

Empezar con buen pie en CaminosUPV

06. PROGRAMACIÓN

En esta ficha puedes encontrar referencias a los conocimientos de **programación** que te permitirán empezar con buen pie en el Grado en Ingeniería Civil de CaminosUPV.

En primer lugar, puedes realizar la siguiente actividad interactiva diseñada por profesores de la Universitat Politècnica de València para comprender qué es un programa y qué es programar.



[Introducción a la programación](#)

En la siguiente actividad, prueba los fundamentos de la programación con los personajes de Angry Birds, Plantas vs Zombies y Scrat de La Era del Hielo.



[Laberinto clásico](#)

Los siguientes recursos te permitirán potenciar el interés por la programación de una manera entretenida.



[La hora del código](#)



[Programa tus historias interactivas con Scratch](#)

Para completar esta ficha de programación, te dejamos el acceso al portal de tutoriales de Matlab que te serán de utilidad en tu paso por la Escuela.



[Formación Matlab](#)