

Facultad de
Informática



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Taller de Tecnologías de Producción de Software

Opción: Técnicas y Estrategias para la Resolución de Problemas

Objetivos

Facultad de
Informática



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

- Ampliar los conocimientos, para ayudarlos a perfeccionar sus habilidades en la resolución de problemas complejos, que actualmente se presentan en el desempeño de la actividad de un profesional informático.
- Se incluyen técnicas de diseño de algoritmos, que les permiten resolver una amplia gama de problemas e implementar algoritmos eficientes aplicados a problemas de gran escala.
- Se tienen en cuenta todas las etapas que van desde la lectura e interpretación del enunciado del problema, su abstracción y la búsqueda de una solución.

Metodología de Trabajo

Facultad de
Informática



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

- Las clases son dos veces por semana.
- Las clases son teórico-prácticas, se incluye el desarrollo de los temas teóricos, y la explicación de un ejercicio sobre el tema relacionado. Además, se evacúan consultas sobre los problemas a resolver.
- La modalidad de trabajo consistirá en plantear problemas de dificultad gradual sobre los temas abordados en el curso, para que los alumnos resuelvan e implementen en clase y en su casa. El trabajo se realizará en forma individual o en grupos.

Metodología de Trabajo

Facultad de
Informática



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

- Durante la cursada se usarán **jueces electrónicos o jueces online**, donde los alumnos deben enviar las soluciones a los problemas para que sean evaluadas.
- Los jueces online son repositorios de problemas de programación que incorporan correctores automáticos que permiten a los usuarios saber de forma inmediata si su resolución del problema ha sido correcta.

Evaluación

Facultad de
Informática



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

- Se debe cumplir con el **80%** de asistencia a las clases.
- Durante la cursada, los alumnos deben resolver los ejercicios propuestos por la cátedra y realizar entregas estipuladas de problemas de cada tema, resueltos y aceptados por el juez.
- Para la aprobación de la cursada, deben resolver un problema dado por la cátedra y que esté aceptado por el juez y realizar una exposición del mismo.
- Para la aprobación de la materia habrá un trabajo final que consistirá en una investigación de un tema a elección, puede ser un tema nuevo que les resulte de interés o profundizar alguno visto en la cursada. Como aplicación del tema elegido, deben resolver dos o tres problemas de los jueces.

¿Por qué elegirla?

Facultad de
Informática



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

- Porque permite enfrentarse con diferentes tipos de problemas y realizar una abstracción de ellos para lograr la solución.
- Porque permite abordar problemas complejos de manera gradual, llegando a resolver problemas de gran escala.
- El uso de los jueces en línea presenta los problemas como desafíos, motivando a los alumnos en su resolución y mejorando sus habilidades de programación.
- Permite obtener un entrenamiento para enfrentarse con entrevistas laborales de algunas empresas, que utilizan sistemas similares a los jueces en línea para evaluar los conocimientos de los postulantes.

Horarios

Facultad de
Informática



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

- Clases: Miércoles 15 a 17 hs. (Sala 1-1) y Viernes de 16 a 18 hs. (Sala 8)
- Inicio de cursada: Viernes 18/08/2023
- Plataforma:

<https://catedras.info.unlp.edu.ar>