

Fundamentos de Informàtica

Código: 103806
Créditos ECTS: 9

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2502441 Ingeniería Informática	FB	1	1

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Contacto

Nombre: Francesc Xavier Roca Marva
Correo electrónico: Xavier.Roca@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)
Algún grupo íntegramente en inglés: No
Algún grupo íntegramente en catalán: Sí
Algún grupo íntegramente en español: No

Otras observaciones sobre los idiomas

Habrà algùn grupo de prácticas y/o problemas en español

Equipo docente

Francesc Xavier Roca Marva
Joan Sorribes Gomis
Xavier Cano de Castro
Carme Martínez Domingo
Sandra Adriana Mendez
Diego Alejandro Velazquez Dorta
Edixon Alexander Parraga Pinzon
Cristina Romero Tris
Robert Benavente Vidal
Elisabet Hinojo Sánchez

Prerequisitos

Dado que la asignatura es de introducción asumirá que no se posee ningún tipo de conocimiento previo sobre la materia. Es responsabilidad de la propia asignatura proporcionar a los alumnos un medio para adquirir los conocimientos descritos en el apartado de contenidos de la asignatura (apartado 6 de esta guía).

A pesar de ello es recomendable:

- haber cursado el bachillerato tecnológico,
- tener conocimientos a nivel de usuario de algùn tipo de plataforma (windows, mac o linux)
- tener acceso a un ordenador, si es portátil mejor

Objetivos y contextualización

Esta asignatura tiene un carácter general e introductorio a la informática. Se divide en dos grandes ejes: el primero comprende el estudio de los aspectos metodológicos de la programación y el aprendizaje de un lenguaje de alto nivel y el segundo consiste en la introducción de los conceptos básicos de la estructura de los computadores y de los principios de diseño. Por tanto, los objetivos generales que se proponen para la asignatura son los siguientes:

- Proporcionar una visión general de la informática, introduciendo sus antecedentes históricos y explicando los conceptos básicos: hardware, software, sistema operativo, estructura de un ordenador, algoritmo, programa y lenguajes de programación, compilador, intérprete, etc.
- Familiarizar al alumno / a con el ordenador.
- Entender el ciclo de vida del software: analizar el problema (entender lo que se nos pide), diseño (proponer una solución al problema), implementación (codificación en un lenguaje de programación de la solución elegida), prueba (realización de un test de manera sistemática para asegurar la corrección de la solución implementada).
- Dotar al alumno / a de la capacidad de diseño de algoritmos para la resolución de problemas, introduciendo de manera progresiva y sistemática una metodología rigurosa y estructurada de programación, basada fundamentalmente en la técnica del diseño descendente de algoritmos.
- Introducir al alumno / a en un lenguaje de programación real. Se pretende que el alumno perciba la diferencia entre la flexibilidad de la notación pseudo-algorítmica que se emplea en los primeros temas y la estricta sintaxis de un lenguaje de programación real, tanto en sus aspectos léxicos (palabras válidas del lenguaje), sintácticos (reglas para combinarlas) y semánticos (significado de las mismas).
- Habituarse al alumno / a a desarrollar programas siguiendo unas normas de estilo tendentes a conseguir programas de calidad. Dentro de estas normas de estilo engloban aquellas que facilitan la comprensión del código, como pueden ser el uso de comentarios, la indentación del código, la utilización de nombres adecuados para los tipos de datos, etc.
- Proporcionar una visión de las unidades funcionales del ordenador y su interconexión.
- Ofrecer al alumno / a un conocimiento amplio del funcionamiento del ordenador a bajo nivel.
- Introducir el código máquina y el lenguaje ensamblador y mostrar la traducción de las estructuras básicas de alto nivel a bajo nivel.
- Mostrar los diferentes niveles de hardware y software necesarios para el funcionamiento de los ordenadores y su interconexión.

Competencias

- Adquirir hábitos de pensamiento.
- Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
- Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
- Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

Resultados de aprendizaje

1. Aplicar los principios básicos de la programación de computadores a la resolución de problemas de ingeniería.
2. Comprender y aplicar los principios básicos de la lógica de los computadores.
3. Conocer los conceptos básicos de la estructura y programación de los computadores.
4. Conocer y aplicar los principios de la interconexión de sistemas.

