



GUÍA DOCENTE 2026-2027

Algoritmia

1. Denominación de la asignatura:

ALGORITMIA

Titulación

Grado en Ingeniería Informática

Código

8824

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Programación

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ingeniería Informática

4.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

José Luis Garrido Labrador, Juan José Rodríguez Díez, Alicia Olivares Gil

4.b Coordinador/a de la asignatura

José Luis Garrido Labrador

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Tercer curso – sexto semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria



7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

No se recomienda esta asignatura si no se ha cursado "Estructuras de Datos".

En las prácticas se usará el lenguaje de programación Python. Dado que este lenguaje también se usa en la asignatura del semestre previo "Sistemas Inteligentes" es recomendable cursar esa asignatura previamente.

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

9. Competencias // Resultados de aprendizaje

Competencias específicas

C3. Capacidad para evaluar la complejidad computacional de un problema, conocer estrategias algorítmicas que puedan conducir a su resolución y recomendar, desarrollar e implementar aquella que garantice el mejor rendimiento de acuerdo con los requisitos establecidos.

Competencias genéricas / transversales

CG3. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan. *

CG4. Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CG5. Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad.

CG8. 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.

CG10. Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática.

CT1. Capacidad de análisis y síntesis.

CT3. Comunicación oral y escrita en la lengua nativa.

CT4. Conocimiento de una lengua extranjera. *

CT6. Capacidad de gestión de la información.

CT7. Resolución de problemas.

CT8. Toma de decisiones.



CT14. Razonamiento crítico. *
CT16. Aprendizaje autónomo.
CT17. Adaptación a nuevas situaciones. *
CT18. Creatividad.
CT22. Motivación por la calidad.
CT25. Elaborar y defender argumentos dentro del ámbito de la Informática.
CT26. Desarrollar habilidades de aprendizaje para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
CT27. Planificación y gestión del tiempo.

* Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes
1.Determinar la complejidad, en tiempo y en espacio, teórica y empírica, de algoritmos; incluyendo algoritmos recursivos. 2.Seleccionar entre varios algoritmos que resuelven un problema, basándose en criterios teóricos sólidos, estudiando la eficiencia en tiempo y en espacio; así como la eficiencia teórica frente a la empírica. 3.Conocer los esquemas algorítmicos fundamentales. 4.Diseñar e implementar algoritmos de una cierta complejidad. 5.Conocer los fundamentos de la complejidad computacional y la completitud NP. 6.Diseñar y analizar algoritmos aproximados.
10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Análisis de Algoritmos Algoritmos voraces Divide y Vencerás Programación Dinámica Complejidad Computacional



Algoritmos Aproximados

10.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8824&auth=SAML

11. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	C3, CG3, CG8, CT1, CT6, CT8, CT26	24	24	48
Clases prácticas (pequeño grupo)	C3, CG3, CG4, CG5, CG8, CG10, CT6, CT7, CT8, CT18, CT22	24	36	60
Lecturas y recensiones	C3, CG8, CT1, CT4, CT16, CT26	0	12	12
Realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación	C3, CG4, CG5, CG8, CG10, CT1, CT3, CT6, CT7, CT14, CT16, CT17, CT18, CT22, CT25, CT27	6	24	30
Total		54	96	150



12. Sistemas de evaluación:

En cada uno de los procedimientos la nota mínima de corte es de un 5 sobre 10.

No se exigen mínimos en las partes que forman cada procedimiento.

Para la segunda convocatoria es posible recuperar cada una de las partes. Se realizarán pruebas de los distintos tipos en un solo día. Para las prácticas habrá enunciados específicos (pudiendo ser ampliaciones de los enunciados previos).

El sistema de evaluación para estudiantes de intercambio deberá ser modificado en el supuesto de que los calendarios académicos de las universidades de origen y de destino no sean coincidentes.

MEDIDAS EN CASO DE FRAUDE

=====

En caso de duda sobre la autoría de los contenidos en cualquier entrega o prueba realizada, se podrá requerir una entrevista personal para aclarar dicha situación. Ante cualquier situación de plagio o uso de herramientas generativas basadas en inteligencia artificial en la realización de pruebas, se aplicará el reglamento de evaluación (CERO EN EL PROCEDIMIENTO CORRESPONDIENTE, SIN PERJUICIO DE LA APERTURA DE UN EXPEDIENTE DISCIPLINARIO).

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Realización de prácticas	20 %	20 %
Pruebas de programación de algoritmos	40 %	40 %
Pruebas de teoría y problemas	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Para las dos convocatorias:

- Entrega única de las prácticas: 20%
- Prueba única de programación de algoritmos: 40%
- Prueba única de teoría y problemas: 40%



13. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Pizarra y proyectores.
Transparencias.
Enunciados de ejercicios.
Cuestionarios de autoevaluación.
Páginas Webs relacionadas
Bibliografía disponible en la Biblioteca
Aplicaciones interactivas
Tutorías individualizadas o en grupo a demanda de los alumnos

14. Calendarios y horarios:

El calendario aprobado por la Junta de Escuela de la Escuela Politécnica Superior y los horarios publicados en los tablones oficiales de la E.P.S.
Consultar <http://www.ubu.es/informatica>

15. Idioma en que se imparte:

Español. Parte de la bibliografía y otros recursos está en inglés.