

Recursado de Conceptos de Algoritmos, Datos y Programas

Año 2025

Carrera/ Plan:

Licenciatura en Informática Planes 2021/2015/ 2012/ 2003-07
Licenciatura en Sistemas Planes 2021/2015/ 2012/ 2003-07
Analista Programador Universitario Planes 2021/2015/ 2012/ 2003-07
Analista en Tecnologías de la Información y la Comunicación Planes 2021/2015/ 2012/ 2003-07

Año: 1°

Régimen de Cursada: Semestral

Carácter (Obligatoria/Optativa): Obligatoria –

Correlativas: Expresión de Problemas y Algoritmos-

Profesor/es: Laura De Giusti, María Virginia Ainchil, Ismael Rodríguez, Luciano Marrero, Verónica Artola y Gonzalo Luján Villarreal

Hs. semanales: 7 (teoría y práctica)

FUNDAMENTACIÓN

Esta asignatura es el primer curso de programación para los alumnos de las carreras de Informática. Se trabaja a partir de diferentes situaciones problemáticas de la vida real y se abordan las estrategias de solución bajo criterios de calidad, eficiencia y corrección, para finalmente llegar a una implementación acorde a las especificaciones planteadas.

Los conceptos abordados en la asignatura permitirán al alumno familiarizarse con los conceptos básicos de la disciplina.

OBJETIVOS GENERALES

- Analizar problemas resolubles con computadora, poniendo énfasis en la modelización, abstracción de funciones y en la descomposición funcional de los mismos. Obtener una expresión sintética y precisa de los problemas, con una documentación de una metodología de trabajo por el alumno.
- Estudio, expresión simbólica, implementación y evaluación de algoritmos, orientando los mismos a la resolución de las partes (módulos) en que se descomponen los problemas, a partir de un paradigma procedural / imperativo.
- Introducción de las nociones de estructuras de datos, tipos de datos.
- Introducción de los conceptos de corrección y eficiencia de algoritmos.
- Combinar los elementos mencionados, anteriormente, a fin de que el alumno complete el ciclo del problema a su solución con computadora, analizando simultáneamente algoritmos y datos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 2.1. Utilizar una serie de técnicas con las que identificar las necesidades de problemas reales, analizar su complejidad y evaluar la viabilidad de las posibles soluciones mediante técnicas informáticas (Básico)
- 2.2. Describir un determinado problema y su solución a varios niveles de abstracción (Básico)
- 5.5. Diseñar y llevar a cabo investigaciones prácticas (por ejemplo, de rendimientos de sistemas) para interpretar datos y extraer conclusiones (Básico).

COMPETENCIAS a DESARROLLAR

CGS1- Desempeñarse de manera efectiva en equipos de trabajo, con capacidad para organizarlos y liderarlos.

CGT1- Identificar, formular y resolver problemas de Informática.

CGT5- Utilizar de manera efectiva las técnicas y herramientas de aplicación de la Informática.

CE1- Planificar, dirigir, realizar y/o evaluar proyectos de relevamiento de problemas del mundo real. Especificación formal, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software que se ejecuten sobre sistemas de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfases humano computador y computador-computador

CONTENIDOS MINIMOS (de acuerdo al Plan de Estudios)

- Modelización de problemas del mundo real.
- Algorítmica. Estructuras de control.
- Tipos de datos simples y compuestos. (estáticos y dinámicos).
- Procedimientos y funciones. Concepto de reusabilidad.
- Recursividad.
- Estrategias de diseño de algoritmos.
- Eficiencia, legibilidad y depuración de algoritmos

PROGRAMA ANALÍTICO

A- Introducción. Conceptos básicos

Definiciones.

Modelización de problemas del mundo real.

Del problema real a su solución por computadora.

Características del producto de software resultante.

B –Datos y Tipos de datos

Constantes y variables.

Tipos de datos simples y compuestos.

Tipos de datos primitivos.

Tipos de datos definidos por el usuario.

Tipos ordinales.

Funciones predefinidas.

C - Algoritmos. Acciones elementales

Estructuras de control. Modelo de máquina abstracta.

Estructuras de decisión.

Estructuras iterativas.