5. Conocer y saber utilizar los sistemas operativos, bases de datos y programas de uso común en la ingeniería.
6. Desarrollar la capacidad de análisis, síntesis y prospectiva.
7. Reconocer e identificar los métodos, sistemas y tecnologías propios de la ingeniería informática.

Contenido

BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA

Tema 1: Introducción a la informática

Historia, Estructura funcional del ordenador, Programas / instrucciones, Niveles conceptuales del ordenador.

BLOQUE 2: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

Tema 2: Resolución de problemas: introducción a la algorítmica y la programación.

Introducción a la resolución de problemas. Concepto de algoritmo. Fases en el desarrollo de algoritmos. La programación como disciplina de ingeniería. Ciclo de vida del software. Elementos básicos de un algoritmo. Herramientas para la representación de algoritmos. Lenguajes de programación. Clasificación. Traductores de lenguajes: Compiladores e intérpretes.

Tema 3: Conceptos básicos y estructuras de control

Estructura Secuencial. Estructuras de Selección. Estructuras iterativas o repetitivas.

Tema 4: Subprogramas. Procedimientos y funciones

El concepto de subprograma como abstracción de operaciones. Localidad, neamente, ámbito y visibilidad. Definición de funciones. Llamadas a funciones. Declaración o prototipo de funciones. Tipo de argumentos: de entrada, de salida, de entrada / salida. Paso de argumentos a funciones: por valor y por referencia.

Tema 5: Tipo de datos

Definición de variables y constantes. Tipo de datos fundamentales. El tipo Array. Arrays unidimensionales. Arrays multidimensionales. Las cadenas de caracteres. Funciones relacionadas. El tipo registro. Arrays de registros.

Tema 6: Resolución de problemas. Complejos: Diseño Modular

Fases en el desarrollo de programas. Diseño arquitectónico. Introducción a la metodología de diseño modular. Diseño descendente.

BLOQUE 3: INTRODUCCIÓN AL COMPUTADOR

Tema 7: Representación de la información en el ordenador

Sistemas de numeración: decimal-binario, operatividad, sistemas octal y hexadecimal. Representación de datos numéricos (C1 / C2). Números reales. Representación de texto.

Tema 8: Introducción a la arquitectura del ordenador

Unidades funcionales del computador. Funcionamiento interno de un computador. El procesador. Flujo de ejecución de la instrucción. El sistema de entrada / salida: Entrada / Salida Programada. Concepto de interrupción. El sistema de memoria. Estructura jerárquica de la memoria. Visión de un PC.

Tema 9: Lenguaje máquina y ensamblador

Direccionamiento. Computador didáctico elemental. Lenguaje ensamblador.

Tema 10: Periféricos

Tema 11: Sistema operativo

Evolución. Gestión: procesador, memoria, E / S, archivos

Tema 12: Conceptos sobre redes de computadores

Transmisión de datos. Redes de computadores. Internet

Metodología

La docencia será presencial o semipresencial dependiendo del número de estudiantes matriculados por grupo y de la capacidad de las aulas al 50% de aforo.

La asignatura tiene dos partes diferenciadas Programación y Computación. Cada parte tendrá una metodología docente adaptada a los contenidos docentes.

Programación

La gestión de la docencia de la asignatura se hará a través del gestor documental Caronte (<http://caronte.uab.cat/>), que servirá para poder ver los materiales, gestionar los grupos de prácticas, hacer las entregas correspondientes, ver las notas, comunicarse con los profesores, etc. Para poder utilizarlo es necesario hacer los siguientes pasos:

1. Darse de alta como usuario dando el nombre, NIU, y una foto carnet en formato JPG. Si ya se ha dado de alta por alguna otra asignatura, no es necesario volver a hacer, puede ir al siguiente paso.
2. Inscribirse en el tipo de docencia "Docencia de Fundamentos de Informática", dando como código de asignatura el proporcionado el primer día de clase.

En el desarrollo de la parte de programación seguirá la metodología de clase inversa. Esto significa que los / las estudiantes deberán trabajar algunos conocimientos antes de cada sesión para poder dejar para las sesiones presenciales aquellas cuestiones que sólo pueden suceder cara a cara. El punto de partida son las experiencias y los conocimientos de los propios participantes, que generan el marco conceptual de forma interactiva.

