



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION



**SÍLABO POR COMPETENCIAS**

**CURSO: INTRODUCCIÓN A LA INGENIERÍA  
INFORMÁTICA**

**DOCENTE: Ing. Damián Espinoza, Cristina Pilar**





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

## FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

### SÍLABO DE `

## Introducción a la Ingeniería Informática

### I. DATOS GENERALES

<b>Línea de Carrera</b>	CURSOS COMUNES PROFESIONALES
<b>Semestre Académico</b>	2026-1
<b>Código del Curso</b>	3305105
<b>Créditos</b>	03
<b>Horas Semanales</b>	Hrs. Totales: _04_ Teóricas _02_ Practicas _02_
<b>Ciclo</b>	I
<b>Sección</b>	A
<b>Apellidos y Nombres del Docente</b>	ING. DAMIÁN ESPINOZA, CRISTINA PILAR
<b>Correo Institucional</b>	cdamian@unjfsc.edu.pe

### II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El curso Introducción a la Ingeniería Informática es una asignatura obligatoria, de los estudios de especialidad de naturaleza teórico práctica y se propone a brindar los conocimientos y herramientas básicas que permita los conocimientos de la Ingeniería Informática que contribuya a la organización cumpliendo los estándares que garanticen la integridad, veracidad y disponibilidad del desarrollo cognitivo.

La asignatura Introducción a la Ingeniería Informática, desempeña un papel fundamental en la transformación de la educación superior, el avance de la ingeniería y la ciencia, se ha convertido en una parte importante e integral en la gestión de la información, comunicación y el conocimiento.

Las organizaciones deben de contar con profesionales capaces de manejar Tecnologías Informáticas, asumiendo los retos que exige nuestro mercado altamente competitivo

Los temas a desarrollarse en la asignatura comprenden Arquitectura del computador, Sistema operativo y aplicaciones, uso de redes e internet, introducción a algoritmos y programación y diseño de páginas web.





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA	SEMANAS
UNIDAD I	ANTE LA NECESIDAD FRENTE A UNA SOCIEDAD INFORMATIZADA IDENTIFICA LAS PARTES DE UN COMPUTADOR Y SUS FUNCIONES.	ARQUITECTURA DEL COMPUTADOR	1-4
UNIDAD II	FRENTE A UN ENTORNO GLOBALIZADO APRENDE LOS CONCEPTOS DE SOFTWARE Y TECNOLOGÍA DE LAS REDES DE COMPUTADORAS.	SISTEMA OPERATIVO, APLICACIONES, REDES E INTERNET.	5-8
UNIDAD III	USANDO TÉCNICAS Y UNA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA COMPRENDE LOS ALGORITMOS Y PROGRAMAS BASICOS.	INTRODUCCIÓN A ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN	9-12
UNIDAD IV	ANTE EL AVANCE TECNOLÓGICO COMPRENDE LA PROGRAMACIÓN WEB BÁSICA USANDO UNA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA.	HTML, CSS Y JAVASCRIPT	13-16





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO**

NÚMERO	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Reconoce conceptos generales en Ingeniería Informática.
2	Identifica la importancia que ha tenido la evolución de las computadoras en la sociedad.
3	Comprende las funciones de los dispositivos de entrada y de salida
4	Identifica las partes internas de un computador.
5	Manipula las herramientas del Sistema Operativo Windows.
6	Manipula funciones de software de aplicación Microsoft Office.
7	Crea un mapa conceptual reconociendo Conceptos básicos de redes e internet.
8	Conoce la definición y funcionamiento de los dispositivos de red
9	Reconoce conceptos básicos sobre algoritmos y programación.
10	Resuelve ejercicios prácticos utilizando diagramas de flujo.
11	Reconoce y aplica estructuras secuenciales, condicionales y repetitivas en el desarrollo de ejercicios.
12	Resuelve correctamente casos prácticos usando técnicas y herramientas para programar
13	Reconoce conceptos básicos sobre diseño web y utiliza etiquetas básicas Html.
14	Reconoce y aplica pertinentemente estilos CSS a su página web.
15	Reconoce y Aplica instrucciones JavaScript en su proyecto.
16	Presenta y sustenta correctamente su proyecto final.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:**

