



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS
DE GRAN CANARIA

GUÍA DOCENTE

CURSO: 2013/14

40818 - PROGRAMACIÓN II

CENTRO: 180 - Escuela de Ingeniería Informática

TITULACIÓN: 4008 - Grado en Ingeniería Informática

ASIGNATURA: 40818 - PROGRAMACIÓN II

Vinculado a : (Titulación - Asignatura - Especialidad)

4801-Doble Grado en Ingeniería Informática y - 48121-PROGRAMACIÓN II - 00

CÓDIGO UNESCO: 1203

TIPO: Obligatoria

CURSO: 2

SEMESTRE: 2º semestre

CRÉDITOS ECTS: 6

Especificar créditos de cada lengua:

ESPAÑOL: 6

INGLÉS:

SUMMARY

REQUISITOS PREVIOS

Que el alumno haya cursado con éxito:

- Introducción a la Informática.
- Fundamentos de Programación.
- Programación I.
- Técnicas de Comunicación para la Ingeniería I.
- Técnicas de Comunicación para la Ingeniería II.

Datos identificativos del profesorado que la imparte.

Plan de Enseñanza (Plan de trabajo del profesorado)

Contribución de la asignatura al perfil profesional:

Aporta el conocimiento detallado de las características y los algoritmos de manipulación de las estructuras de datos lineales, arbóreas y reticulares en cualquiera de sus variaciones fundamentales y las diversas técnicas de dispersión; capacitando así al futuro graduado para escoger, implementar y usar de forma certera las estructuras de datos adecuadas para enfrentar los diferentes tipos de problemas que se le puedan plantear.

Competencias que tiene asignadas:

G1. Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio (Ingeniería Informática) que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

G2. Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

G3. Reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

G5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

N4. Comprometerse activamente en el desarrollo de prácticas profesionales respetuosas con los derechos humanos así como con las normas éticas propias de su ámbito profesional para generar confianza en los beneficiarios de su profesión y obtener la legitimidad y la autoridad que la sociedad le reconoce.

T8. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones. (G3, N3)

T9. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática. (G4, N1)

CII01. Capacidad para 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.

CII05. Conocimiento, administración y mantenimiento sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CII07. Conocimiento, diseño y utilización de forma eficiente los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.

Objetivos:

El dominio de las estructuras de datos, de su clasificación en función de sus características y nivel de complejidad, y de los criterios para su adecuada selección en concordancia con los requerimientos de los problemas a resolver. El conocimiento de las propiedades y características de implementaciones alternativas de un contenedor, tanto en memoria principal como secundaria. De esta manera, se incrementa la capacidad del estudiante para resolver problemas de programación de cierta complejidad.

Contenidos:

Tema 1: Estructuras lineales. (G1, G2, G3, G5, N4, T8, T9, CII01, CII05, CII07) (Libro básico: 84-9732-358-0)

1.1 Listas secuenciales y listas aleatorias.

1.2 Pilas y colas.

Tema 2: Árboles binarios. (G1, G2, G3, G5, N4, T8, T9, CII01, CII05, CII07) (Libro básico: 84-9732-358-0)

2.1 Árboles binarios de búsqueda.

2.2 Recorridos.

Tema 3: Árboles Trie. (G1, G2, G3, G5, N4, T8, T9, CII01, CII05, CII07) (Libro básico: 84-9732-358-0)

3.1 Árbol Trie compacto.

3.1 Árbol Trie con factor de salto.

3.1 Optimización de La Briandais.

Tema 4: Árboles binarios autoajustables. (G1, G2, G3, G5, N4, T8, T9, CII01, CII05, CII07)
(Libro básico: 84-9732-358-0)

4.1 Reorganizaciones locales.

4.2 Árbol biselado.

4.3 Árbol AVL.

Tema 5: Árboles multirrama. (G1, G2, G3, G5, N4, T8, T9, CII01, CII05, CII07) (Libro básico: 84-9732-358-0)

5.1 Árbol B

5.2 Árbol B+

Tema 6: Técnicas de dispersión. (G1, G2, G3, G5, N4, T8, T9, CII01, CII05, CII07) (Libro básico: 84-9732-358-0)

6.1 Tablas de tamaño fijo. Resolución de colisiones.

6.2 Dispersión extensible.

Tema 7: Grafos. (G1, G2, G3, G5, N4, T8, T9, CII01, CII05, CII07) (Libro básico: 84-9732-358-0)

7.1 Recorrido en anchura y en profundidad.

7.2 Grafo de costes.

Metodología:

En el aula, durante las sesiones académicas teóricas el profesor expondrá los contenidos sustanciales de la asignatura; en las sesiones académicas de problemas se complementarán las explicaciones teóricas con la exposición de ejemplos y la realización de ejercicios por parte del binomio profesor alumno. En el tratamiento de la materia se emplearán un videoprojector y un ordenador, entre otros medios.

