Universidad del Valle de Guatemala

Algoritmos y estructura de datos

Ing. Lynette García Perez

Hugo Francisco Elvira Ramos 15249

Edgar René Ramírez Gonzales 15236

Pablo Alejandro Ortiz Barrillas 15533

Pedro Antonio García Morales 15409

1. Algoritmos:
2. **Planteamiento del problema:**

Al momento de asignarnos profesores para un semestre, siempre está la incógnita de con quién asignarnos ciertas materias, ya que no es que hayan profesores fáciles o difíciles, simplemente tienen distintas formas de orientar su clase y enseñar la materia.

Por ejemplo: yo quiero recibir ecuaciones diferenciales con alguien cuya orientación sea matemática en su totalidad, otro quizá quiere que su curso este orientado a resolver problemas de física etc.

Es por ello que sería de gran ayuda que existiera una herramienta que me desplegara un listado de profesores que impartan el curso que debo llevar en base a la forma en que deseo que me impartan dicho curso.

1. **Algoritmo a utilizar:**

Recomendaciones basadas en contenido

Pues la idea es que con el uso de palabras clave (lo que se busca del curso), pueda compararse entre el requerimiento del alumno y la forma de impartir la clase del profesor.

Por otra parte el estudiante también podrá pedir recomendaciones de algún club en el que esté interesado y nos basaremos en el mismo principio para hacer la recomendación.

1. **Algoritmo narrativo**

* Se pide al usuario su nombre y el curso o club del cual quiere recomendación
* Si se ingresó un curso y característica, se examina el árbol de profesores y características y se busca coincidencias de las palabras claves ingresadas por el alumno
* Si se ingresó un club, se examina el árbol de profesores y características y se busca coincidencias de las palabras claves ingresadas por el alumno
* Si se encuentran coincidencias, se agrega el profesor o club a la lista
* Se imprime la lista

**Pendiente**: que el usuario pida recomendación por alumnos de años posteriores y de la misma carrera que ya hayan llevado el curso.

1. Entrevistas
2. Empatía
3. Mapa de empatía
4. Definir e idear
5. Prototipo
6. Test