



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL  
DE HUAMANGA  
*Rex. Pontificia y Nacional*  
1607

**Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga (UNSCM)**  
Programa Profesional de  
Ciencia de la Computación  
Sílabo 2024-II

**1. CURSO**

CS210. Algorithms and Data Structures (Mandatory)

**2. INFORMACIÓN GENERAL**

<b>2.1 Curso</b>	:	CS210. Algorithms and Data Structures
<b>2.2 Semestre</b>	:	4 <sup>th</sup> Semester.
<b>2.3 Créditos</b>	:	4
<b>2.4 horas</b>	:	2 HT; 4 HP;
<b>2.5 Duración del periodo</b>	:	16 semanas
<b>2.6 Condición</b>	:	Mandatory
<b>2.7 Modalidad de aprendizaje</b>	:	Face to face
<b>2.8 Prerrequisitos</b>	:	CS113. Computer Science II. (3 <sup>rd</sup> Sem) CS113. Computer Science II. (3 <sup>rd</sup> Sem)

**3. PROFESORES**

Atención previa coordinación con el profesor

**4. INTRODUCCIÓN AL CURSO**

The theoretical foundation of all branches of computing rests on algorithms and data structures, this course will provide participants with an introduction to these topics, thus forming a basis that will serve for the following courses in the career.

**5. OBJETIVOS**

- Make the student understand the importance of algorithms for solving problems.
- Introduce the student to the field of application of data structures.

**6. RESULTADOS DEL ESTUDIANTE**

- 1) Analyze a complex computing problem and apply principles of computing and other relevant disciplines to identify solutions. (Usage)
- 2) Design, implement, and evaluate a computing-based solution to meet a given set of computing requirements in the context of the program's discipline. (Usage)
- 6) Apply computer science theory and software development fundamentals to produce computing-based solutions. (Usage)

**7. TEMAS**

<b>Unidad 1: Graphs (12)</b>	
<b>Resultados esperados:</b>	
<b>Temas</b>	<b>Objetivos de Aprendizaje (Learning Outcomes)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Graph Concept</li> <li>• Directed Graphs and Non-directed Graphs.</li> <li>• Using Graphs.</li> <li>• Measurement of efficiency ,in time and space.</li> <li>• Adjacency matrices.</li> <li>• Tag adjacent matrices.</li> <li>• Adjacency Lists.</li> <li>• Implementation of graphs using adjacency matrices.</li> <li>• Graph Implementation using adjacency lists</li> <li>• Insertion, search and deletion of nodes and edges.</li> <li>• Graph search algorithms.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquire Dexterity to Perform Correct Implementation. [Usar]</li> <li>• Develop knowledge to decide when it is better to use one implementation technique than another. [Usar]</li> </ul>

**Lecturas :** [Cor+09], [Fag+14], [Knu97], [Knu98]

<b>Unidad 2: Scatter Matrices (8)</b>	
<b>Resultados esperados:</b>	
<b>Temas</b>	<b>Objetivos de Aprendizaje (Learning Outcomes)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initial concepts.</li> <li>• Dense Matrices</li> <li>• Measurement of Efficiency in Time and Space</li> <li>• Static scatter vs. dynamic matrix creation.</li> <li>• Insert, search, and delete methods.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Understand the use and implementation of scatter matrices.[Evaluar]</li> </ul>

**Lecturas :** [Cor+09], [Fag+14], [Knu97], [Knu98]

<b>Unidad 3: Balanced Trees (16)</b>	
<b>Resultados esperados:</b>	
<b>Temas</b>	<b>Objetivos de Aprendizaje (Learning Outcomes)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AVL Trees.</li> <li>• Measurement of Efficiency.</li> <li>• Simple and Composite Rotations</li> <li>• Insertion, deletion and search.</li> <li>• Trees B , B+ B* y Patricia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Understand the basic functions of these complex structures in order to acquire the capacity for their implementation. [Evaluar]</li> </ul>

**Lecturas :** [Cor+09], [Fag+14], [Knu97], [Knu98]

## 8. PLAN DE TRABAJO

### 8.1 Metodología

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

## **8.2 Sesiones Teóricas**

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

## **8.3 Sesiones Prácticas**

Las sesiones prácticas se llevan en clase donde se desarrollan una serie de ejercicios y/o conceptos prácticos mediante planteamiento de problemas, la resolución de problemas, ejercicios puntuales y/o en contextos aplicativos.

## **9. SISTEMA DE EVALUACIÓN**

\*\*\*\*\* EVALUATION MISSING \*\*\*\*\*

## **10. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

- [Knu97] Donald E. Knuth. *The Art of Computer Programming, Vol. 1: Fundamental Algorithms*. 3rd. Addison-Wesley Professional, 1997.
- [Knu98] Donald E. Knuth. *The art of computer programming, volume 3:Sorting and searching*. 2nd. Addison-Wesley Professional, 1998.
- [Cor+09] Thomas H. Cormen et al. *Introduction to Algorithms*. Third Edition. ISBN: 978-0-262-53305-8. MIT Press, 2009.
- [Fag+14] José Fager et al. *Estructura de datos*. First Edition. Iniciativa Latinoamericana de Libros de Texto Abiertos (LATIN), 2014.