D- Calidad de los programas: corrección y eficiencia

Definición de corrección de algoritmos. Técnicas para medir corrección.

Definición de eficiencia de un algoritmo. Análisis de eficiencia de un algoritmo.

Análisis de algoritmos según su tiempo de ejecución y su utilización de memoria.

Importancia de la documentación de un algoritmo.

Relación de los conceptos anteriores con el modelo de máquina abstracta.

Ejemplos.

E- Modularización. Procedimientos y funciones. Parámetros

Descomposición de problemas. Utilidad e importancia de la modularización.

Noción de reusabilidad.

Subprogramas o módulos.

Procedimientos.

Funciones.

Conceptos de argumentos y parámetros.

Conceptos de variables locales y variables globales.

Procedimientos y funciones con parámetros.

Manejo de memoria en ejecución.

F- Estructuras de datos

Concepto. Características. Clasificación.

Estructura de Datos Registro. Definición, características y operaciones básicas.

Estructura de Datos Arreglo. Definición de arreglos de una y dos dimensiones, características y operaciones comunes con arreglos de una dimensión. Algoritmos de búsqueda en arreglos de una dimensión. Algoritmos de ordenación: Selección.

G- Alocación Dinámica

Concepto. Características.

Tipo de Dato Puntero

Estructura de Datos Dinámica: listas. Definición, características y operaciones básicas.

H- Análisis de algoritmos

Análisis asintótico, comportamiento en el mejor caso, caso promedio y peor caso. Notación $O()$.

Análisis de eficiencia en operaciones sobre las estructuras de datos arreglos y listas.

I – Recursividad

Concepto. Características de los algoritmos recursivos. Ejemplos.

Análisis de eficiencia en soluciones recursivas.

Soluciones recursivas aplicadas a operaciones sobre arreglos y listas.

BIBLIOGRAFIA

Algoritmos, datos y programas con aplicaciones en Pascal, Delphi y Visual Da Vinci.

De Giusti, Armando et al. 1er edición. Prentice Hall 2001.

Estructuras de Datos y Algoritmos.

Hernández R., Dormido R., Lazaro J. Ros S. Pearson Education. 2000.

Introduction to algorithms

Comen, Leiserson. MIT Press 2001.

Estructuras de Datos y Algoritmos.

Aho Alfred, Hopcroft John y Ullman Jeffrey. Addison Wesley Publishing Company. EUA. 1998.

Programación en Pascal

Joyanes Aguilar, Luis. Mc Graw Hill. 2006

Fundamentos de Programación. Libro de Problemas.

Joyanes Aguilar L., Fernandez M., Rodríguez L. Mc Graw Hill. 2003.

Data structures, algorithms and software principles.

Standish, T. A. Addison Wesley Publishing Company. 1994.

Estructuras de Datos y Algoritmos

Weiss, M.A. Addison Wesley. 1995.

Fundamentos de Programación.

Joyanes Aguilar L., Fernandez M., Rodríguez L. Mc Graw Hill. 1999.

Algoritmos y estructuras de datos y programación orientada a objetos.

Flórez Rueda. Ecoe Ediciones. Bogotá. 2005. ISBN 958648394/0

Programación En C Metodología, Algoritmos Y Estructura De Datos.

Joyanes Aguilar Luis – Zahonero Martínez. Segunda Edición –Editorial Mc Graw Hill. España - Edición 2007

Bibliografía Adicional

Introduction to Computer Science with applications in Pascal.

Garland, S.J. Addison Wesley Publishing Company. 1986.

Estructuras de Datos.

Franch Gutierrez, Xavier. Alfaomega Grupo Editor Argentino.2002

Estructura de Datos.

Joyanes Aguilar C., Zahonero Martinez I. Mc Graw Hill. 1998.

Estructuras de Datos. Libro de Problemas.

Joyanes Aguilar L., Fernandez M., Rodríguez L. Mc Graw Hill. 1999.

Estructuras de Datos.

Lipschutz, S. Mc Graw Hill. 1997.

Programación estructurada en Turbo Pascal 7.

Lopez Roman, L. Alfaomega Grupo Editor Argentino. 1998.

Estructuras de Datos.

Martinez Román, Quiroga Elda. Thomson International. 2002

Estructura de Datos y Algoritmos.

