

## ¿Por qué estudiar en la UTN?

- Institución de educación superior creada en septiembre de 1991, con experiencia de más de 33 años en la formación de egresadas y egresados competentes, con un alto sentido de responsabilidad social.
- Programas educativos diseñados en el marco del nuevo modelo educativo.
- Modelo educativo 40% teórico y 60% práctico, que permite un equilibrio entre el desarrollo de competencias del saber con el saber hacer.
- Tres periodos de ingreso al año (febrero, junio y octubre).
- Servicios de apoyo a las y los estudiantes:
  - Atención médica inicial.
  - Talleres deportivos y culturales.
  - Programa institucional de tutoría.
  - Biblioteca.
  - Estímulos al desempeño académico (becas).
  - Movilidad académica entre universidades del Subsistema Tecnológico.
- Turnos:
  - Matutino: de 7:00 a 15:00 horas.
  - Vespertino: de 14:00 a 22:00 horas.



## ¡Acércate y conócenos!

Consulta nuestra oferta educativa:



¡Más de 33 años formando  
profesionistas competitivos!



[www.utn.edomex.gob.mx](http://www.utn.edomex.gob.mx)



/OficialUTN



@OficialUTN

Informes:



55 1397 15 90

Circuito Universidad  
Tecnológica S/N,  
Col. Benito Juárez, C. P. 57000,  
Nezahualcóyotl, Estado de México.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
DE NEZAHUALCÓYOTL  
"TIEMPO, CREACIÓN Y PENSAMIENTO"



## Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de la Información e Innovación Digital

con especialización en Técnico  
Superior Universitario en  
Entornos Virtuales Negocios  
Digitales

CE: 205/F/172/25



EDUCACIÓN  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

## Perfil de nuevo ingreso

La y el egresado de educación media superior deberá contar con un conjunto integral de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que sean deseables para ser considerado como candidato(a) apto para cursar estudios de nivel superior, con la finalidad de garantizar su formación al terminar sus estudios profesionales.

### ¿Qué ocupación profesional puedo obtener?

El/la Ingeniero(a) en Tecnologías de la Información e Innovación Digital podrá desempeñarse en los siguientes puestos:

- Líder de Proyectos de Tecnologías de la Información.
- Director(a) de Proyectos de Innovación Digital.
- Desarrollador(a) de Videojuegos.
- Creador(a) de Contenidos Digitales.
- Director(a) de Negocios Digitales.
- Ingeniero(a) de Redes Digitales.
- Ingeniero(a) de Cómputo en la Nube y Virtualización.
- Administrador(a) de TI.
- Auditor(a) de TI.
- Científico (a) de Datos.
- Integrador de Proyectos IoT.
- Integrador(a) de Proyectos de Inteligencia Artificial y Aprendizaje Automático.
- Consultor(a) de Proyectos de Tecnologías de la Información.
- Educador(a) Tecnológico.
- Director(a) de TI.
- Diseñador(a) de Experiencia de Usuario.



## ¿Dónde podrás trabajar?

La y el egresado(a) de Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de la Información e Innovación Digital en especialización en Entornos Virtuales y Negocios Digitales podrá desenvolverse en las siguientes unidades productivas y sociales:

- Empresas grandes, medianas, pequeñas y microempresas.
- Empresas asociadas al sector financiero de apoyo y fomento a MiPyMES.
- Instituciones gubernamentales de apoyo y fomento al desarrollo.
- Organizaciones no gubernamentales.
- Empresas de consultoría en materia de formulación y evaluación de proyectos de Tecnologías de la Información.
- Empresas del sector público, privado y social.
- Empresas nacionales y transnacionales.
- Emprendimientos.

## Plan de estudios

**Duración 3 años 4 meses**  
**Modalidad presencial.**

### CUATRIMESTRE 1

INGLÉS I  
DESARROLLO HUMANO Y VALORES  
FUNDAMENTOS MATEMÁTICOS  
FUNDAMENTOS DE REDES  
FÍSICA  
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN  
COMUNICACIÓN Y HABILIDADES DIGITALES

### CUATRIMESTRE 2

INGLÉS II  
HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y MANEJO DE CONFLICTOS  
CÁLCULO DIFERENCIAL  
CONMUTACIÓN Y ENRUTAMIENTO DE REDES  
PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA  
PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA  
SISTEMAS OPERATIVOS

### CUATRIMESTRE 3

INGLÉS III  
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO Y TOMA DE DECISIONES  
CÁLCULO INTEGRAL  
TÓPICOS DE CALIDAD PARA EL DISEÑO DE SOFTWARE  
BASES DE DATOS  
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS  
PROYECTO INTEGRADOR I

### CUATRIMESTRE 4

INGLÉS IV  
ÉTICA PROFESIONAL  
CÁLCULO DE VARIAS VARIABLES  
MODELADO Y ANIMACIÓN DIGITAL  
DISEÑO DIGITAL Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL  
APLICACIONES WEB  
MERCADOTECNIA DIGITAL

### CUATRIMESTRE 5

INGLÉS V  
LIDERAZGO DE EQUIPOS DE ALTO DESEMPEÑO  
ECUACIONES DIFERENCIALES  
APLICACIONES PARA REALIDAD AUMENTADA  
APLICACIONES PARA REALIDAD VIRTUAL  
FRAMEWORKS PARA DESARROLLO WEB  
PROYECTO INTEGRADOR II

### CUATRIMESTRE 6

ESTADÍA

### CUATRIMESTRE 7

INGLÉS VI  
HABILIDADES GERENCIALES  
FORMULACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍA  
FUNDAMENTOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL  
ÉTICA Y LEGISLACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN  
OPTATIVA I  
SEGURIDAD INFORMÁTICA

### CUATRIMESTRE 8

INGLÉS VII  
ELECTRÓNICA DIGITAL  
GESTIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍA  
PROGRAMACIÓN PARA INTELIGENCIA ARTIFICIAL  
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES  
OPTATIVA II  
INFORMACIÓN FORENSE

### CUATRIMESTRE 9

INGLÉS VIII  
INTERNET DE LAS COSAS  
EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍA  
CIENCIA DE DATOS  
TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS  
OPTATIVA III  
PROYECTO INTEGRADOR III

### CUATRIMESTRE 10

ESTADÍA