<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I : ANTE LA NECESIDAD FRENTE A UNA SOCIEDAD INFORMATIZADA IDENTIFICA LAS PARTES DE UN COMPUTADOR Y SUS FUNCIONES</b>					
Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
1	Presentación del Syllabus. Introducción. Conceptos Generales	Explicación del contenido del Syllabus. Visualización de un video.	Reflexiona acerca de la importancia del curso en su carrera profesional.	Expositiva (Docente/Alumno)	Reconoce conceptos generales en Ingeniería Informática.
2	Evolución del Computador. Generación de los computadores.	Participa con conocimientos previos de los conceptos básicos.	Responsabilidad.	Lluvia de ideas (Saberes previos)	Identifica la importancia que ha tenido la evolución de las computadoras en la sociedad.
3	Periféricos de computador. Dispositivos de entrada y salida. Estructura Interna del Computador.	Investiga acerca de los dispositivos de entrada y salida. Expone lo investigado.	Valora la importancia de conocer los distintos dispositivos del computador.	Uso de repositorios digitales	Comprende las funciones de los dispositivos de entrada y de salida.
4	Simulador de ensamblaje de PCs. Evaluación Primer Módulo	Responde una serie de preguntas donde identifica los componentes internos de la PC	Reflexiona acerca de lo aprendido.	Prueba objetivas y análisis de casos.	Identifica las partes internas de un computador.
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>	

**Unidad ARQUITECTURA DEL  
Didáctica I : COMPUTADOR.**





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II : FRENTE A UN ENTORNO GLOBALIZADO APRENDE LOS CONCEPTOS DE SOFTWARE Y TECNOLOGÍA DE LAS REDES DE COMPUTADORAS**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
5	Software. Tipos Sistema Operativo. Importancia. Características. Tipos.	Visualiza gráficos y un video didáctico. Manipula las herramientas para gestionar las aplicaciones.	Interés por conocer más sobre el sistema operativo.	Expositiva (Docente/Alumno)	Manipula las herramientas del Sistema Operativo Windows.
6	Software de aplicación. Programas Ofimáticos Microsoft Office, estructura y entorno gráfico.	Aplica las herramientas de Microsoft Office en el proceso del aprendizaje	Demuestra un interés por su aprendizaje.	Uso de repositorios digitales	Manipula funciones de software de aplicación Microsoft Office.
7	Conceptos básicos de redes e internet. Tipos de Redes. Topologías físicas y lógicas.	Investiga y expone temas relacionados a Redes de computadoras.	Valora la importancia de las redes informáticas en las comunicaciones.	Expositiva (Docente/Alumno)	Crea un mapa conceptual reconociendo Conceptos básicos de redes e internet.
8	Dispositivos de Red. Evaluación segundo Módulo. (Primer Parcial).	Participa de una evaluación de preguntas objetivas y resolución de ejercicios	Demuestra responsabilidad	Prueba objetivas y análisis de casos.	Conoce la definición y funcionamiento de los dispositivos de red.

**EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS	EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>

**SISTEMA OPERATIVO,  
APLICACIONES, REDES E  
INTERNET**





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III : USANDO TÉCNICAS Y UNA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA COMPRENDE LOS ALGORITMOS Y PROGRAMAS BÁSICOS**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
9	Elementos de entorno de algoritmos y programación. Entidades primitivas.	Manipula un software y Comprende los conceptos del Algoritmo.	Participa activamente en responsabilidad y respeto.	Expositiva (Docente/Alumno)	Reconoce conceptos básicos sobre algoritmos y programación.
10	Diagramas de flujo. Diagrama estructurado N-S. Pseudocódigos. Ejercicios.	Realiza ejercicios de Algoritmo mediante los Diagramas de Flujo.	Es proactivo y colaborador.	Lluvia de ideas (Saberes previos)	Resuelve ejercicios prácticos utilizando diagramas de flujo.
11	Estructuras algorítmicas: Estructuras secuenciales, condicionales, repetitivas.	Realiza ejercicios de conversión de algoritmo a los programas de computadoras.	Reflexiona sobre la importancia del uso de las técnicas y herramientas aprendidas.	Uso de repositorios digitales	Reconoce y aplica estructuras secuenciales, condicionales y repetitivas en el desarrollo de ejercicios.
12	Casos prácticos Evaluación Cuarto Módulo. (Segundo Parcial).	Desarrolla casos prácticos	Presenta sus trabajos correctamente.	Prueba objetivas y análisis de casos.	Resuelve correctamente casos prácticos usando técnicas y herramientas para programar

**EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO	EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>

**Unidad INTRODUCCIÓN A ALGORITMOS  
Didáctica III : Y PROGRAMACION**





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV : ANTE EL AVANCE TECNOLÓGICO COMPRENDE LA PROGRAMACIÓN WEB BÁSICA USANDO UNA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA**


Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
13	Introducción a Diseño Web. Editor de datos Visual Studio Code. Crear un Archivo HTML Etiquetas básicas en HTML: Encabezados, enlaces, imágenes, etc.	Crea una página web usando etiquetas Html.	Participa activamente en responsabilidad y respeto.	Expositiva (Docente/Alumno)	Reconoce conceptos básicos sobre diseño web y utiliza etiquetas básicas Html.
14	Etiquetas contenedoras. El atributo Class. Creación de sitios web con estilos CSS. Sintaxis CSS para aplicar colores, backgrounds, textos, fuentes, etc.	Aplica estilos CSS a su página web	Es proactivo y colaborador.	Lluvia de ideas (Saberes previos)	Reconoce y aplica pertinentemente estilos CSS a su página web.
15	Creación de un Proyecto web multipage con estilos CSS con formularios, listas	Implementa un proyecto multipage aplicando estilos CSS.	Reflexiona sobre la importancia del uso estilos CSS	Uso de repositorios digitales	Reconoce y Aplica instrucciones JavaScript en su proyecto.
16	Presentación de Proyecto final Evaluación Cuarto Módulo. (Segundo Parcial).	Presenta antes sus compañeros su Proyecto WEB.	Demuestra seguridad al momento de presentar su trabajo.	Análisis de casos. Aprendizaje basado en proyectos.	Presenta y sustenta correctamente su proyecto final.

**EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS	EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>

**Unidad Didáctica IV : HTML, CSS Y JAVASCRIPT**



	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN</b>	<b>FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA</b>
Código: FIISI-SI-16	Versión: 01	
<b>PROCESO: PLANIFICACION</b>		

## VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizarán en el desarrollo del presente curso:

### 1. MEDIOS ESCRITOS

- Materiales convencionales como separatas, guías de prácticas y pizarra
- Material de apoyo del curso.

### 2. MEDIOS VISUALES Y ELECTRÓNICOS

- Materiales audiovisuales como videos
- Presentaciones multimedia, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: sitios web, correo electrónico, chats, foros.

