

## BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA CCH

### CIBERNÉTICA Y COMPUTACIÓN I (1504) <sup>1</sup>

#### ACERVO IMPRESO

Ballesteros, F. *Introducción a la programación usando Pascal como primer lenguaje*. España: Editorial universitaria Ramón Areces, 2022.

Barboza, F. *Lógica y matemática: para ciencias de la computación*. Colombia: Universidad Piloto de Colombia, 2019.

Canido, M. *Todo el mundo debería saber programar*. Estados Unidos: independently published, 2019.

Cardador, A. L. *Programación con lenguajes de guión en páginas web*. IC, 2022.

Ceballos, F. J. *C/C++ Curso de programación*. 5ª ed. México: Ra-Ma, 2022.

Chacón, C. *Computación y programación funcional*. México: Marcombo, 2021.

Chistian Brian; Griffiths Tom. *Algoritmos para la vida cotidiana. La ciencia de la informática aplicada a las decisiones humanas*. México: TELL-Todo Está en los Libros, 2017.

Custodio, C. E. *Algoritmo, diagrama de flujo y pseudocódigo*. S.p.i., 2022.

Deitel, Paul J. *Cómo programar Java*. 10ª ed. México: Pearson, s/a.

Farrán, J. I. *Computación matemática con Python: introducción al lenguaje Python para científicos e ingenieros*. España: Universidad de Valladolid, 2020.

Fernández, C. *C++: lo básico que debe saber*. Bogotá: Ediciones de la U, 2022.

Frosini, V. *Cibernética, derecho, Internet y sociedad*. México: Olejnik, 2019.

---

<sup>1</sup> . Se deberá adquirir la última edición o reimpresión disponible en el mercado editorial.  
 . La presente bibliografía sólo es una sugerencia, no es la obligatoria; el material debe ser seleccionado por los profesores de cada asignatura, de acuerdo con su metodología de trabajo y el principio de libertad de cátedra, siempre y cuando se apeguen al nivel educativo y al plan de estudios.  
 . Las cantidades mínimas de material requerido por asignatura teórica o teórico práctica, se pueden consultar en el inciso 3.7.1 del *Instructivo de incorporación* de la DGIRE.

- García, J. R., Águila, I. M. y Guirado, R. *Ejercicios de programación. Cuaderno 1. Programación estructurada*. España: Universidad de Almería, 2022.
- Gómez, E. y Moreno, J. *Fundamentos de programación con Java con Netbeans 8.2*. México: Alfaomega Grupo Editor, 2019.
- Gómez, R. *La era del código: Introducción a la programación y al sector del desarrollo del software*. Estados Unidos: Independently published, 2021.
- Haro, J. J. de *Introducción a la programación con Julia como primer lenguaje de programación, orientado a la aplicación científica*. Estados Unidos: independently published, 2017.
- Joyanes Aguilar, L. *Fundamentos de programación*. 5ª ed. México: Mc Graw Hill, 2020.
- Martín, C., Urquía, A. y Rubio, M. A. *Lenguajes de programación*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2021.
- Matthes, E. *Curso intensivo de Python: Introducción práctica a la programación basada en proyectos*. México: Anaya Multimedia, 2021.
- Monterroso, E. *Inteligencia artificial y riesgos cibernéticos*. s/l: Tirant Lo Blanch, 2019.
- Rodríguez, L. *Programación con lenguajes de guión en páginas web*. ELearning, 2019.
- Rodríguez, V. *Programación profesional desde cero (Tomo 1): Cómo programar software de mediano y alto porte*. Estados Unidos: Amazon Digital Services, 2021.
- Rodríguez-Losada, D.; Muñoz, J. y García, C. *Introducción a la programación en C*. España: UPM Press, 2022.
- Sánchez, G. *Seguridad cibernética*. México: Alfaomega, 2018.
- Sánchez, J. L. *Introducción a la programación de aplicaciones Windows con C*. Estados Unidos: Amazon Digital Services, 2019.
- Scott. *Una guía de seguridad cibernética*. México: Babelcube, Inc., 2019.

- Smith, B. *C++: C en 1 – Guía completa para principiantes. Aprende todo sobre el C++ de la A a la Z + Consejos y trucos simples para aprender + Guía avanzada*. México: Independently published, 2021.
- Solanet, M. *Inteligencia artificial: una mirada multidisciplinaria*. Buenos Aires: Solanet y Martí, 2021.
- Tocci, R. *Sistemas digitales, principios y aplicaciones*. México: Pearson Education, 2017.
- Trejos, O.I. *Lógica de programación*. Colombia: Ediciones de la U, 2022.
- Wilkins, N. *Internet de las cosas: Lo que necesita saber sobre IdC, macrodatos, análisis predictivo, inteligencia artificial, aprendizaje automático, seguridad cibernética, y nuestro futuro*. México: Neil Wilkins, 2019.
- Wolfram, S. *Una introducción elemental a Wolfram language*. s/l: Wolfram Research Incorporated, 2018.