La actividad educativa se configura como un sistema de doble vía, en que el profesorado y los estudiantes construyen conjuntamente y comparten responsabilidades sobre el proceso de aprendizaje donde el objetivo es poder ver el máximo de casos posibles para entender la complejidad de lo que implica plantear una solución a un problema de programación.

- Antes de Clase. Los conceptos básicos se trabajan antes de las sesiones presenciales. Prepare la clase con los contenidos que se encuentra con una semana de antelación a la plataforma [Caronte](#). El material disponible será documentación escrita, contenido multimedia y actividades de aprendizaje. Paralelamente al material habrá un foro de discusión a [Caronte](#), moderado por el profesorado, para resolver dudas y las sesiones de tutoría. Cada estudiante puede marcar su ritmo revisando los materiales tantas veces como haga falta para adquirir estos conceptos. A modo indicativo cada estudiante debería dedicar unas 2 ó 3 horas para la preparación. Habrá un cuestionario para evaluar el logro de los conceptos explicados
- A Clase. El objetivo de las sesiones presenciales se pasó de la información al conocimiento. Pondremos el énfasis en crear conocimientos aplicables al análisis de problemas concretos, en que el profesorado pone a prueba los / las estudiantes, los cuales consolidan sus aprendizajes a partir de problemas. La estructura de las clases será:
 - Revisión de los conceptos básicos más importantes (15 min). El objetivo es acabar de resolver las dudas que pueda haber sobre aspectos teóricos no entendidos y hacer seguimiento de la adquisición de los conceptos básicos.

Propuesta de problemas (resto del tiempo de clase) El objetivo es experimentar haciendo una tarea práctica que permita aplicar los conceptos aprendidos para resolver retos y así compartir y crear conocimiento.

- Después de Clase. El objetivo se consolidó el conocimiento. En la plataforma [Caronte](#) se podrán encontrar un conjunto de problemas evaluables de autocorrección que deben permitir a los / las estudiantes profundizar en la comprensión y personalizar el conocimiento. El hecho de que sea auto-evaluable permite adecuar el ritmo de consolidación. La resolución debe permitir a los estudiantes reflexionar sobre el propio aprendizaje.

Computación

La gestión de la docencia de la asignatura se hará a través del gestor documental Campus Virtual (<http://cv.uab.cat/>), que servirá para poder ver los materiales, gestionar los grupos de prácticas, hacer las entregas correspondientes, ver las notas, comunicarse con los profesores, etc.

En el desarrollo de la asignatura se podrán diferenciar tres tipos de actividades docentes:

- Clases teóricas. Exposición en la pizarra de la parte teórica de cada tema del programa. La estructura típica de una clase magistral de este tipo será la siguiente: en primer lugar se hará una introducción donde se presentarán brevemente los objetivos de la exposición y los contenidos a tratar. Con el fin de proporcionar el contexto adecuado, la presentación se hará referencia al material expuesto en clases precedentes, por lo que se clarifique la posición de estos contenidos dentro del marco general de la asignatura. A continuación se desgranarán los contenidos objeto de estudio, incluyendo exposiciones narrativas, desarrollos formales que proporcionen los fundamentos teóricos, e intercalando ejemplos, que ilustren la aplicación de los contenidos expuestos. Se resaltarán los elementos importantes de manera que se sea capaz de distinguir lo relevante de los aspectos periféricos. Finalmente, se resumirán los conceptos introducidos y se elaborarán las conclusiones, incluyendo una valoración de en qué medida se han alcanzado los objetivos propuestos al principio de la lección.
- Clases prácticas. Todos los temas irán acompañados de una relación de problemas que el alumno debe intentar resolver. En este sentido, ya medida que el alumno vaya progresando en la profundidad de sus conocimientos, estos problemas serán poco a poco más complejos, permitiendo de esta manera apreciar claramente las ventajas de utilizar las herramientas metodológicas impartidas durante el curso. Aquellos que el profesor considere de mayor interés o en los que los alumnos encuentren mayor dificultad serán corregidos en la pizarra. Antes de cada sesión de problemas el profesor podrá proponer una lista de ejercicios que los alumnos deberán resolver antes de clase.
- Clases en laboratorio. La parte práctica de cada tema quedará completada con al menos una sesión en el laboratorio, donde el alumno deberá intentar resolver un problema concreto. Algunos de estos ejercicios deberán entregarse después de la clase. La resolución de estos ejercicios debe servir como base de aprendizaje para poder realizar un caso práctico que se propondrá como trabajo de todo el curso.

