

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Estructura de Datos
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Ingeniería Informática (PGR-INFORM)
GRUPO: 2425-T1
CENTRO: Escuela Politécnica Superior
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatorio
ECTS: 6,0
CURSO: 2º
SEMESTRE: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE: Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: SONIA MARÍA GARROTE FERNÁNDEZ
EMAIL: sgarrote@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
HORARIO DE TUTORÍAS: Miércoles a las 11:00 horas
CV DOCENTE:
TÍTULOS ACADÉMICOS <p>Máster con acceso a Doctorado en Bioinformática y Bioestadística (UOC - Universidad Abierta de Cataluña). 2021. Máster con acceso al Doctorado en Sociedad de la Información y el Conocimiento (UOC - Universidad Abierta de Cataluña). 2013. Ingeniera Superior en Informática (UOC - Universidad Abierta de Cataluña). 2011. Ingeniera Técnica Informática, Especialidad Sistemas Físicos (E.T.S. INGENIERÍA INFORMÁTICA de Valladolid). 2006.</p>
ACTIVIDADES ACADÉMICAS <p>Desde el año 2007 profesora en la UEMC (Universidad Europea Miguel de Cervantes) impartiendo asignaturas relacionadas con las Bases de Datos, las Estructuras de Datos, la Ingeniería del Software, el Desarrollo Web, la Arquitectura de Computadores, la Programación, la Estadística y las Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p> <p>Directora de trabajos fin de grado del grado en Informática.</p> <p>Tutora Personal durante varios cursos académicos con formación específica para la acción tutorial personal.</p>
EXPERIENCIA DOCENTE PREVIA: <p>La docente trabajó durante más de 10 años en el departamento de formación de ESAI (Estudios Sistemas y Aplicaciones Informáticas S.L.), empresa dedicada a la formación informática en Valladolid. Dentro de esta organización, la docente impartió numerosos cursos de formación a empresas, desempleados y organismos oficiales relacionados con herramientas TICs, Bases de Datos y Lenguajes de Programación. Además de preparar el material didáctico asociado a los cursos.</p>
EXPERIENCIA DOCENTE SEMIPRESENCIAL: <p>La docente posee formación específica en metodologías y herramientas de aplicación en formación semi-presencial como son el uso de plataformas de tele-formación, creación de video-tutoriales, uso de foros, chats, comunidades online, herramientas para la creación de materiales interactivos como genia.ly, etc.</p>
CV PROFESIONAL:
Como directora de la Unidad de Innovación y Tecnología Educativa de la UEMC desde el año 2015 al 2022, la

docente fue responsable del desarrollo de los cursos de formación del profesorado, la coordinación de los proyectos de innovación educativa y la evaluación del profesorado. Todas estas labores de gestión requieren del uso de herramientas TICs como son el correo electrónico, el paquete office, el uso de la videoconferencia, etc.

CV INVESTIGACIÓN:

La docente ha dirigido y/o participado en varios proyectos de innovación educativa a lo largo de los últimos años relacionados con:

- el uso de herramientas TIC de aplicación en la docencia
- el trabajo de competencias genéricas a través de metodologías activas
- la aplicación de los juegos de mesa en el desarrollo de competencias genéricas
- el uso de las fichas de lego para el trabajo de competencias genéricas
- Minecraft Education Edition para la enseñanza en el ámbito Universitario

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

Esta asignatura de carácter obligatorio pertenece a la materia de Estructura de Datos y Algoritmia, materia que consta de 12 créditos, siendo la carga crediticia de esta asignatura de 6. La asignatura forma al estudiante en el uso y aplicación de las estructuras de datos a los diferentes problemas de desarrollo software que se pueden presentar cuando se crean aplicaciones informáticas.

