



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA



PROGRAMA DE ESTUDIO

ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS I

2

10

Asignatura

Clave

Semestre

Créditos

INGENIERÍA ELÉCTRICA

**INGENIERÍA
EN COMPUTACIÓN**

**INGENIERÍA
EN COMPUTACIÓN**

División

Departamento

Licenciatura

Asignatura:

Obligatoria

Optativa

Horas/semana:

Teóricas

Prácticas

Total

Horas/semestre:

Teóricas

Prácticas

Total

Modalidad: Curso teórico-práctico

Seriación obligatoria antecedente: Fundamentos de Programación

Seriación obligatoria consecuente: Programación Orientada a Objetos, Estructura de Datos y Algoritmos II

Objetivo(s) del curso:

El alumno analizará problemas de almacenamiento, recuperación y ordenamiento de datos y algoritmos, utilizando las estructuras para representarlos en código y las técnicas de operación más eficientes.

Temario

NÚM.	NOMBRE	HORAS
1.	Estructura de datos	34.0
2.	Estrategia para construir algoritmos	18.0
3.	Análisis básico de algoritmos	12.0
		64.0
	Actividades prácticas	32.0
	Total	96.0

1 Estructura de datos

Objetivo: El alumno resolverá problemas de almacenamiento, recuperación y ordenamiento de datos y las técnicas de representación más eficientes, utilizando las estructuras para representarlos.

Contenido:

1.1 Representación de datos en memoria.

1.1.1 Tipos primitivos.

1.1.2 Arreglos.

1.2 Estructura de datos compuestos.

1.2.1 Apuntadores.

1.2.2 Pila: almacenamiento contiguo y ligado, y operaciones.

1.2.3 Cola: almacenamiento contiguo y ligado, y operaciones.

1.2.4 Cola doble: almacenamiento contiguo y ligado, y operaciones.

1.2.5 Listas circular: almacenamiento contiguo y ligado, y operaciones.

1.2.6 Listas doblemente ligadas: almacenamiento contiguo y ligado, y operaciones.

1.2.7 Tipo de dato abstracto.

1.3 Administración del almacenamiento en tiempo de ejecución.

2 Estrategia para construir algoritmos

Objetivo: El alumno aplicará diversas técnicas como la recursividad para construir algoritmos.

Contenido:

2.1 Algoritmos de búsqueda exhaustiva y fuerza bruta.

2.2 Top-down y botton-up.

2.3 Algoritmos

2.4 Divide y vencerás.

2.5 Recursividad.

2.5.1 El concepto de recursividad.

2.5.2 Funciones matemáticas de recursividad.

2.5.3 Uso de relaciones de recurrencia para analizar algoritmos recursivos.

2.5.4 Retroceso recursivo.

2.5.5 Implementación de la recursividad.

2.6 Backtrack.

3 Análisis básico de algoritmos

Objetivo: El alumno analizará algoritmos mediante medidas de rendimiento, espacio y tiempo para conocer su complejidad y generar programas usando los mismos.

Contenido:

3.1 Fundamentos de algorítmica.

3.2 Análisis asintótico de los límites superior y media.

3.3 Notación O, omega y teta.

3.4 Medidas empíricas de rendimiento.

3.5 Compensación espacio y tiempo en los algoritmos.

3.6 Complejidad.

3.6.1 P.

3.6.2 NP.

3.6.3 NP completos.

Bibliografía básica**Temas para los que se recomienda:**

AHO, Alfred, ULLMAN, Jeffrey, et al.

Data Structures and Algorithms

Todos

New Jersey

Addison-Wesley, 1983

BAASE, Sara, VAN GELDER, Allen

Computer Algorithms: Introduction to Design and Analysis

Todos

3rd edition

San Diego

Addison-Wesley, 1999

CORMEN, Thomas, LEISERSON, Charles, et al.

Introduction to Algorithms

Todos

3rd edition

Massachusetts

The MIT Press, 2009

KNUTH, Donald E.

The Art of Computer Programming, Volumes 1-4A

Todos

Boston

Addison-Wesley Professional, 2011

SZNAJDLEDER, Pablo

Algoritmos a fondo: con implementación en C y JAVA

Todos

Buenos Aires

Alfaomega, 2012

Bibliografía complementaria**Temas para los que se recomienda:**

BRASSARD, Gilles, BRATLEY, Paul

Fundamentals of Algorithmics

Todos

New Jersey

Prentice Hall, 1995

KINGSTON, Jeffrey

Algorithms and Data Structures: Design, Correctness,

Todos

Analysis 2nd edition

Sydney

Addison-Wesley, 1997

KOZEN, Dexter C.

The Design and Analysis of Algorithms

Ithaca NY

Springer, 1992

Todos

Sugerencias didácticas

Exposición oral	<input checked="" type="checkbox"/>
Exposición audiovisual	<input checked="" type="checkbox"/>
Ejercicios dentro de clase	<input checked="" type="checkbox"/>
Ejercicios fuera del aula	<input checked="" type="checkbox"/>
Seminarios	<input type="checkbox"/>
Uso de software especializado	<input type="checkbox"/>
Uso de plataformas educativas	<input type="checkbox"/>

Lecturas obligatorias	<input checked="" type="checkbox"/>
Trabajos de investigación	<input checked="" type="checkbox"/>
Prácticas de taller o laboratorio	<input checked="" type="checkbox"/>
Prácticas de campo	<input type="checkbox"/>
Búsqueda especializada en internet	<input type="checkbox"/>
Uso de redes sociales con fines académicos	<input type="checkbox"/>

Forma de evaluar

Exámenes parciales	<input checked="" type="checkbox"/>
Exámenes finales	<input checked="" type="checkbox"/>
Trabajos y tareas fuera del aula	<input checked="" type="checkbox"/>

Participación en clase	<input checked="" type="checkbox"/>
Asistencia a prácticas	<input checked="" type="checkbox"/>

Perfil profesiográfico de quienes pueden impartir la asignatura

Licenciatura en Ingeniería en Computación, Ciencias de Computación, Matemáticas Aplicadas o una carrera similar. Deseable haber realizado estudios de posgrado, contar con conocimientos y experiencia en el área de ciencias de la computación, contar con experiencia docente o haber participado en cursos o seminario de iniciación en la práctica docente.