



Estructura de datos
y algoritmos
**Grado en Ingeniería
Informática**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Estructura de datos y algoritmos

Titulación: Grado en Ingeniería Informática

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano.

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesor/Equipo docente: Dra. D^a Nieves Cubo / D. Francisco Ángel Marzal Baró

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Esta asignatura contribuye a las siguientes competencias del plan de estudios:

Competencias específicas:

CEB03. Comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

CEB04. Aplicar los conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

CEB05. Aplicar el conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

CEC01. Diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

CEC06. Conocer y aplicar los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.

CEC07. Conocer, diseñar y utilizar de forma eficiente los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.

CEC08. Analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.

Competencias generales:

CGT1. Analizar y sintetizar la información necesaria para realizar su trabajo plasmando los resultados en informes o en la toma de decisiones en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.

CGT2. Organizar y planificar los recursos e ideas necesarias para realizar su trabajo ideando acciones e hitos en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.

CGT3. Comunicar de forma oral y escrita en la lengua nativa pudiendo expresar sus opiniones de forma clara para transmitir conceptos y soluciones dentro del ámbito de la ingeniería informática.

CGT5. Aplicar conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio al trabajar en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.

CGT6. Gestionar la información, conociendo su importancia y la forma de procesarla generando los recursos necesarios para facilitar su acceso y provisión en el ámbito de la ingeniería informática.

CGT7. Resolver problemas en el entorno de trabajo, dentro del ámbito de la ingeniería informática, enfrentándose a situaciones complejas en cuanto a problemas técnicos y a las relaciones personales y profesionales.

CGT8. Tomar decisiones basadas en la información disponible en el ámbito de la ingeniería informática.

CGS1. Aplicar la motivación por la calidad en el desarrollo de su actividad profesional poniendo el máximo cuidado en el desarrollo de los entregables dentro de proyectos de ingeniería informática.

CGS2. Razonar de forma crítica ante los problemas que surjan en el ámbito de la ingeniería informática, contando con la información disponible, y explicar dicho razonamiento.

CGS4. Aprender de forma autónoma conceptos relativos a la profesión ingenieril para facilitar la mejora continua ya sea mediante el acceso a información disponible o cualquier otro medio.

CGS5. Adaptarse a nuevas situaciones en el entorno de la ingeniería informática, reconociendo dichas situaciones y expresando formas de afrontarlas.

CGS6. Aplicar la creatividad ante las diferentes circunstancias generando soluciones novedosas dentro del ámbito de la ingeniería informática.

CGP1. Trabajar en equipo contribuyendo de forma activa al resultado de los proyectos u operaciones del ámbito de la ingeniería informática.

CGP2. Trabajar en un equipo de carácter interdisciplinar dentro de proyectos del ámbito de la ingeniería informática, entendiendo y pudiendo explicar la división de trabajo y la integración de los diferentes miembros del mismo.

1.2. Resultados de aprendizaje

Esta asignatura contribuye a los siguientes resultados de aprendizaje de la materia en la que se engloba:

- Aplicar procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas.
- Diseñar soluciones a problemas analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.
- Determinar los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.
- Emplear métodos de programación imperativa y de programación orientada a objetos para desarrollar soluciones a problemas concretos.
- Describir los conceptos relacionados con la complejidad computacional.
- Evaluar diferentes diseños de aplicaciones para seleccionar el más apropiado para resolver un problema.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

El alumno debe tener conocimientos de programación estructurada en C++. No es imprescindible haber aprobado la asignatura de Programación I.

2.2. Descripción de los contenidos

Esta asignatura introduce los tipos abstractos de datos (TAD) clásicos. Durante el curso se describen las propiedades, el funcionamiento y las implementaciones de las principales estructuras de datos. Además, se estudia su aplicación en la resolución de problemas.

Las estructuras de datos y los algoritmos son los elementos fundamentales de la programación de computadores. El estudio de las estructuras de datos permite diseñar y desarrollar sistemas informáticos eficientes.

En esta asignatura se estudian los siguientes temas:

1. Análisis y diseño de algoritmos iterativos y recursivos.
2. Especificación de algoritmos y análisis de la complejidad.
3. Tipos abstractos de datos (TAD).
4. Esquemas algorítmicos.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

Tema 1: Análisis y diseño de algoritmos iterativos y recursivos

Diseño de algoritmos iterativos y recursivos
Práctica 1: Algoritmos iterativos y algoritmos recursivos

Tema 2: Especificación de algoritmos y análisis de la complejidad

Introducción a la eficiencia computacional
Análisis de la complejidad de un algoritmo

Tema 3: Tipos abstractos de datos (TAD)