La gestión de la docencia de la asignatura se hará a través del gestor documental Campus Virtual (<http://cv.uab.cat/>), que servirá para poder ver los materiales, gestionar los grupos de prácticas, hacer las entregas correspondientes, ver las notas, comunicarse con los profesores, etc.

Competencias transversal

La competencia transversal que se trabajará y evaluará a lo largo del curso es la T01.02 - Desarrollar la capacidad de análisis, síntesis y prospectiva. Se trabajará a lo largo de las sesiones de los diferentes tipos de actividades previstos y se evaluará principalmente en las pruebas de evaluación y en la entrega de las prácticas.

Encuestas de satisfacción

El profesorado destinará aproximadamente unos 15 minutos de alguna clase a permitir que el alumnado pueda responder las encuestas de evaluación de la actuación docente y de evaluación de la asignatura.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases Presenciales / Teoría	42	1,68	2, 3, 4, 5, 7
Explicación y resolución de problemas	7,5	0,3	1, 2, 5, 7
Prácticas de laboratorio	14	0,56	1, 3, 7
Tipo: Supervisadas			
Resolución de problemas adicionales	15	0,6	1, 2, 7
Seguimiento y refuerzo en la resolución de los casos prácticos propuestos	10	0,4	1, 2, 3, 7
Tipo: Autónomas			
Estudio individual	62	2,48	2, 3, 4, 5, 7
Resolución de casos prácticos	28	1,12	1, 2, 7
Resolución de problemas de forma individual y grupal	22	0,88	1, 2, 3, 7

Evaluación

Programación y recuperación de las actividades de evaluación programadas

La asignatura está dividida en dos bloques:

1. Las primeras nueve (9) semanas se dedicarán al estudio de la programación y contará un 60% del valor de la nota final (Bloque A).
2. Las siguientes seis (6) semanas se dedicarán al estudio del computador y contará un 40% del valor de la nota final (Bloque B).

Los dos bloques se evaluarán de manera independiente. Para obtener la nota final se deberán aprobar las dos partes por separado (Nota >= 5).

La nota final de la asignatura será: 60% bloque A + 40% bloque B

Programación (BLOQUE A)

Se realizan las siguientes actividades evaluables:

Actividad	Fecha	Recuperación	Porcentaje Bloque	Nota mínima	Porcentaje Asignatura
Examen Teórico (T) Individual	Consultar Planificación	Consultar Planificación	50 %	T >= 5	30%

Cuestionario autoevaluación de logros conceptos	Semanalmente y Hasta examen de recuperación teoría	No	5%	No.	3%
				Sirve para desbloquear acceso a los problemas	
Resolución Problemas (P) Individual	Hasta examen de recuperación teoría SOLO se podrá acceder si previamente se ha realizado el cuestionario de consecución (algunos tendrán fecha límite)	No	15%	No	9%
Practica de Laboratorio (PL) Grupal	Consultar Planificación Se compone de un test (PLT) y la corrección de la entrega final (PLF)	Consultar Planificación	30%	PL = 30% PLT + 70% PLF PLT y PLF > = 5	18%

Computación (BLOQUE B)

Se realizan las siguientes actividades evaluables:

Actividad	Fecha	Recuperación	porcentaje Bloque	Nota mínima	porcentaje Asignatura
Examen Teórico (T) Individual	Consultar Planificación	Consultar Planificación	60%	T > = 5	24%
Resolución Problemas (P) Individual	Consultar Planificación	No	10%	No	4%
Practica de Laboratorio (PL) Grupa el	Consultar Planificación Tiene tres entregas, una por práctica P1, P2 y P3	Consultar Planificación	30%	PL = $0.33 * P1 + 0.33 * P2 + 0.33 * P3$ P1, P2, P3 > 3.5 i PL > = 5	12%

Para superar el bloque B se deberá superar con una nota de 5 o superior tanto la parte de teoría como la de prácticas independientemente. Las prácticas son obligatorias así como la asistencia a todas las sesiones. Para superarlas hay que hacerlo una a una. Solo en casos extraordinarios se podrá acceder a la re-avaluación de las prácticas.