## RECURSOS ELECTRÓNICOS<sup>2</sup>

- Análisis, diseño e implantación de algoritmos: apunte electrónico* [en línea]. México: UNAM-FCyA, 2017.  
[http://fcasua.contad.unam.mx/apuntes/interiores/docs/20181/informatica/1/LI\\_1\\_164\\_06097\\_A\\_Analisis\\_Diseño\\_Implantación\\_Algoritmos\\_Plan2016.pdf](http://fcasua.contad.unam.mx/apuntes/interiores/docs/20181/informatica/1/LI_1_164_06097_A_Analisis_Diseño_Implantación_Algoritmos_Plan2016.pdf)  
(Consulta 12 diciembre 2022).
- Blanco, L. *Cibernética sí, cibernética, no: un dilema inexistente* [en línea]. Cuba: Universidad Agraria de La Habana, 2019.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0253-92762019000200020](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0253-92762019000200020) (Consulta 17 enero 2023).
- Cárdenas, J. F. *Cibernética y Sociedad* [en línea]. Bolivia: Universidad Mayor de San Simón, 2020. [https://www.researchgate.net/profile/Jaime-Cardenas-Garcia-2/publication/346571496\\_Cibernetica\\_y\\_Sociedad/links/5fc7c040299bf188d4e9190a/Cibernetica-y-Sociedad.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jaime-Cardenas-Garcia-2/publication/346571496_Cibernetica_y_Sociedad/links/5fc7c040299bf188d4e9190a/Cibernetica-y-Sociedad.pdf) (Consulta 17 enero 2023).

---

<sup>2</sup> 2 Las direcciones electrónicas pueden cambiar.

- Fabián, Leonardo. *¿Qué es el capital cibernético?* [en línea]. México: Revista Nueva Sociedad, 2021.  
[https://static.nuso.org/media/articles/downloads/4.TC\\_Sai\\_294.pdf](https://static.nuso.org/media/articles/downloads/4.TC_Sai_294.pdf)  
(Consulta 17 enero 2023).
- García Julián, Miguel E. *Análisis y diseño de algoritmos: Banco de reactivos de la unidad de aprendizaje* [en línea]. México: IPN, Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos no. 1 Gonzalo Vázquez Vela, [s.a.]  
<https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/3455/1/ReactivosAnalisisDisenoAlgorit.pdf> (Consulta 13 diciembre 2022).
- Garis, Ana; Albornoz, Claudia. *Un lenguaje para aprender a programar jugando* [en línea]. Argentina, Ministerio de Educación, Dirección Operativa de Incorporación de Tecnologías, 2013.  
[http://www0.unsl.edu.ar/~agaris/slides/t1\\_scratch.pdf](http://www0.unsl.edu.ar/~agaris/slides/t1_scratch.pdf) (Consulta 5 septiembre 2018).
- Kosévich, E. *Estrategias de seguridad cibernética en los países de américa latina* [en línea]. Rusia, National Research University, Higher School of Economics, 2019.  
[https://www.researchgate.net/profile/Ekaterina-Kosevich/publication/340419950\\_Cyber\\_Security\\_Strategies\\_of\\_Latin\\_America\\_Countries/links/5eac0008a6fdcc70509e07c7/Cyber-Security-Strategies-of-Latin-America-Countries.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ekaterina-Kosevich/publication/340419950_Cyber_Security_Strategies_of_Latin_America_Countries/links/5eac0008a6fdcc70509e07c7/Cyber-Security-Strategies-of-Latin-America-Countries.pdf) (Consulta 19 enero 2023).
- Maquilón, J.J. y Zapato, S. *El aprendizaje de la programación informática en el aula como nueva competencia educativa* [en línea]. España, Universidad de Murcia, 2016.  
<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/87477> (Consulta 17 enero 2023).
- Molina, R. E. *Estudio y propuesta metodológica, para la enseñanza-aprendizaje de la programación informática en la educación superior* [en línea]. México, Revista Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores, 2023.  
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/about> (Consulta 17 enero 2023).
- Rossum, Guido van. *El tutorial de Python*. Argentina: Phyton Software Foundation, 2017.

<http://docs.python.org.ar/tutorial/pdfs/TutorialPython3.pdf> (Consulta 13 diciembre 2022).

Singh, Deepak. *C++ Tutorial [en línea]*. CPP for School.  
<http://www.cppforschool.com/tutorials.html> (Consulta 13 diciembre 2022).

Sucari, Jacobo. *El algoritmo y el funcionario: cibernética y conductas normativas* [en línea]. Sevilla, III Congreso Internacional Move.net sobre Movimientos Sociales y TIC (2020), 2019.  
<https://idus.us.es/handle/11441/98142> (Consulta 19 enero 2023).

Torres, J. *Python deep learning. Introducción práctica con Keras y TensorFlow 2* [en línea]. Colombia, Alfaomega Colombiana, 2020.  
[https://books.google.com.mx/books?id=0XJ6EAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=fundamentos+de+redes&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjDnYCijs\\_8AhUPHUQIHZBzDmY4ZBDoAXoECACQAg#v=onepage&q=fundamentos%20de%20redes&f=false](https://books.google.com.mx/books?id=0XJ6EAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=fundamentos+de+redes&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjDnYCijs_8AhUPHUQIHZBzDmY4ZBDoAXoECACQAg#v=onepage&q=fundamentos%20de%20redes&f=false) (Consulta 17 enero 2023).

UNAM. RDU. *Revista digital universitaria* [en línea]. México, UNAM, 2022. Recuperado el 13 de diciembre de 2022 de <http://www.revista.unam.mx/>

**NOTA:** Adquirir la última edición o reimpresión disponible en el mercado editorial.