Sisa, Alberto Jaime. Editorial Prentice. 2002.

Pascal Estructurado.

Tremblay, Jean Paul. Mc Graw Hill.1980.

Data structures, algorithms and performance.

Wood, D. Addison Wesley Publishing Company. 1993.

Structures and Algorithm Analysis in Java

Weiss, M.A. Data, 3rd Edition, Pearson/Addison Wesley, 2011

Data Structures and Algorithms using C#.

M. McMillan. Cambridge University Press, 2006

Sitios de interés:

<http://csunplugged.org>

<http://www.eduteka.org>

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

El alumno se inscribe y dispondrá de encuentros sobre temas teóricos y clases prácticas (virtuales y/o presenciales) semanales voluntarias. Además, deberá realizar un conjunto de autoevaluaciones disponibles en el entorno IDEAS y aprobar un porcentaje de ellas para poder rendir el parcial o sus recuperatorios.

Aspectos del trabajo en los encuentros de Prácticas

- El ayudante contesta durante el horario del encuentro preguntas relacionadas con la práctica que indique el Cronograma, y de serle solicitado, de la práctica anterior. Cuando el profesor, el JTP o el ayudante entienda que es adecuado, se explicará algún ejercicio de la práctica o se podrá pedir a los alumnos que expongan las soluciones a los ejercicios para ser analizadas entre todos los asistentes al encuentro.
- En los horarios de consulta se atenderán dudas de cualquier práctica. Es necesario que los alumnos estén al inicio de dichos horarios, pues de lo contrario el ayudante supone que no asistirán a consultar..
- En caso de dictarse encuentros virtuales, los alumnos que asistan a los encuentros sincrónicos deberán hacerlo con su nombre y apellidos completos.

MODALIDAD DEL EXAMEN PARCIAL

Para poder rendir el EXAMEN PARCIAL, el alumno deberá obtener "Presente" en al menos el 80% del total de las autoevaluaciones propuestas, y deben APROBAR el 40% de las mismas. Se considera "Aprobada" la autoevaluación que se entregue en tiempo y forma y con al menos 40% de respuestas correctas. Las autoevaluaciones se realizarán a través del entorno IDEAS los días sábados indicados en el cronograma en el horario matutino.

El alumno que haya cumplido con la condición anterior, dispondrá de a lo sumo 3 fechas de evaluación para la aprobación del EXAMEN PARCIAL. La aprobación de este examen le otorgará la CURSADA de la asignatura.

La cátedra utilizará la plataforma Webex para los encuentros sincrónicos y el entorno Ideas para la presentación de contenidos y la comunicación de los docentes y alumnos.

La aprobación de la asignatura requiere la aprobación de un **EXAMEN PARCIAL** de contenidos prácticos y un **EXAMEN FINAL** que reúne aspectos teóricos y prácticos.

La materia ofrece una instancia de **PROMOCIÓN** que es explicada más abajo en el área de evaluación.

Los profesores serán los encargados de los encuentros en los que se tratan temas teóricos y de evaluar los exámenes finales de la asignatura.

Los Jefes de Trabajos Prácticos son los responsables del dictado de las clases prácticas y de los aspectos administrativos relacionados con los alumnos de cada turno. A ellos deben dirigirse los alumnos para realizar las consultas administrativas, en los horarios fijados.

Muestra de Parciales

- Los parciales son corregidos por los ayudantes y revisados por los jefes de trabajos prácticos.
- Los parciales pueden ser vistos y consultados por los alumnos en forma individual, personal y exclusivamente en el día y hora que se publique. Una vez que el alumno recibe el parcial NO puede retirarlo del aula y debe devolverlo al finalizar su revisión.
- Los resultados se publicarán en el EVEA IDEAS

Consideraciones en relación con las competencias

En la cátedra se organizan actividades por equipos de trabajo, con 2 a 4 alumnos en las actividades prácticas. En principio los alumnos son "pares" sin roles determinados en el equipo, aunque dado un problema a resolver, ellos pueden definir sus roles (notar que se trata de una asignatura del primer semestre de primer año).

