

Tema de la clase

Asignatura

Lic. en (...)

Autor

Grupo B612

AUTOR@LAB.MATCOM.UH.CU

Tutor(es):

Dr. Tutor Uno, Centro

Lic. Tutor Dos, Centro

1. Objetivos

1. Esta sección va dedicada a los objetivos de la clase, las metas para el encuentro y ciertas especificidades que considere de importancia resaltar durante el transcurso de la clase.
2. Según la temática se puede hacer alusión a los medios de enseñanza utilizados.

```
int main(int argc, char** argv)
{
    // Imprimiendo "Hola Mundo".
    printf("Hello ,_World");
}
```

Figura 1: Código fuente de ejemplo.

2. Introducción

(Este segmento tiene una duración de x minutos.)

¿Cómo introducir mi clase?

- Recursos para motivar la clase.
- Recuento por los antecedentes de los resultados o investigadores.
- La introducción puede tener cualquier formato que se desee, no es necesario que se acompañe por placas.

3. Teorizando un poco

(Este segmento tiene una duración de y minutos.)

Tras la introducción se podrán construir las secciones que se estimen convenientes para el desarrollo de la clase.

Teorema 3.1 (Un Teorema interesante). *De esta forma puede enunciarse un resultado importante.*

Corolario 3.2. También es posible derivar resultados. Los entornos {prop}, {obs}, {ejem} y {ejer} permiten enunciar de forma similar las proposiciones, observaciones, ejemplos y ejercicios respectivamente. El uso de estos ambientes es opcional.

Ejemplo 3.3 (Un brillante algoritmo). Para producir código fuente, envuélvalo en una figura flotante y etiquételo correctamente. Por ejemplo, en la Fig. 1 se muestra un código conocido.

La cantidad de secciones y subsecciones en lo adelante y sus respectivos nombres quedan a elección del autor.

3.1 Organización del documento

Para producir cuerpos flotantes (figuras o tablas), asegúrese de numerar y etiquetar correctamente cada figura. Las referencias a las figuras deben estar correctamente etiquetadas. Por ejemplo, véase la Fig. 1 o la Fig. 2 dejada a continuación.

	Método 1	Método 2
A		
B		
C		

Figura 2: Figura de ejemplo. Recuerde especificar el origen de los datos que se muestran.

Pueden insertarse de esta manera también gráficos y otros archivos.

4. Ejercicio 1

(Este segmento tiene una duración de z_1 minutos.)

Compartir las soluciones de ciertos ejercicios así como observaciones interesantes sobre ellas que puedan servir de guía para el desarrollo de la clase.

5. Ejercicio 2

(Este segmento tiene una duración de z_2 minutos.)

Muchas veces la interacción con los estudiantes puede ser de importancia. De este modo métodos variados de solución pueden aportar al enriquecimiento de la clase.

Receso (5 minutos)

6. Conclusiones

(Este segmento tiene una duración de cierta cantidad minutos.)

Se resumirán los resultados más destacados ejercitados en la actividad.

Se puede hacer mención de aplicaciones del método estudiado, posibles investigaciones o repercusiones en la cotidianidad.

7. Estudio independiente

Orientar y comentar los ejercicios propuestos que se deseen.

Ejercicio 7.1. De creerlo conveniente puede asignarse tareas para el estudio independiente, o actividades de carácter evaluativo.

Ejercicio 7.2. La cantidad de actividades será a conveniencia aunque podría ser de ayuda su justificar de manera coherente el volumen de trabajo.

El esquema de clase es variable y queda sujeto a la voluntad del participante, solo debe ajustarse a los requisitos de la convocatoria oficial.

Referencias

- [1] Donald E. Knuth. *The Art of Computer Programming*. Volume 1: Fundamental Algorithms (3rd edition), 1997. Addison-Wesley Professional.
- [2] Wikipedia. URL: <http://en.wikipedia.org>. Consultado en 14 de noviembre de 2021.