En el laboratorio, durante las sesiones académicas prácticas, se perseguirá que los alumnos adquieran destreza en el uso de un lenguaje de programación y habilidad en el empleo de los conceptos mostrados en clase, merced a la realización de trabajos de curso dirigidos consistentes en el desarrollo de diversos contenedores, su prueba y comparación mediante métricas adecuadas. Frente al ordenador, los ejercicios de autoevaluación procurarán la evolución del alumnado en la adquisición de las competencias de la materia y supondrán una fuente de información retroactiva para el profesor.

Las tutorías complementarán el seguimiento de los alumnos de una manera interactiva y abundarán en el tratamiento personalizado de los alumnos.

Se hará uso del campus virtual de la ULPGC, procurando materiales, actividades y recursos en la página de la asignatura. En todo momento se potenciará la interacción electrónica entre los alumnos y el profesor.

Criterios y fuentes para la evaluación:

Las actividades de evaluación que se desarrollen tendrán por objeto valorar el grado de consecución de los objetivos de la asignatura y la adquisición por parte de los estudiantes de las competencias de la asignatura: G1, G2, G3, G5, N4, T8, T9, CII01, CII05, CII07. En todo caso, han de ser coherentes con las metodologías de enseñanza/aprendizaje.

Todas las actividades formativas en las que los estudiantes realicen algún tipo de trabajo tutorizado, individual o en grupo, de contenido teórico-práctico, tanto en el aula como en el laboratorio, serán evaluadas a partir del perfil de competencias dado por G1, G2, G3, G5, N4, T8, T9, CII01, CII05, CII07. Con la finalidad de llevar a cabo una evaluación continuada y

personalizada de la manera más idónea, que tenga en cuenta tanto los aspectos teóricos como los prácticos, se seleccionan los mecanismos más adecuados en función de las características de cada grupo de entre los múltiples recomendados en la amplia bibliografía sobre evaluación continua. En esta evaluación se atenderán aspectos como la asistencia y la participación activa en las sesiones, las pruebas teórico-prácticas y los trabajos individuales o colectivos dirigidos.

Sistemas de evaluación:

A) Evaluación continua, EC.

Constituye un proceso de evaluación formativa. Su resultado conformará una parte significativa de la puntuación final.

Para calcular EC se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

1) S, seguimiento, se trata de un mecanismo de regulación interactiva que considera aspectos como la asistencia y la interacción en clase ante las cuestiones que plantee el profesor. Puntuará entre 0 y 10 según la siguiente fórmula: $S = (10*NC+2*NE)/(NA+NC+NE)$, donde NA es el número de ausencias contrastadas, NC es el número de respuestas correctas registradas y NE es el número de respuestas erróneas registradas.

2) PR, pruebas retroactivas, se trata de un mecanismo de regulación retroactiva basado en una serie de cuestionarios que se pasarán a los alumnos tras cada uno de los bloques temáticos. Puntuarán entre 0 y 10.

3) Si se superan las pruebas retroactivas, la evaluación continua, EC, se obtendrá de añadir al valor de PR el valor resultante de multiplicar S por 0,15.

B) Evaluación del trabajo práctico, ETP.

La evaluación del trabajo práctico se valorará de 0 a 10 puntos y se efectuará a partir de los ejercicios de laboratorio que se irán planteando regularmente o del trabajo alternativo. El enunciado de cada ejercicio de laboratorio incluirá las especificaciones, plazos de entrega y porcentaje que aporta a la evaluación del trabajo práctico, así como su desarrollo individual o en grupo.

Por cada ejercicio de laboratorio planteado el alumno deberá entregar, dentro de los plazos establecidos, los ficheros conteniendo el código fuente y demás información requerida. El profesor tendrá en cuenta todos los aspectos implicados: realización, ejecución (funcionamiento, adecuación a las especificaciones, robustez,...) y estilo (formato, comentarios, elección de identificadores,...). Cuando lo estime conveniente, el profesor podrá citar al alumno para formularle cuestiones que considere relevantes para su valoración.

De manera alternativa, y cuando las posibilidades lo permitan, podrá consistir en el desarrollo de un trabajo singular sobre estructuras de datos.

C) Examen.

Aquellos alumnos que no superen la asignatura podrán optar a un examen donde deberán demostrar sus conocimientos teóricos y prácticos. El examen estará dividido en ejercicios, cada uno de los cuales aportará un porcentaje especificado a la nota. Se valorará de 0 a 10 puntos.

Criterios de calificación:

Para superar la asignatura habrá de obtenerse una nota mínima de 5 puntos en la evaluación continua, EC, y en la evaluación del trabajo práctico, ETP. La nota final se calcula con la siguiente fórmula:

$NF = EC * 0.7 + ETP * 0.3$, con un máximo de 4 puntos para los que no superen ambas valoraciones.

Aquellos alumnos que no superen la asignatura podrán hacer uso del mecanismo alternativo proporcionado por el examen.

Los alumnos que incurran en fraude en alguna de las pruebas obtendrán una nota final de 0 puntos, independientemente de otras medidas que pudieran tomarse de acuerdo con lo establecido en los reglamentos, al respecto, de la ULPGC.

