

“Saber **más**,  
para **ser**  
**más**”

# Especialidad en Programación de Tecnologías Móviles

Modalidad escolarizada.

## Objetivo

Formar especialistas capaces de desarrollar, implementar y mantener la programación de tecnologías móviles y realizar pruebas a sistemas, aplicando las metodologías, herramientas, técnicas y lenguajes adecuados, en el marco de la normatividad vigente, con la finalidad de incrementar la calidad y ofrecer soluciones integrales a problemas en la industria, con una actitud ética, honesta y responsable.

## Perfil de egreso

Un profesional capaz de desarrollar, mantener productos, realizar pruebas e implementar programación de tecnologías móviles para satisfacer los requerimientos de las empresas. Diagnosticará problemas en la industria e identificará soluciones para asegurar la calidad, cumplimiento y funcionalidad de los requerimientos establecidos, con actitud creativa, ética, emprendedora y de compromiso con la sociedad.

# Plan de Estudios

## Requisitos de Ingreso

- Acta de nacimiento original y 2 copias
- Copia del CURP
- Certificado de licenciatura original y 2 copias
- Copia de cédula profesional
- Copia de título profesional con sello de profesiones
- 4 fotografías tamaño infantil, blanco y negro o a color
- Solicitud de ingreso y carga académica
- Pago de inscripción
- Entrevista con el coordinador del programa

**Nota:** El trámite de admisión no es reembolsable. La inscripción tampoco lo será después de la fecha límite de pago. Cuotas sujetas a cambios sin previo aviso.

## Notas:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Especialidad en Programación de Tecnologías Móviles

## Área de Integración

- Los retos de la sociedad global
- Análisis de negocios

## Área de Profesionalización

- Modelado de *software* orientado a objetos con UML
- Programación avanzada orientada a objetos: Java
- Prueba, mantenimiento y automatización de pruebas de *software*
- Desarrollo de componentes *web*
- Desarrollo de sistemas distribuidos
- Metodologías ágiles
- Patrones de diseño
- Programación avanzada de dispositivos móviles
- Ambientes virtuales

## Área de Investigación

- Programación en lenguajes *web*
- Metodología de la investigación para ingenierías