Departamento de Informática
Universidad Técnica Federico Santa María

Llamado a postulación
Profesores de la asignatura de Programación de Computadores
Primer semestre 2016.

Llamado a postulación para dictar clases de programación en Campus Vitacura, San Joaquín.

En el siguiente documento se describen los lineamientos que tiene la asignatura de Programación durante el primer semestre del 2016.

Estructura del documento:

1. Coordinación.
2. De la asignatura.
3. Responsabilidades del profesor.
4. Remuneraciones.
5. Cómo postular.

1. Coordinación

- La estructura de la coordinación tiene la siguiente jerarquía.

- Se dictará la asignatura de manera coordinada con todos los campus (Campus Vitacura, Campus San Joaquín y Casa Central).
- Todos los apuntes de la asignatura serán entregados al profesor de cátedra para el desempeño de su clase (guías de ejercicio, diapositivas de cátedra y apunte de programación). Estos serán los apuntes oficiales de la asignatura que el profesor deberá emplear para dictar sus clases.
- A la fecha, los coordinadores son:
  - Coordinador Santiago (San Joaquín y Vitacura): **Pedro Godoy,** pedro.godoy@usm.cl
  - Coordinador Casa Central (CC): **César Moltedo**, cesar.moltedo@usm.cl

3. De la asignatura

Horario

La sesión de cátedra de la asignatura se dicta en 2 bloques semanales de 1.5 horas cada uno. Estos pueden ser:

- Lunes y Miércoles 1-2 (08:15 – 09:45 hrs)
- Lunes y Miércoles 3-4 (10:00 – 11:30 hrs)
- Lunes y Miércoles 5-6 (11:45 – 13:15 hrs)
- Martes y Jueves 1-2
- Martes y Jueves 3-4

- Otro horario en Stgo. Por confirmar.

Evaluaciones

La asignatura de programación cuenta con 3 actividades para evaluar las cuales son: Certámenes, Tareas y Trabajo en equipo en clases.

- Las **actividades en equipo** serán corregidas por los ayudantes y serán tomados en horario de clases. Sin embargo, los responsables de la nota son los profesores, por los que es labor de cada uno recorregir si amerita. Los enunciados serán diseñados por los profesores, dada la dinámica de cada campus. Las notas de las actividades deben irse publicando en la planilla de notas, es responsabilidad de cada profesor y no puede exceder más de 15 días, una vez rendida la actividad.
- Las **tareas** serán corregidas por los ayudantes.
- Los **certámenes** serán tomados los días jueves a las 19:00 hrs (en la web se publicarán las fechas). Y deberán ser corregidos por el profesor (al igual como se viene haciendo históricamente).

Modalidad de clases

De acuerdo al objetivo principal de la asignatura, el alumno debe aprender a programar utilizando un lenguaje de programación (en este caso, python).

Las diapositivas y apuntes del curso están diseñadas justamente para que los alumnos apliquen la materia de manera inmediata. Todo está basado en ejercicios prácticos, incluso en la calendarización de la asignatura se consideran varias sesiones sólo de ejercicios. También pueden basarse en los que están en la web de la asignatura que son bastante interesantes.

Considerar que es muy probable que el alumno vuelva a recurrir a **Python** u otro lenguaje de programación durante su carrera. Por lo mismo, es importante entregarle una base sólida de las estructuras de un lenguaje de programación, esto le permitirá hacer el traspaso a cualquier otro lenguaje.

Apuntes

Los apuntes oficiales de la asignatura son:

- **Diapositivas**: Si los profesores desean utilizar diapositivas para pasar la materia, se deben ocupar las oficiales del ramo. Cada una de estas tiene asociado un comentario o nota que permite que el profesor recuerde exponer todos los elementos importantes de la diapositiva. Importante es considerar que las diapositivas son consideradas como apoyo a las clases

del profesor, en ningún momento como material de estudio para los alumnos.

- Para el estudio más en profundidad de los conceptos, los alumnos pueden recurrir al **Apunte de Programación** que está disponible en la web de la asignatura. http://progra.usm.cl
- La **Guía de ejercicios** también estará disponible en la web de la asignatura.

Recomendaciones:

- Llevar un equipo portátil a las clases. Esto permitirá hacer las clases más dinámicas y activas con los estudiantes.
- Cualquier error lo deben comunicar a la coordinación.

4. Responsabilidades del profesor

Todos los Profesores serán elegidos semestralmente. Los profesores que han hecho clases de programación en años anteriores, además de realizar la postulación, se les considerará la encuesta docente de los últimos años que hizo clases. Las postulaciones serán presentadas por el Coordinador General al Director del DI para la selección.

El **perfil** de este profesor deberá considerar lo siguiente:

- Debe tener el grado de Licenciado.
- Debe tener un título profesional de Ingeniero.
- Deseable un postgrado de Magister o Doctorado, puede ser en Ciencias, Educación u otro afín con la Informática.
- Deseable experiencia en docencia de algún ramo de informática o afín.
- **Excepción:** Pueden ser alumnos de Magister (en ciencias u otro relacionado) que estén próximos a rendir su examen de grado.

Las **Responsabilidades** del profesor son:

- Dictar la asignatura de acuerdo a los horarios y pauta entregados por la coordinación.
- Preparar ejercicios interesantes clase a clase.
- Corregir los certámenes con un plazo máximo de 1 semana a partir del día que fue tomado a los alumnos. Definir un tiempo de 1 semana para la recorrección por parte de los alumnos.
- Definir un horario de atención con los alumnos o un medio de contacto.

- Utilizar los apuntes oficiales de la asignatura (diapositivas / guías de ejercicios / apuntes de programación).
- En algunas oportunidades se les podrá pedir ejercicios para poblar la base de datos de ejercicios la asignatura o bien para confeccionar certámenes/laboratorios/controles.
- Reportar a la Coordinación cualquier anomalía.
- Desarrollar ejercicios para los certámenes y/o trabajos en equipo con su respectiva rúbrica de corrección, de acuerdo a lo solicitado por la coordinación.

5. Remuneraciones

Se adjunta 1 archivo que permite estimar las remuneraciones para las clases de programación. Esta tabla de remuneraciones es la oficial del Departamento de Informática.

6. Cómo postular

Para postular se debe enviar a pedro.godoy@usm.cl la siguiente información:

- Curriculum Vitae (indicar título, experiencia docente o afines).
- Campus al cual postula.
- Cantidad de paralelos dispuesto(a) a dictar.

La fecha de cierre de postulación es el **21 de Enero 2016** (10:00 am). Se confirmará la recepción de la información.

Los resultados se comunicarán por correo personal con anticipación.