### 3. MEDIOS INFORMÁTICOS

- Lap top con conexión a internet
- Programas informáticos (CD u on-line) educativos
- Uso de plataformas virtual con fines educativos

## VII. EVALUACIÓN

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

### 1. Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

1. EVIDENCIA DEL CONOCIMIENTO	PORCENTAJE	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>	10%	0.1	Cuestionario
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sustentación oral</li> <li>Argumentación de la investigación</li> </ul>	10%	0.1	Cuestionario
<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposiciones de trabajos y argumentación</li> </ul>	10%	0.1	Cuestionario/ videos
<b>Total evidencia de Conocimiento</b>	<b>30%</b>	<b>0.3</b>	

**2. Evidencia de Desempeño.**

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

2. EVIDENCIA DEL DESEMPEÑO	PORCENTAJE	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación oportuna del trabajo.</li> </ul>	5%	0.05	Responsabilidad en la entrega de avances de los proyectos formativos.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Formular un procedimiento para hacer el mejor planteamiento de la solución posible.</li> </ul>	15%	0.15	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminar las soluciones posibles y propone una solución la que permite resolver el problema.</li> </ul>	15%	0.15	
<b>Total evidencia de Conocimiento</b>	<b>35%</b>	<b>0.35</b>	

**3. Evidencia de Producto.**

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

3. EVIDENCIA DEL PRODUCTO	PORCENTAJE	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
• Presentación del primer avance del proyecto formativo.	5%	0.05	Trabajo impreso de acuerdo al formato establecido.
• Contenido de forma y fondo.	15%	0.15	
• Aportes hechos al trabajo.	15%	0.15	
<b>Total evidencia de producto</b>	<b>35%</b>	<b>0.35</b>	

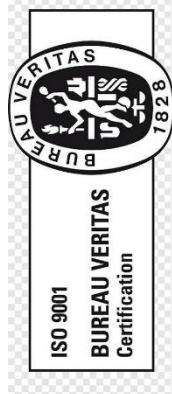
VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

**CRONOGRAMA ACADEMICO**

PROGRAMA DE REGISTRO DE DATOS EN EL SISTEMA		
SEMESTRE ACADÉMICO: 2026-1		
Descripción del proceso	Fecha de inicio	Fecha de finalización
Registro de primeras evaluaciones parciales	25-05-2026	31-05-2026
Registro de Evaluaciones del Segundo Parcial	07-20-2026	26-07-2026
Registro de exámenes de suplentes	26-07-2026	26-07-2026
Registro de evaluación Primer módulo	27-04-2026	03-05-2026
Registro de evaluación, segundo módulo	25-05-2026	31-05-2026
Registro de evaluación, tercer módulo	22-06-2026	28-06-2026
Registro de evaluación del cuarto módulo	07-20-2026	26-07-2026





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

### VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

#### UNIDAD DIDACTICA I:

Luis Duran Rodríguez (2007) El gran libro del PC interno/Alfaomega Marcombo, ISBN 978970151247.

Abraham Silberschatz (2006) McGraw-Hill Interamericana, Fundamentos de sistemas operativos. 7ma edición.

#### UNIDAD DIDACTICA II:

Lambert, J. & Cox, J (2011). DOFFICE. Anaya Multimedia

Tanenbaum, A. & Wetherall, D. (2012) Redes de computadoras. Pearson. 5ta Edición.  
[https://bibliotecavirtualapure.files.wordpress.com/2015/06/redes\\_de\\_computadoras-freelibros-org.pdf](https://bibliotecavirtualapure.files.wordpress.com/2015/06/redes_de_computadoras-freelibros-org.pdf)

#### UNIDAD DIDACTICA III:

Luis Joyanes Aguilar, Fundamentos de programación, algoritmos y estructuras de datos, Ed. Mc Graw-Hill

<https://sites.google.com/site/geomatematicasyalgoritmos/preliminares/entidades-primitivas>

#### UNIDAD DIDACTICA IV:

Torres M. (2014). Diseño Web con HTML5 y CSS3. Editorial Macro.

Ferrer, J., Garcia, V., & Gacia, R. (2021). Curso Completo HTML. Lima: Macro.

Gaichat, J. (2020). El Gran Libro de HTML5, CSS3 y Javascript. Barcelona: Marcombo.

Palomino, A. (2021). HTML5 y CSS3. Lima: Macro

Huacho, marzo del 2026

**Ing. Damián Espinoza, Cristina Pilar**  
Docente auxiliar