Los tipos abstractos de datos y en consecuencia las estructuras de datos nos permiten especificar nuevos tipos de datos más adecuados para una aplicación, y por consiguiente, facilitan la escritura del programa. Los tipos abstractos de datos nos van a permitir construir programas más cortos, más legibles y más eficientes, esto es, de mayor calidad y más competitivos para el mundo empresarial en el que se desarrollen.

En esta asignatura se estudiarán las principales estructuras de datos que nos permitirán alcanzar tales fines: Tipos abstractos de datos. Definición y especificación. Estructuras de datos de tipo lista, pilas y colas. Estructuras de datos de tipo árbol y grafo. Estructuras de datos de tipo tabla de dispersión (hash).

Para poder afrontar con éxito la asignatura es recomendable que el alumno haya cursado y tenga conocimientos de las asignaturas de Fundamentos de Programación I y II de primer curso.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. Estructuras de datos y algoritmos

1. Tipos abstractos de datos (TAD). Definición y especificación.
2. Estructuras de datos de tipo lista, pilas y colas.
3. Estructuras de datos de tipo árbol y grafo.
4. Estructuras de datos de tipo tabla de dispersión (hash)

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Laboratorio: en él se impartirán todas las clases, cada alumno dispondrá de un ordenador con el que llevar a cabo el seguimiento de las explicaciones sobre los temas objeto de estudio. El profesor utilizará el cañón y la pizarra para exponer los temas.

Entornos Integrados de Desarrollo: software específico para programar los diferentes ejercicios y prácticas que se propongan.

Moodle: plataforma donde se colgarán los ejercicios, materiales, enunciados de prácticas; se activarán las entregas de trabajos y prácticas, etc.

Outlook: gestor de correo proporcionado por la universidad a través de su página web. El alumno recibirá notificaciones y respuestas a sus consultas online por esta vía.

Teams: herramienta que se utilizará para el seguimiento de la asignatura, la propuesta de tareas no evaluables, el intercambio de materiales en formato audiovisual, en las sesiones virtuales de tutorías, para notificaciones y recordatorios y también para que los alumnos puedan realizar sus consultas online por esta vía.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean 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

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de organización y planificación en el ámbito tecnológico
- CG02. Capacidad y habilidad para la toma de decisiones en el ámbito tecnológico

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CI7. Conocimiento, diseño y utilización de forma eficiente los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Especificar tipos abstractos de datos, así como implementarlos en diferentes lenguajes de programación

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Joyanes Aguilar, Luis; Zahonero Martínez, Ignacio (2002): Estructura de datos, algoritmos, abstracción y objetos. . ISBN: 84-481-2042-6
- Joyanes Aguilar, Luis (1999): Estructura de datos, libro de problemas. . ISBN: 84-481-2298-4

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Joyanes Aguilar, Luis (2003): Estructuras de datos, algoritmos y programación orientada a objetos. . ISBN: 84-481-3664-0
- Joyanes Aguilar, Luis; Zahonero Martínez, Ignacio (2002): Programación en Java: algoritmos, estructuras de datos y programación orientada a objetos. . ISBN: 84-481-3290-4
- Weiss, Mark Allen (2000): Estructura de datos en Java TM: compatible con Java TM 2. . ISBN: 84-7829-035-4

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

<https://comunidad.uemc.es/ecampus> (<https://comunidad.uemc.es/ecampus>)
Moodle de la asignatura

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

Este método será utilizado para explicar al alumno los contenidos teórico/prácticos de cada uno de los temas. Mientras se efectúa la explicación, se utilizará el ordenador y el proyector de forma que el alumno vaya viendo in situ los contenidos teóricos o los ejercicios prácticos resueltos y como se interactúa con el entorno integrado

de desarrollo que se utilizará para la programación de los Tipos Abstractos de Datos (TAD). El alumno podrá ir realizando los mismos pasos con el ordenador que utilizará diariamente en clase.