Global para los dos bloques:

La nota de cada bloque es la suma ponderada de las actividades de evaluación con su porcentaje correspondiente. El resultado de la suma ponderada debe ser ≥ 5 para considerarse aprobado el bloque.

La parte de Teoría (T) se evaluará con un examen individual. Hay un primer examen individual correspondiente al primer bloque (bloque A) y otro para el segundo bloque (bloque B). En el caso de no superar alguna de estas pruebas habrá una recuperación el día que tenemos asignado a la semana de recuperaciones en enero/febrero donde se pueden recuperar las pruebas que no hayan sido superadas en los exámenes parciales. La nota mínima para aprobar cada prueba es 5.

Las fechas de evaluación y entrega de trabajos se publicarán en el gestor documental escogido por cada Bloque (Caronte o Campus virtual) y pueden estar sujetos a cambios de programación por motivos de adaptación a posibles incidencias. Siempre se informará por el gestor documental sobre estos cambios ya que se entiende que esta es la plataforma habitual de intercambio de información entre profesores y estudiantes.

Procedimiento de revisión de las calificaciones

Los/Las estudiantes tendrán derecho a la revisión de los exámenes teóricos (T). El lugar, fecha y hora de revisión se publicará el día que sean publicadas las notas. Si un/a estudiante no se presenta a esta revisión no se revisará posteriormente. Sólo en casos justificados se podrá hacer una revisión a posteriori de la fecha fijada y siempre hasta un máximo de 7 días naturales después.

De las notas de la práctica de laboratorio (PL) no se realizará revisión para que la evaluación se realiza ante los estudiantes.

Calificaciones

No Evaluable (NA): Cualquier alumno que entregue una práctica o una evaluación programada tendrá nota. Sólo se considerará no evaluable en el caso de no entregar ninguna actividad evaluable. En el caso de que el estudiante entregue una práctica o una evaluación programada en uno de los bloques y no en el otro se considerará que del bloque que no haya presentado nada tendrá un 0.

Nota Final: Los dos bloques se evaluarán de manera independiente. Para obtener la nota del expediente deberán aprobar las dos partes por separado (Nota ≥ 5).

La nota de cada bloque sale de la suma ponderada según los criterios expuestos en el apartado de actividades de evaluación. Si la teoría (T) o las prácticas (PL) tienen una nota inferior a 5 la nota saldrá de las siguiente fórmula:

Mínimo (aplicar suma ponderada y 4,5)

La nota final del expediente académico se obtiene según el cuadro de calificación final:

<tdvalign="top">

Programación (Bloque A)

	Nota ≥ 5	Nota < 5	NA
Computación (Bloque B)	Nota ≥ 5 60% bloque A + 40% bloque B	Min(60%bloque A + 40% bloque B, 4,5)	Min(40%bloque B, 3,4)

Nota <5	Min(60%bloque A + 40% bloque B, 4,5)	Min(60%bloque A + 40% bloque B, 4,5)	Min(40%bloque B, 3,4)
NA	min(60%bloque A, 3,4)	min(60%bloque A, 3,4)	NA

Matrículas de honor: Otorgar una calificación de matrícula de honor es decisión del profesorado responsable de la asignatura. La normativa de la UAB indica que las MH sólo se podrán conceder a estudiantes que hayan obtenido una calificación final igual o superior a 9.00. Se puede otorgar hasta un 5% de MH del total de estudiantes matriculados. En caso de que el número de estudiantes con nota superior o igual a 9 sean más del 5% del total de matriculados los criterios a aplicar, en el orden enumerado a continuación, serán los siguientes:

1. Se priorizan los que no hayan ido a ninguna recuperación
2. Se priorizan los que tienen nota > 9 los dos bloques.
3. Se priorizan los que tienen nota > 9 a todas las partes de los 2 bloques.
4. Se priorizan por orden de nota media.

