



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



I. IDENTIFICACIÓN

Denominación	:	CARGA HORARIA (Horas reloj)	
Asignatura	: Algorítmica II	Carga Horaria Total	80
Curso	: Primero	Clases teóricas	30
Semestre	: Segundo	Clases prácticas / Laboratorio	50
Código	: I0209	Hora de Trabajo Autónomo	
Área	: Fundamentos de la informática	Créditos Académicos	
Tipo	: Obligatorio	Otro (especificar)	

II. FUNDAMENTACIÓN

Para la solución de problemas algorítmico de mayor complejidad se requiere un manejo adecuado de los conceptos y técnicas asociados con funciones, procedimientos y estructuras abstractas de datos. La materia ofrece una profundización en estos aspectos, destacando su aplicabilidad en casos prácticos y dando continuidad a los temas tratados en algorítmica I.

III. COMPETENCIAS:

GENERALES:

- Poseer capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- Identificar, plantear y resolver problemas.
- Poseer capacidad de autoaprendizaje y actualización permanente en la formación profesional

ESPECÍFICAS:

- Identificar, analizar, abstraer, formular y resolver problemas informáticos relacionados con sus áreas de conocimiento.
- Diseñar, programar, ejecutar, analizar e interpretar resultados de pruebas realizadas en su área de conocimiento.
- Interpretar, aplicar, generar y difundir conocimientos técnicos y científicos en sus áreas de conocimiento

TRANSVERSALES:

- Promover el trabajo en equipo
- Poseer aprendizaje activo y estrategias de aprendizaje
- Aplicar Creatividad, originalidad e iniciativa
- Incentivar la ideación, razonamiento y resolución de problemas



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



IV. CONTENIDO PROGRAMÁTICO

UNIDAD I - SUB ALGORITMOS: FUNCIONES Y PROCEDIMIENTOS.

- Funciones.
- Declaración de funciones.
- Invocación de funciones.

UNIDAD II – PROCEDIMIENTOS

- Declaración de procedimientos.
- Invocación de procedimientos.
- Sustitución de argumentos/parámetros.
- Variables locales y globales.
- Paso de parámetros.
- Paso por valor.
- Paso de referencia.

UNIDAD III - RECURSIÓN

- La naturaleza de la recursividad.
- Funciones recursivas.
- Criterios para aplicar la Recursión.
- Resolución de problemas con Recursión.

UNIDAD IV - ESTRUCTURA DE DATOS

- Estructura de datos.
- Estructura estática de datos.
- Arreglos heterogéneos. Registros.
- Estructuras dinámicas de datos.
- Estructuras lineales.
- Listas enlazadas.
- Operaciones con listas enlazadas.

UNIDAD V - PILAS

- Pilas.
- Representación.
- Operaciones con pilas.



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



UNIDAD VI - COLAS

- Colas.
- Representación.
- Operaciones con colas.

UNIDAD VI - TABLAS HASH

- Concepto y terminología.
- Representación y operaciones.
- Aplicaciones.

V. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA FORMACIÓN

1. **Clases Magistrales Interactivas:** Utilización de presentaciones y discusiones en clase, incentivando la participación activa de los estudiantes a través de preguntas y debates.
2. **Estudios de Caso:** aplicar teorías y conceptos a situaciones reales o simuladas. Análisis y discusión del contexto, los problemas, las soluciones aplicadas y resultados obtenidos.
3. **Trabajo Colaborativo:** Promoción del trabajo en equipo para resolver problemas, potenciando el aprendizaje cooperativo y el intercambio de conocimientos entre pares.
4. **Simulaciones y Modelado:** para facilitar la comprensión de la cátedra a través de la experimentación.
5. **Laboratorios de Programación:** Desarrollar habilidades prácticas, resolución de problemas prácticos; familiarización con las herramientas y entornos de desarrollo que utilizarán en la carrera profesional.
6. **Seminarios y Talleres:** Organización de encuentros con expertos, donde se discuten las últimas tendencias, retos y avances en el campo.
7. **Investigación Dirigida:** Asignación de temas de investigación relacionados con los contenidos del módulo, donde los estudiantes deben buscar y sintetizar información actualizada y relevante.
8. **Análisis Crítico de Publicaciones:** Revisión y discusión crítica de artículos académicos y papers para desarrollar habilidades de análisis crítico y comprensión profunda de la literatura especializada.
9. **Proyectos de Investigación Aplicada:** Desarrollo de proyectos que requieren la aplicación de conocimientos teóricos en contextos prácticos, fomentando la capacidad de los estudiantes para conducir investigaciones independientes.
10. **Presentaciones y Debates:** Los estudiantes presentarán los resultados de sus investigaciones ante la clase, promoviendo la habilidad de comunicar efectivamente hallazgos complejos y someterlos a la crítica de sus compañeros.
11. **Uso de Repositorios de Datos:** Proporciona al estudiante habilidades prácticas necesarias para diversas aplicaciones tecnológicas y analíticas.



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



VI. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

1. Evaluaciones Teóricas:

- **Exámenes Escritos:** Puede incluir pruebas de opción múltiple, preguntas cortas y ensayos.
- **Quizzes:** Pruebas cortas y frecuentes para asegurar la comprensión continua de los temas tratados en clase.

2. Evaluaciones Prácticas:

- **Laboratorios de Programación:**
- **Proyectos Prácticos:**

3. Investigación:

- **Informe de Investigación:**
- **Presentación Oral:**

4. Participación y Extensión:

- **Participación en Clase:** Evaluación de la participación activa en discusiones, debates y actividades en clase.
- **Actividades de Extensión:** Participación en seminarios, conferencias o talleres relacionados con la cátedra, reflejando el compromiso del estudiante con su formación profesional continua y de su comunidad.

Se registrá de acuerdo al Reglamento Interno vigente de la Facultad. Con evaluación/es según la planificación docente de carácter acumulativo, más una (1) evaluación final.

Tipo	Puntaje
Evaluación Acumulativa	40 Puntos
Evaluación Final	60 Puntos
Total	100 Puntos

VII. BIBLIOGRAFÍA:

Fuentes Bibliográficas Básicas:

Miguel Angel Rodriguez Almeida - Metodología de la Programación: A través del Pseudocódigo Primera edición; Edit: McGraw-Hill Interamericana de España.

Luis Joyanes Aguilar – Fundamentos generales de programación Primera edición; Edit: McGraw-Hill Interamericana de España.

Felipe Ramírez - Introducción a la programación-Algoritmos y su implementación en VB.NET, C#, Java y C++ 2da Edición; Edit: Alfaomega Grupo Editor S.A. de C.V