		
Horas Base Asignatura	M. C. José Mario Martínez Castro	Maestría en Ciencias, en Ciencias Computacionales		
TC	Ing. Oyuki Sánchez Organiz	Ingeniería en Sistemas Computacionales		
Horas Base Asignatura	M. C. Valentín Álvarez Hilario	Maestría en Computación		TICs
Horas Base Asignatura	Ing. Edgardo Solís Carmona	100% Créditos Maestría		
Horas Base Asignatura	Lic.. Rubén Rodríguez Camargo	100% Créditos Maestría		
Horas Base Asignatura	Ing. Felipe Luna García	100% Créditos Maestría		
TC	Ing. Jorge Ortega Benítez	100% Créditos Maestría		
Horas Base Asignatura	M.C. Rafael García Mencia	Maestría en Computación		
TC	Ing. Víctor Manuel Valdez Castro	100% Créditos Maestría		

Etapa de Integración y Vinculación (EIV)

Categoría	Nombre	Grado Máximo de Estudios	Perfil Promep	CA
TC	M.C. Víctor Charco Cruz	Maestría en Ciencias Sociales	Si	
TC	Lic. María Alicia Bello Bacilio	Licenciatura en Economía	No	

TICs – Cuerpo Académico de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (UAGRO-CA-152)
TW – Cuerpo Académico de Tecnologías Web (UAGRO-CA-153)

IS – Cuerpo Académico de Ingeniería Sísmica (UAGRO-CA-93)

Es importante destacar que es necesario se consideren al menos seis plazas para personal docente de TC que se requieren para cumplir con lo que establecen los organismos acreditadores, en este rubro.