Plan de Aprendizaje (Plan de trabajo de cada estudiante)

Tareas y actividades que realizará según distintos contextos profesionales (científico, profesional, institucional, social)

Trabajos individuales o colectivos de carácter práctico dirigidos que se irán planteando regularmente.

El objetivo de estas actividades es desarrollar las destrezas de los estudiantes en la implementación de las estructuras de datos y de sus algoritmos de manipulación.

Por otra parte, el estudiante habrá de emplear parte de su tiempo en el estudio de los contenidos de la asignatura y en la preparación de las pruebas objetivas y exámenes que haya de realizar.

Estas tareas contribuyen de manera significativa a la formación del alumno en cualquiera de los contextos en los que pudiera desarrollar su actividad profesional.

Temporalización semanal de tareas y actividades (distribución de tiempos en distintas actividades y en presencialidad - no presencialidad)

Se emplearán dos horas semanales presenciales para las sesiones en el aula.

Se emplearán dos horas semanales presenciales para las sesiones en el laboratorio.

Los trabajos individuales y colectivos ocuparán tres horas semanales no presenciales.

Las tareas de estudio de los contenidos de la asignatura y de preparación de las pruebas objetivas y exámenes conllevarán un promedio de tres horas semanales no presenciales.

Recursos que tendrá que utilizar adecuadamente en cada uno de los contextos profesionales.

Documentación específica sobre el contenido de la asignatura y documentación técnica sobre las herramientas en uso.

Herramientas de desarrollo y prueba de programas en un lenguaje de programación adecuado.

Herramientas del campus virtual de la ULPGC.

Estos recursos redundan en la formación del alumno en cualquiera de los contextos en los que pudiera desarrollar su actividad profesional.

Resultados de aprendizaje que tendrá que alcanzar al finalizar las distintas tareas.

Describir y conocer las estructuras de datos lineales, arbóreas y reticulares, y sus algoritmos de manipulación, clasificarlas en función de sus características y nivel de complejidad, y disponer de los criterios para su adecuada selección en concordancia con los requerimientos de los problemas a resolver.

Seleccionar, implementar y usar de forma adecuada las estructuras de datos en la resolución de problemas y el desarrollo de programas.

Describir y distinguir las técnicas de dispersión fija y extensible y usar la más adecuada en el desarrollo de aplicaciones.

Plan Tutorial

Atención presencial individualizada (incluir las acciones dirigidas a estudiantes en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria)

La atención presencial individualizada se realizará mediante el método de cita previa y se usará para aclarar dudas al alumno y controlar y evaluar las actividades individuales dirigidas.

Atención presencial a grupos de trabajo

La atención presencial a grupos de trabajo se realizará mediante el método de cita previa y se usará para aclarar dudas y para la monitorización y evaluación de los trabajos de grupo dirigidos.

Atención telefónica

Los profesores podrán atender consultas telefónicas del alumnado en su horario de tutorías.

Atención virtual (on-line)

La atención virtual on-line se realizará haciendo uso de las herramientas del campus virtual de la ULPGC.

Bibliografía

[1 Básico] Fundamentos de estructuras de datos: soluciones en Ada, Java y C++ /

Zenón José Hernández Figueroa, Juan Carlos Rodríguez del Pino, José Daniel González Domínguez, Margarita Díaz Roca, José Rafael Pérez Aguilar, Gustavo Rodríguez Rodríguez ... [et al.].

Thomson,, Australia, España [etc.] : (2005)

84-9732-358-0

[2 Recomendado] Estructuras de datos y algoritmos /

Alfred V. Aho, John E. Hopcroft, Jeffrey D. Ullman.

Addison-Wesley Iberoamericana,, Argentina : (1988)

0201640244

[3 Recomendado] Construcción de software orientado a objetos /

Bertrand Meyer.

Prentice Hall,, Madrid : (1998) - (2ª ed.)

84-8322-040-7

[4 Recomendado] Programación orientada a objetos con Java /

Francisco Durán, Francisco Gutiérrez, Ernesto Pimentel.

Thomson Paraninfo,, Madrid : (2007)

9788497325721

[5 Recomendado] Estructuras de datos, algoritmos y programación orientada a objetos /

Gregory L. Heileman ; traducción Joaquín Mateos Lago ; revision técnica Luis Hernández Yáñez.

, McGraw-Hill, Madrid, (1997)

8448111737

[6 Recomendado] Algoritmos y estructuras de datos /

Nicklaus Wirth.

Prentice-Hall Hispanoamericana,, México : (1987)

9688801135

[7 Recomendado] Estructuras de datos /

Oswaldo Cairó, Silvia Guardati.

McGraw-Hill,, México : (2006) - (3 ed.)

[8 Recomendado] Introducción al diseño y análisis de algoritmos: un enfoque estratégico /

R.C.T. Lee ... [et al.] ; revisión técnica: Miguel A. Orozco Malo, Jorge Valeriano Assem, Carlos Villegas Quezada.

McGraw-Hill,, México, D.F : (2007)

978-970-10-6124-4
