

SILABO

Unidad Didáctica	Algoritmos y Estructuras de Datos Horas Sema		4
Carreras	Desarrollo de Sistemas de Información Semo	estre	2
Módulo			
Profesor	claudio Málaga Gómez de la Torre		

Capacidad

Elaborar soluciones algorítmicas de mediana y alta complejidad, basadas en el manejo de tipos abstractos de datos.

Indicadores de Logro

- 1. Conoce los fundamentos de la programación estructurada, usando bifurcaciones, repeticiones y anidaciones.
- 2. Es capaz de diseñar e implementar soluciones a problemas que deben emplear listas enlazadas, simples y dobles.
- 3. Conoce los fundamentos de los tipos abstractos de datos pila y cola. Conoce las situaciones donde se utilizan estas soluciones.
- 4. Es capaz de entender y posteriormente diseñar soluciones algorítmicas basadas en árboles. Conoce sus aplicaciones. Ez capa de insertar nuevos datos y eliminar datos de un árbol.

Evaluación del Curso

Evaluación Permanente 1	25%
Examen Parcial	25%
Evaluación Permanente 2	25%
Evamen Final	25%

UNIDADES DE APRENDIZAJE				
Unidad de Aprendizaje 1 Métodos de programación y tipos abstractos de datos				
Contenidos ¿Qué es la Persona Hun ¿Qué es la ética	 Distintos tipos de datos: siples y complejos Concepto de programación modular Concepto de programación estructurada Operaciones básicas con arreglos de dimensión fija, como son: búsquedas, inserciones, inserciones , eliminaciones o modificaciones 			

Unidad de Aprendizaje 2	TAD Lista Enlazada	
Contenidos Confiablidad de un Pro La Libertad como don r seres humanos.	convocados por otros programas	

Unidad de Aprendizaje 3 TAD Pila y T	TAD Pila y TAD Cola	
Contenidos	 Concepto del funcionamiento de colas y pilas Problemas cuya solución está basada en colas y pilas 	
Valores superiores y sus principios morales. La Conciencia	 Soluciones algorítmicas con pilas y colas Situaciones comunes en los sistemas operativos en los que se usan pilas y/o colas. 	

Unidad de Aprendizaje 4	TAD Árbol		
Contenidos		•	Situaciones basadas en el uso de árboles Soluciones a problemas planteados a partir del uso de árboles
Valores distorsionados en la Vida Profesional.		•	Operaciones simples en un árbol: inserciones y movimientos Recursividad en un algoritmo. Uso de la recursividad en búsquedas, eliminaciones y copias dentro del árbol.
		•	Pseudocódigo a partir de problemas que involucran recursividad

Metodología

La capacidad de programar adecuadamente tiene como condición un dominio de la lógica. Una de las formas de llegar a este dominio es practicar con problemas de mediana y alta complejidad. Este tipo de problemas es muy fácil encontralo cuando se trabaja con tipos abstractos de datos.

El trabajo con estos tipos abstractos de datos es poco probable que deba ser empleado en la construcción de sistemas informáticos comerciales, sin embargo, proporciona al estudiante la posibilidad de verse en la necesidad de plantear soluciones que le ayudarán a desarrollar su capacidad lógica para cualquier otro tipo de problema.

El aprendizaje se realizará a partir del trabajo en equipo y luego en trabajos individuales. Estará centrada más en los planteamientos realizados por los alumnos.

Bibliografía

WIRTH, Niklaus

"Algoritmos y Estructuras de Datos". – México – Prentice Hall Hispanoamericana - 1987.

CAIRO BATTISTUTTI, Osvaldo

"Metodología de la Programación". –México – Alfaomega Grupo Editor - 1995.

AHO, Alfred

"Estructuras de Datos y Algoritmos". – Wilmington: Adisson Wesley Iberoamericana, 1988.