

- Fundamentos de los computadores (FC): 805307
- Diseño de videojuegos (DV): 805308
- Motores de videojuegos (MOT): 805309
- Proyecto I (P1): 805323

#### Horarios

- **1 Grupo impartido en castellano**
  - Grupo A L, M, X, J, V: **09:00-13:00h**

---

### Asignaturas a matricular en el Doble Grado en Ingeniería Informática- Matemáticas

---

*Es necesario presentar la documentación de matrícula que corresponda en la Secretaría de Alumnos de la Facultad de Informática.*

#### Asignaturas (se incluyen siglas y códigos)

- Matemática discreta y lógica matemática (MDL): 900204
- Fundamentos de programación (FP): 900203
- Fundamentos de computadores (FC): 900202
- Álgebra lineal (AL): 900200
- Análisis de variable real (AVR): 900201

#### Horario

- Grupo A
  - L: 09:00-11:00h. (Mat.) 11:30-13:30h (Inf.)
  - M, J: 09:00-11:00h. (Mat.) 11:30-14:30h (Inf.)
  - X: 09:00-13:00h. (Mat.)
  - V: 10:00-14:00h.(Inf.)

---

Los horarios detallados de las asignaturas pueden consultarse en los tabloneros de la Facultad y en [informatica.ucm.es](http://informatica.ucm.es)

---

#### Comienzo del curso

El **comienzo de curso** en la Facultad de Informática será el **día 28 de septiembre de 2015**.

El **día 24 de septiembre de 2015**, a las **12:00h.**, se realizará un **acto de bienvenida a los nuevos alumnos** en el Salón de Actos de la Facultad de Informática.



**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA**

---

# INFORMACIÓN ESPECÍFICA PARA ALUMNOS DE INGRESO EN PRIMER CURSO DE GRADOS Y DOBLE GRADO CURSO 2015-2016

---

Profesor José García Santesmases 9

Ciudad Universitaria, 28040 Madrid



Teléfono: 91 394 75 05



Web: [informatica.ucm.es](http://informatica.ucm.es)

---

### Documentos a presentar por todos los alumnos

---

1. Original y fotocopia del **Título que da acceso a estos estudios** (o resguardo de haberlo solicitado), quedando excluida la presentación del Título de Bachiller.
2. Fotocopia del **DNI, tarjeta de residencia o pasaporte**.
3. **1 fotografía** con nombre y apellidos.
4. Original del documento de **orden de domiciliación SEPA**. Si la matrícula se va a pagar por domiciliación bancaria, **autorización** firmada por el titular de la cuenta (se obtiene al realizar la matrícula). No es necesario si se ha entregado en años anteriores para la misma cuenta y se mantienen los datos iniciales.

Si te examinaste de **Selectividad fuera del Distrito Universitario de Madrid o en la UNED**, también deberás aportar:

5. Original y fotocopia de la **Tarjeta de Selectividad**.
6. Original del **traslado de expediente** abonado en la universidad de procedencia.

Además, si iniciaste otros estudios universitarios fuera de la **Universidad Complutense de Madrid**, deberás aportar:

7. Original del traslado de expediente abonado en el centro universitario donde comenzaste estudios

Para obtener la Tarjeta Universitaria Inteligente TUI-UCM, consulta <http://www.ucm.es/carne-estudiante-ucm> o desde [informatica.ucm.es](http://informatica.ucm.es).

---

### Documentos adicionales a presentar por alumnos que solicitan exención o disminución de tasas

---

- **Por Matrícula de Honor:** Alumnos que cursaron bachillerato LOGSE, certificación expedida por el instituto donde se cursaron los estudios.
- **Por familia numerosa:** Original (o en su defecto copia compulsada) y fotocopia del **título de familia numerosa actualizado**.

---

### Procedimiento y documentos adicionales para alumnos que solicitan admisión en el grupo del Grado bilingüe en Ingeniería Informática (itinerario: Tecnologías de la Información)

---

Véase la información específica existente directamente en el documento de admisión y matrícula en el Grado bilingüe ([informatica.ucm.es/acceso-y-matriculacion-2015-16](http://informatica.ucm.es/acceso-y-matriculacion-2015-16)).

---

### Asignaturas a matricular en el Grado en Ingeniería Informática (0846), Grado en Ingeniería del Software (0847) y Grado en Ingeniería de Computadores (0845)

---

#### Asignaturas

- Gestión empresarial (GE)
- Fundamentos de electricidad y electrónica (FEE)
- Métodos matemáticos de la ingeniería (MMI)
- Matemática discreta y lógica matemática (MDL)
- Fundamentos de la programación (FP)
- Fundamentos de los computadores (FC)

#### Grado en Ingeniería Informática - 0846 (grupos en castellano y grupo en inglés - grado bilingüe)

- **Códigos y siglas:** 803260(GE), 803261(FEE), 803262(MMI), 803263(MDL), 803264(FP), 803265(FC)

#### Grado en Ingeniería del Software - 0847 (grupos en castellano)

- **Códigos y siglas:** 803320(GE), 803321(FEE), 803322(MMI), 803323(MDL), 803324(FP), 803325(FC)

#### Grado en Ingeniería de Computadores - 0845 (grupos en castellano)

- **Códigos y siglas:** 803200(GE), 803201(FEE), 803202(MMI), 803203(MDL), 803204(FP), 803205(FC)

#### Horarios

- **Grupos impartidos en castellano**
  - Grupos **A, B, C, D** L, M, X, J, V: **09:00-13:00h**
  - Grupo **E** L, M, X, J, V: **13:00-17:00h**
  - Grupos **F, G** L, M, X, J, V: **16:00-20:00h**
- **Grupo impartido en inglés (grupo del Grado bilingüe)<sup>1</sup>**
  - Grupo **I** L, M, X, J, V: **09:00-13:00h**

---

### Asignaturas a matricular en el Grado en Desarrollo de Videojuegos (0899)

---

#### Asignaturas (se incluyen siglas y códigos)

- Principios de dibujo, composición y composición (PDCC): 805300
- Matemática discreta (MD): 805301
- Métodos matemáticos (MM): 805302
- Fundamentos de la programación (FP): 805305
- Metodologías ágiles de producción (MAP): 805306

---

<sup>1</sup> Sólo se pueden matricular en él los alumnos previamente admitidos.