MÉTODO HEURÍSTICO:

- **Resolución de ejercicios y problemas:** una vez explicados ciertos contenidos mediante el método didáctico o expositivo, el alumno recibirá un conjunto de ejercicios y problemas que engloben lo que ya se le ha transmitido y que deberá resolver por su cuenta en clase, en horas de tutoría o de forma autónoma. Durante la resolución en clase o en horas de tutoría será atendido en las dudas que plantee.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Notas previas

Esta planificación estimada presentada a continuación podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las modificaciones puntuales.

Planificación Estimada

Semanas de la 1 a la 2

- Primer día de clase: Presentación de la asignatura, verificación Software Laboratorio con ejemplos.
- Tema 1. Tipos abstractos de datos (TAD). Definición y especificación.

Semanas de la 3 a la 7

- Tema 2. Estructuras de datos de tipo listas, pilas y colas.

Semanas de la 8 a la 12

- Tema 3. Estructuras de datos de tipo árbol y grafo.

Semanas de la 13 a la 15

- Tema 4. Estructuras de datos de tipo tabla de dispersión (hash).

TUTORÍAS INDIVIDUALES

La hora de tutoría individual fijada podría verse modificada en función de los horarios que se diseñen.

TUTORÍAS GRUPALES

Las tutorías académicas grupales están fijadas en la semana de preparación para la convocatoria ordinaria (2 horas) y extraordinaria (2 horas). Desde la Escuela Politécnica Superior se notificarán tanto al profesorado como al alumnado los calendarios de estas tutorías como viene siendo habitual.

Estas tutorías se realizarán de forma presencial en la UEMC.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Prueba de Evaluación 1							X									X	X	X
Prueba de Evaluación 2												X				X	X	X
Prueba de Evaluación 3															X	X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

Descripción de las pruebas de evaluación:

- Prueba de Evaluación Continua 1 (Listas, Pilas y Colas):
 - Prueba Escrita (test teórico/práctico): 5%
 - Ejecución de prácticas: 40%
- Prueba de Evaluación Continua 2 (Árboles y grafos):
 - Prueba Escrita (test teórico/práctico): 5%
 - Ejecución de prácticas: 40%
- Prueba de Evaluación Continua 3 (Tablas Hash):
 - Prueba Escrita (test teórico/práctico): 10%

Para aprobar la asignatura por evaluación continua deben superarse cada una de las pruebas de evaluación con una nota igual o superior a 5. Si alguna prueba de evaluación continua no es superada, el alumno tendrá la oportunidad de recuperarla en convocatoria ordinaria y posteriormente en extraordinaria si aún le quedara alguna parte suspensa. El alumno debe tener presente que sólo dispondrá de 2 horas y media el día de evaluación en convocatoria ordinaria/extraordinaria, por lo que se le recomienda que supere las pruebas en la evaluación continua.

Si un alumno, después de la evaluación de convocatoria ordinaria, tiene suspensa alguna de las partes de la asignatura, tendrá la asignatura como no superada y la nota que aparecerá en el expediente del alumno en convocatoria ordinaria será la más baja que haya obtenido entre todas las pruebas de evaluación realizadas. El alumno podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria con las partes pendientes, guardándosele la nota de las partes superadas.

Cualquier alumno o grupo de alumnos podrán ser convocados a la realización de una prueba oral presencial o usando Teams si la docente considera necesario verificar la adquisición competencial en aquellas pruebas que se realizan y entregan por ordenador a través de Moodle. Si en esa prueba oral el alumno o grupo de alumnos no demuestran dicha adquisición competencial no habrán superado la prueba.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Ya se ha mencionado anteriormente qué sucede si un alumno no supera la asignatura en convocatoria ordinaria.

Notas comunes a las evaluaciones de las Convocatorias Ordinaria y Extraordinaria.

No se guardan notas de pruebas superadas de un curso para otro.

La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo.

Los sistemas de evaluación descritos en esta Guía Docente son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura.

La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

	SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Ejecución de prácticas		80%
Pruebas escritas		20%