

CATÁLOGO DE LA BIBLIOGRAFÍA

Facultad: Ingeniería y Arquitectura.

Programa: Ingeniería de Sistemas.

Experiencia Curricular: **ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN.**

Malla: E.

Ciclo: II.

Estilo: ISO.

BIBLIOGRAFÍA DEL SÍLABO

TIPO DE MATERIAL: LIBROS.

ALEJO-REYES, Avelina; Erik VALDEMAR CUEVAS; Paulina GONZÁLEZ-AYALA y Julio C. ROSAS-CARO. *Algoritmos de Optimización en Ingeniería: Aplicaciones en Administración e Ingeniería*. En línea. Marcombo, 2024. ISBN 978-84-267-3849-3. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT], <https://search.proquest.com/legacydocview/EBC/31303542>

BEYNON-DAVIES, Paul. *Sistemas de bases de datos* [Database Systems. 3a ed.]. Traducido del inglés al español. Enrique ALEGRE (trad.). En línea. Barcelona: Reverté, 2014. ISBN 978-84-291-9441-8. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT], <https://www.proquest.com/legacydocview/EBC/6795626?accountid=37408>

BLASCO, Francisco. *Programación orientada a objetos en java*. En línea. Bogotá: Ediciones de la U, 2019. ISBN 978-958-792-101-4. Disponible en: Ebooks 7-24. [acceso mediante MyLOFT], <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=10026&pg=2>

CAMPESATO, Oswald. *JAVA Basics Using ChatGPT/GPT-4*. En línea. Boston: Mercury Learning & Information, 2024. ISBN 9781501518911. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT], <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=31044802>

CEBALLOS SIERRA, Francisco Javier. *Programación orientada a objetos con C++* [5a ed.]. En línea. Bogotá: Ediciones de la U, 2019. ISBN 978-958-792-015-4. Disponible en: Ebooks 7-24. [acceso mediante MyLOFT], <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=9098&pg=1>

GARRIDO ABENZA, Pedro Pablo. *Comenzando a Programar con JAVA*. En línea. Universidad Miguel Hernández, 2015. ISBN 978-84-16024-24-7. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT], <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=30293442>

GUTIÉRREZ GARCÍA, Ismael y Yesneri Maider ZULETA SALDARRIAGA. *Introducción a la Teoría de Grafos: Conceptos, Algoritmos y Aplicaciones*. En línea. Barranquilla: Editorial Uninorte, 2024. ISBN 978-958-789-631-2. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT], <https://search.proquest.com/legacydocview/EBC/31744086>

MORAES, Élder. *Java EE 8 Cookbook: Build Reliable Applications with the Most Robust and Mature Technology for Enterprise Development*. En línea. Birmingham: Packt Publishing, 2018. ISBN 9781788290258. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT], <https://search.proquest.com/legacydocview/EBC/5345885>

ORTEGA CANDEL, José Manuel. *Seguridad en aplicaciones web java*. En línea. Bogotá: Ediciones de la U, 2019. ISBN 978-958-762-923-1. Disponible en: Ebooks 7-24. [acceso mediante MyLOFT], <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=8832&pg=1>

RODRÍGUEZ RONCEL, Mario. *Aprende a Programar con Pseudocódigo, Diagramas de Flujo y Ejercicios de Ejemplo Resueltos en C: Algoritmos y lógica para Aprender Programación Desde Cero*. En línea. Eastbourne: Editorial aprenderaprogramar.com, 2015. ISBN 978-84-939427-6-2. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT], <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/detail.action?docID=31550961>

VÁSQUEZ CUESTA, Borja. *Java y C++*. En línea. Bogotá: Ediciones de la U, 2018. ISBN 978-958-762-901-9. Disponible en: Ebooks 7-24. [acceso mediante MyLOFT], <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=9083&pg=11>

ZALDÍVAR NAVARRO, Daniel; Erik Valdemar CUEVAS JIMÉNEZ; Marco Antonio PÉREZ CISNEROS; Sara ESQUIVEL TORRES y Diego Alberto OLIVA NAVARRO. *LEGO EV3: programación de robots*. En línea. Bogotá: Ediciones de la U, 2018. ISBN 978-958-762-909-5. Disponible en: Ebooks 7-24. [acceso mediante MyLOFT], <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=9085&pg=1>

TIPO DE MATERIAL: ARTÍCULOS.

APAZA CALSIN, Michael; Marco AEDO y Eveling CASTRO. *Impacto de ChatGPT en la enseñanza: Un enfoque de aula invertida para fundamentos de programación*. En línea. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, 2023, no. 52, pp. 97-112. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT]. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/impacto-de-chatgpt-en-la-enseñanza-un-enfoque/docview/2930855029/se-2?accountid=37408>

BELTRÁN MORALES, Jefferson; Héctor SÁNCHEZ y Mercedes RICO. *Aprendizaje divertido de programación con Gamificación*. En línea. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, 2021, no. 41, pp. 17-33. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT]. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/aprendizaje-divertido-de-programación-con/docview/2634088096/se-2?accountid=37408>

HUSSEIN, Iftikhar Ali; Hegazy ZAHER; Naglaa Ragaa SAEID y Heba Sayed ROSHDY. *A multi-objective de novo programming models: A review*. En línea. International Journal of Professional Business Review, 2024, vol. 9, no. 1, pp. 1-22. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT]. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/multi-objective-de-novo-programming-models-review/docview/3144393669/se-2?accountid=37408>

JAIMEZ-GONZÁLEZ, Carlos Roberto; Betzabet GARCÍA-MENDOZA y Javier ERAZO-PALACIOS. *Evaluación de aplicación web para la creación de juegos que fomentan el aprendizaje de la lógica de programación*. En línea. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 2024, vol. 12, pp. 1-23. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT]. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/evaluación-de-aplicación-web-para-la-creación/docview/3205973281/se-2?accountid=37408>

JIMÉNEZ-TOLEDO, Javier A; César COLLAZOS y Oscar REVELO-SÁNCHEZ.
Consideraciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje para un primer curso de programación de computadores: una revisión sistemática de la literatura. En línea.
Tecnológicas, 2019, vol. 22, pp. 83-117. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT].
<https://www.proquest.com/scholarly-journals/consideraciones-en-los-procesos-de-enseñanza/docview/2604858283/se-2?accountid=37408>

LAURA-OCHOA, Leticia; Norka BEDREGAL-ALPACA; Lucy DELGADO-BARRA y Karim GUEVARA. *Aprendizaje activo y aprendizaje cooperativo para la enseñanza de un curso de fundamentos de programación*. En línea. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação, 2023, no. E59, pp. 64-77. Disponible en: ProQuest. [acceso mediante MyLOFT].
<https://www.proquest.com/scholarly-journals/aprendizaje-activo-y-cooperativo-para-la/docview/2858728993/se-2?accountid=37408>

VARGAS NAVARRO, Francisco. *La programación de computadoras: ayer y hoy*. En línea.
Revista Technology Inside, 2023, vol. 7, pp. 1-5. Disponible en: Dialnet plus. [acceso mediante MyLOFT]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9085386>

TIPO DE MATERIAL: TESIS.

SANCHEZ PENADILLO, Edward Russel. *Programa “Aprender jugando” en el aprendizaje de algoritmos en estudiantes de ingeniería de la Universidad Tecnológica del Perú, Los Olivos - 2017*. Tesis de maestría. Lima: Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, 2017.
Disponible en: Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo,
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/8921>