Concepto de tipos abstractos de datos. Especificación e implementación de tipos abstractos de datos

Listas, pilas, colas

Práctica 2: Tipos de datos lineales

Árboles binarios, árboles binarios de búsqueda

Práctica 3: Árboles

Tablas asociativas

Práctica 4: Tablas asociativas

Grafos: aplicaciones, recorridos en profundidad y en amplitud

Práctica 5: Grafos

Práctica 6: Aplicaciones de tipos abstractos de datos I

Práctica 7: Aplicaciones de tipos abstractos de datos II

Tema 4: Esquemas algorítmicos

Divide y vencerás

Algoritmos de vuelta atrás

Ramificación y poda

Práctica 8: Esquemas algorítmicos

2.4. Actividades dirigidas

Durante el curso se realizarán actividades dirigidas en forma de prácticas. Estas prácticas se orientan al aprendizaje de los temas desarrollados en clase y tienen una duración total de 15 horas, repartidas en 5 sesiones de 3 horas. Las prácticas se realizan en grupo y se deben entregar al profesor en la fecha establecida. La entrega de las prácticas es obligatoria para aprobar la asignatura.

2.5. Actividades formativas

Código	Actividades formativas	Descripción
AF1	Clases de teoría, evaluación y problemas	Las clases de teoría utilizan la metodología de Lección Magistral que se desarrollará en el aula empleando la pizarra y/o el cañón de proyección. Las clases de problemas se podrán impartir en aula informática utilizando la pizarra y/o el ordenador. En función de la asignatura se dará un mayor peso a unas u otras.
AF2	Tutorías	Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia en los horarios de tutorías o empleando mecanismos de tutoría telemática (correo electrónico, uso del campus virtual de la Universidad o herramientas de telepresencialidad como Blackboard Collaborate)
AF3	Prácticas	Se desarrollarán en un aula informática o en el laboratorio correspondiente, con ordenadores para todos los alumnos y los materiales apropiados. El profesor enseñará a los alumnos a utilizar programas informáticos o herramientas electrónicas para la asignatura indicada en cada caso. Los alumnos realizarán las prácticas aplicando los conocimientos adquiridos en las clases de teoría y problemas, ayudándoles a afianzarlos.
AF4	Estudio individual	Trabajo individual del alumno utilizando los apuntes de clase, libros de la biblioteca, o apuntes del profesor disponibles en el campus virtual. Se le encargarán al alumno la realización y entrega de trabajos individuales o en grupo. Algunos de ellos se expondrán oralmente a lo largo del curso por parte de los alumnos, lo que facilitará alcanzar la competencia comunicativa en mayor grado. Algunos trabajos requerirán el manejo de programas informáticos que estarán disponibles en los ordenadores de la universidad. Otros requerirán un trabajo de investigación sobre los contenidos de la materia o similares y aplicaciones.

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría, evaluación y problemas	45	100
AF2	Tutorías	12,5	100
AF3	Prácticas	15	100
AF4	Estudio individual	77,5	0

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Evaluación de la participación del alumno	5%
Actividades dirigidas, prácticas y memorias de prácticas, trabajos (obligatorios y voluntarios) y proyectos a realizar.	20%
Prueba escrita parcial	10%
Prueba escrita final	65%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades dirigidas, prácticas y memorias de prácticas, trabajos (obligatorios y voluntarios) y proyectos a realizar.	20%
Prueba escrita final	80%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

La ponderación tanto del examen parcial como de los conceptos de participación y trabajos escritos/prácticas, solo se aplicará si el alumno obtiene al menos un 5 en el examen final.

La no obtención de al menos un 4 en las actividades dirigidas supone el suspenso automático de la asignatura en la convocatoria ordinaria y extraordinaria. Se conservará la nota de actividades dirigidas aprobadas para posteriores convocatorias.

Las actividades dirigidas que no hayan sido aprobadas pueden, en su caso, ser entregadas de nuevo para ser evaluadas en la convocatoria extraordinaria, previa consulta al profesor y siempre antes del examen de la convocatoria ordinaria.

El examen parcial no libera materia.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- L.R. Nyhoff, TADS, Estructuras de Datos y Resolución de Problemas con C++, Madrid: Pearson Educación, 2ª. Ed. 2006 .
- N. Dale, H.M. Walker. Abstract Data Types. Specifications, Implementations, Applications. Jones and Bartlett Publishers, 2007.

Bibliografía recomendada

- R. Peña. Diseño de programas: Formalismo y abstracción. Tercera edición, Pearson/Prentice Hall, 2005.
- Aho, A.V.; Hopcroft, J.E.; Ullman, J.D. Estructuras de Datos y Algoritmos, Addison Wesley Iberoamericana, 1999.