Los equipos deben demostrar capacidad de aprender (a partir de problemas planteados en la práctica y ejemplos desarrollados en la teoría), teniendo la posibilidad de consultar a sus docentes en el encuentro sincrónico y por el entorno Ideas. Cada comisión/equipo debe documentar la solución de los ejercicios que se plantean y son examinados en forma individual en las evaluaciones prácticas (por escrito) y pueden tener que defender sus soluciones en un coloquio de teoría en el examen final.

La cátedra mantiene planillas que permiten calificar diferentes aptitudes de los miembros del equipo (conocimientos / modo de expresarse / predisposición al trabajo colaborativo). Estas planillas son reunidas por el docente responsable de la práctica y compartidas con los Profesores de la teoría, para ser tenidas en cuenta en las evaluaciones parciales y finales de los alumnos.

En el seguimiento y evaluación de los alumnos se trata de formarlos en una metodología de ir del "caso problema del mundo real" a su solución efectiva con herramientas informáticas limitadas al paradigma imperativo, ejemplificadas en PASCAL y/o lenguajes alternativos (recordar que son alumnos iniciales de la carrera y es su primer curso de Algoritmos). Para ello se pone énfasis en el modo de abstraer el problema y diseñar una solución verificable. La "calidad" de la solución se mide con métricas simples (tiempo de ejecución, estudio de posibles errores).

Dado el contenido del programa que se enfoca en algoritmos y en el empleo de estructuras de datos lineales (vectores y listas básicamente) el alumno es evaluado en todos los aspectos relacionados con las Competencias Generales Tecnológicas que corresponden y por las cuestiones de la competencia específica que abarca la asignatura, constando el resultado de esta evaluación en la corrección de las pruebas (parciales y finales) del alumno. Se pone énfasis en detallar los aspectos técnicos que debe perfeccionar hacia el futuro en asignaturas que correlacionan con Conceptos de Algoritmos, Datos y Programas.

MODALIDAD DEL EXAMEN FINAL

Una vez aprobado el EXAMEN PARCIAL de la materia, los alumnos deben aprobar el EXAMEN FINAL de la asignatura.

CARACTERÍSTICAS DE LA PROMOCIÓN

Los alumnos que hayan aprobado el EXAMEN PARCIAL en la 1^{era} fecha de evaluación tendrán la posibilidad de acceder a una evaluación teórica para la aprobación del examen final. La fecha de esta se publicará oportunamente.

Los alumnos que aprueben el EXAMEN PARCIAL en la 1^{era} fecha y obtengan nota 6 o más en la EVALUACIÓN TEÓRICA, tendrán aprobado el EXAMEN FINAL de la asignatura CADP. Estos alumnos deberán inscribirse en alguna de las mesas del período agosto-noviembre de 2025 (inclusive) para registrar la aprobación del final de la asignatura. De no inscribirse en el período indicado, el alumno deberá presentarse a rendir el examen final.

CRONOGRAMA DE CLASES Y EVALUACIONES

Clase	Semana	Contenidos/Actividades
1	31/03	Conceptos básicos – Tipos de Datos - Estructuras de control
2	07/04	Tipos de datos definidos por el usuario - Modularización -
3	14/04	Modularización
4	21/04	Estructuras de Datos. Registros -
5	28/04	Registros. Ejemplo corte de control
6	05/05	Arreglos -
7	12/05	Arreglos
8	19/05	Punteros – Listas
9	26/05	Listas
10	02/06	Listas
11	09/06	Corrección y eficiencia
12	16/06	Consulta-
13	23/06	Muestra - Consulta
14	30/06	Consulta -
15	07/07	Consulta
16	14/07	Muestra -

Evaluaciones previstas	Fecha
Parcial 1 ^{era} fecha	21/06
Parcial 2 ^{da} fecha RECUPERATORIO	5/07
Parcial 3 ^{ra} fecha RECUPERATORIO	19/07

Contacto de la cátedra (mail, sitio WEB, plataforma virtual de gestión de cursos):

Contacto: En los horarios de las prácticas, con los JTP

Medios de publicación de información:

- La cartelera virtual de la FI <https://gestiondeaulas.info.unlp.edu.ar/cartelera/>

- El EVEA IDEAS <http://ideas.info.unlp.edu.ar>

Firma del/los profesores/es