

- Fundamentos de la Programación II (FP2): 805486
- Metodologías Ágiles de Producción (MAP): 805306
- Fundamentos de los Computadores (FC): 805307
- Diseño de Videojuegos (DV): 805308
- Motores de Videojuegos (MOT): 805309
- Proyecto I (P1): 805323

Horario

- Grupo V L, M, X, J, V: 09:00-13:00h

Asignaturas a matricular en el Doble Grado en Ingeniería Informática-Matemáticas (DT32)

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

Asignaturas (se incluyen siglas y códigos)

- Matemática Discreta y Lógica Matemática I (MDL1): 901954
- Matemática Discreta y Lógica Matemática II (MDL2): 901955
- Fundamentos de Programación I (FP1): 901952
- Fundamentos de Programación II (FP2): 901953
- Fundamentos de Computadores I (FC1): 901950
- Fundamentos de Computadores II (FC2): 901951
- Álgebra lineal (AL): 900200
- Análisis de variable real (AVR): 900201

Horario 1er cuatrimestre

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

Los horarios detallados de las asignaturas pueden consultarse en los tabloneros de la Facultad y en informatica.ucm.es

Comienzo del curso

El **comienzo de curso** en la Facultad de Informática será el **día 5 de septiembre de 2019**.

El **día 4 de septiembre de 2019** a las **12:00h** se realizará un **acto de bienvenida a los nuevos estudiantes** en el Salón de Actos de la Facultad de Informática.



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

FACULTAD DE INFORMÁTICA

Información específica para estudiantes de ingreso en primer curso de grados y doble grado Ingeniería Informática -Matemáticas Curso 2019-2020

Profesor José García Santesmases 9

Ciudad Universitaria, 28040 Madrid



Teléfono: 91 394 75 05



Web: informatica.ucm.es

Documentos a presentar por todos los estudiantes

1. Original y fotocopia del **título que da acceso a estos estudios** (o resguardo de haberlo solicitado), quedando excluida la presentación del título de Bachillerato.
2. **Resguardo firmado** por el estudiante de la **solicitud de matrícula** presentada electrónicamente.
3. Fotocopia del **DNI, tarjeta de residencia o pasaporte**.
4. **1 fotografía** con nombre y apellidos.
5. Autorización del titular de la cuenta en la que se domicilien los pagos de la matrícula (Mandato **SEPA**, documento que se genera 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 la prueba de acceso a la universidad fuera del Distrito Universitario de Madrid o en la UNED, también deberás aportar:

6. Fotocopia de la Tarjeta de la EvAU/PAU si está firmada electrónicamente y contiene código de verificación o, en caso contrario, resguardo de abono de la certificación de la EvAU/PAU en la universidad de procedencia. Los estudiantes con acreditación expedida por la UNED deberán aportar fotocopia de la misma.

Si iniciaste otros estudios universitarios fuera de la Universidad Complutense de Madrid, deberás aportar:

7. Resguardo del abono de la certificación de traslado de expediente en la universidad de procedencia.

Además, los **estudiantes extranjeros no hispanohablantes deben presentar la Acreditación de nivel B1 de español** (Acuerdo del Consejo de Gobierno de 29 de enero de 2019, <https://bouc.ucm.es/pdf/3229.pdf>). Los **estudiantes** aceptados en la **1ª fase de admisión** podrán aportarla **hasta el 19 de julio** de 2019 y los aceptados en la **2ª fase hasta el 10 de septiembre** de 2019.

Para obtener la Tarjeta Universitaria Inteligente TUI-UCM, consulta <http://www.ucm.es/tui-ucm> o desde informatica.ucm.es.

Estudiantes que solicitan exención o disminución de tasas

Los estudiantes que puedan acogerse a exenciones o deducciones de los precios públicos de matrícula deberán indicarlo en la automatrícula y presentar la correspondiente documentación acreditativa. Se contemplan los siguientes casos:

- Mención de **Matrícula de Honor** (expedida por el **centro de educación secundaria**)
- **Familia numerosa** (original y fotocopia del **título de familia numerosa actualizado**)
- Víctimas de terrorismo
- Estudiantes con discapacidad
- Premio Extraordinario de Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Superior

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

Véase la información específica en el documento de admisión y matrícula en el [grado bilingüe](#).

Asignaturas a matricular en el Grado en Ingeniería Informática (080E), Grado en Ingeniería del Software (080G) y Grado en Ingeniería de Computadores (080F)

Asignaturas

- Gestión Empresarial (GE)
- Fundamentos de Electricidad y Electrónica (FEE)
- Cálculo (CAL)
- Álgebra Lineal (AL)
- Matemática Discreta y Lógica Matemática I (MDL1)
- Matemática Discreta y Lógica Matemática II (MDL2)
- Fundamentos de la Programación I (FP1)
- Fundamentos de la Programación II (FP2)
- Fundamentos de Computadores I (FC1)
- Fundamentos de Computadores I (FC1)

Grado en Ingeniería Informática – 080E (grupos en castellano y grupo en inglés – grado bilingüe)

- **Códigos y siglas:** 803260(GE), 803261(FEE), 805336(CAL), 805337(AL), 805338(MDL1), 805339(MDL2), 805340(FP1), 805341(FP2), 805342(FC1), 805343(FC2)

Grado en Ingeniería del Software – 080G (grupos en castellano)

- **Códigos y siglas:** 803320(GE), 803321(FEE), 805457(CAL), 805458(AL), 805459(MDL1), 805460(MDL2), 805461(FP1), 805462(FP2), 805463(FC1), 805464(FC2)

Grado en Ingeniería de Computadores – 080F (grupos en castellano)

- **Códigos y siglas:** 803200(GE), 803201(FEE), 805471(CAL), 805472(AL), 805473(MDL1), 805474(MDL2), 805475(FP1), 805476(FP2), 805477(FC1), 805478(FC2)

Horarios

- **Grupos impartidos en castellano**
 - Grupos A, B, 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)¹**
 - Grupo I L, M, X, J, V: 09:00-13:00h

Asignaturas a matricular en el Grado en Desarrollo de Videojuegos (080H)

Asignaturas (se incluyen siglas y códigos)

- Principios de Dibujo, Color y Composición (PDCC): 805300
- Matemática Discreta (MD): 805301
- Métodos Matemáticos (MM): 805302
- Fundamentos de la Programación I (FP1): 805485

¹ Sólo se pueden matricular en él los estudiantes previamente admitidos.