Irregularidades por parte del estudiante / a, copia y plagio

Sin perjuicio de otras medidas disciplinarias que se estimen oportunas, y de acuerdo con la normativa académica vigente, las irregularidades cometidas por un/a estudiante que puedan conducir a una variación de la calificación se calificarán con un cero (0). Por ejemplo, plagiar, copiar, dejar copiar, ..., una actividad de evaluación, implicara suspender esta actividad de evaluación con un cero (0). Las actividades de evaluación calificadas de esta forma y por este procedimiento no serán recuperables. Si es necesario superar cualquiera de estas actividades de evaluación para aprobar la asignatura, esta asignatura quedará suspendida directamente, sin oportunidad de recuperarla en el mismo curso.

Evaluación de los estudiantes repetidores

Quién repita la asignatura y tenga uno de los dos bloques aprobados de manera completa (Teoría (T) y Prácticas(PL) con notas >= 5) no tiene que volver a evaluarse de este bloque.

Para poder optar a esta evaluación diferenciada, el interesado debe pedir al profesorado mediante correo electrónico Programación (xavier.roca@uab.cat o robert.benavente@uab.cat) Computación (joan.sorribes@uab.cat) como muy tarde 15 días después del inicio de las clases.

Es responsabilidad de la persona interesada comprobar que el profesorado responsable publica correctamente la nota obtenida en el curso pasado. En ningún caso se guardan notas de alguna de las actividades de evaluación de un bloque que haya quedado suspendido en un curso anterior, como podría ser el caso haber suspendido la teoría y haber superado las prácticas.

La evaluación propuesta puede experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Bloque A: Entrega de la práctica de programación	18% de la asignatura	6	0,24	1, 3, 6, 7
Bloque A: Evaluación continuada de los problemas propuestos	12% de la asignatura	4,5	0,18	1, 3, 6, 7

Bloque A: Examen Teórico Individual (parcial)	30% de la asignatura	2	0,08	1, 3, 6
Bloque B: Entrega de la práctica correspondiente a nivel máquina	12% de la asignatura	3	0,12	1, 3, 6, 7
Bloque B: Evaluación continuada de los problemas propuestos	4% de la asignatura	3	0,12	1, 2, 5, 7
Bloque B: Examen Teórico Individual (parcial)	24% de la asignatura	2	0,08	1, 3, 6, 7
Reevaluación Teoría Parte A y / o B: Prueba individual de Teoría (sólo para los alumnos que hayan suspendido la parte A y / o B)	30% correspondiente a parte A y 24% correspondiente a la parte B	4	0,16	1, 2, 3, 4, 5, 7

Bibliografía

- *J. Pujol*: Algorismes i Programes. Servei de publicacions de la UAB, 1996.
- *E. Valveny, R. Benavente, A. Lapedriza, M. Ferrer, J. García*: Programació en Llenguatge C. Amb 56 problemes resolts i comentats. Servei de publicacions UAB, 2009.
- *L. Joyanes Aguilar* : Fundamentos de Programación: Algoritmos, Estructuras de Datos y Objetos. 5ª Edición, Mc. Graw-Hill, 2008.
- *L. Joyanes Aguilar, L. Rodríguez Baena, M. Fernández Azuela*: Fundamentos de Programación. Libro de Problemas. 2ª Edición, Mc Graw-Hill, 2003.
- *B.W. Kernighan, D.M. Ritchie*: El lenguaje de programación C. 2ª Edición, Prentice Hall, 1986.
- *L. Joyanes, A. Castillo, L. Sánchez, I. Zahonero*: Programación en C: libro de problemas, Mc Graw-Hill, 2005.
- *L. Joyanes, I. Zahonero*: Programación en C: metodología, estructura de datos y objetos, Mc Graw-Hill, 2001.
- *B.W. Kernighan, R. Pike*: La Práctica de la Programación. Pearson Educación, 2000.
- *A. Prieto, A. Lloris, J.C. Torres*: Introducción a la Informática. Mc Graw-Hill, 4ª Edición, 2006.
- *A. Prieto, B. Prieto*: Conceptos de Informática. Mc Graw-Hill, Schaum, 2006.

Software

Programación (BLOQUE A) & Computación (BLOCK B)

Microsoft Visual Studio <https://msdnaa.uab.cat>