

Malla referencial y sujeta a modificaciones.

LÍNEAS DE FORMACIÓN		1° AÑO		2° AÑO		3° AÑO		4° AÑO		5° AÑO	
		SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 10
CIENCIAS BÁSICAS Y CIENCIAS DE LA INGENIERÍA	EVALUACIÓN INICIAL DE COMPETENCIAS	Matemática	Cálculo Diferencial	Cálculo Integral	Cálculo Vectorial	Ecuaciones Diferenciales					
			Álgebra	Álgebra Lineal							
Introducción a la Ingeniería Interdisciplinar				Mecánica	Ondas y Calor	Electrónica	Mecatrónica	Ingeniería Económica y Evaluación de Proyectos			
					Probabilidad y Estadística	Análisis y Procesamiento de Señales					
			Programación en Entornos Interactivos I	Programación en Entornos Interactivos II			Reinforcement Learning		Computer Vision		
Fundamentos de Interacción Humano-Máquina I		Diseño e Ilustración		Fundamentos de Interacción Humano-Máquina II	Modeling and Animation	Desarrollo de Realidad Extendida I	Desarrollo de Realidad Extendida II	Robótica e IoT	Electivo I		
Taller I: Arte y Estética		Taller II: Narrativa	Taller III: Prototipado y Fabricación Digital								
FUNDAMENTOS DE COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL		Introducción a la Programación	Paradigmas de Programación	Estructura de Datos y Algoritmos	Arquitectura y Sistemas Operativos	Inteligencia Artificial y Machine Learning I	Computación Evolutiva	Deep Learning I	Deep Learning II		
						Redes de Comunicación para Computación	Inteligencia Artificial y Machine Learning II	High-Performance Computing	Simulación Computacional	Electivo II	
						Bases de Datos y Desarrollo en la Nube	Large Language Models I	Ingeniería de Software	Large Language Models II		
					Proyecto I Software Interactivo	Práctica Inicial		Proyecto II Virtualización e Inteligencia Artificial	Práctica Pre-Profesional		
									Proyecto de Título I	Proyecto de Título II	
FINIS TRANSFORMA		Antropología	Identidad Personal y Proyecto de Vida	Ética	Persona y Trascendencia		Minor de Desarrollo Profesional				
		Taller de Pensamiento, Comunicación y Arte		Inglés I	Inglés II						

TÍTULO PROFESIONAL - INGENIERO/A CIVIL EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y REALIDAD VIRTUAL

- Modeling and Animation - Desarrollo de Realidad Extendida I - Desarrollo de Realidad Extendida II - Robótica e IoT

Asignaturas que tributan al desarrollo de capacidades avanzadas para el desarrollo de productos y servicios asociados a la realidad extendida, gemelos digitales, simulación y robótica a través de proyectos interdisciplinarios.
- Inteligencia Artificial y Machine Learning I - Inteligencia Artificial y Machine Learning II - Deep Learning I - Deep Learning II - Reinforcement Learning - Computer Vision - Ingeniería de Software

Asignaturas que apuntan a formar ingenieros del área informática y computación altamente especializados en Inteligencia Artificial, preparados como desarrolladores independientes o para insertarse directamente en el amplio campo ocupacional del desarrollo de software, investigación e innovación.
- Electivo I - Electivo II

Asignaturas que permiten flexibilidad y actualización continua de las competencias necesarias para el avance tecnológico, manteniendo articulación con estudios de postgrados.