



Asignaturas optativas organizadas por temática Facultad de Informática UCM

Para facilitar la elección de las asignaturas optativas por parte de los estudiantes, se ha realizado una organización temática de las optativas ofertadas en la Facultad de Informática de la UCM (excepto el Grado en Desarrollo de Videojuegos que tiene su propia oferta de optativas). Las asignaturas marcadas con (*) aparecen en varias temáticas.

AMPLIACIÓN DE ARQUITECTURA DE SISTEMAS

- Arquitectura Interna de Linux y Android (LIN)
- Programación de GPUs y Aceleradores (GPU) (*)
- Seguridad en Redes (SER)

INFORMÁTICA DE PROPÓSITO ESPECÍFICO

- Herramientas Informáticas para los Juegos de Azar (HJA)
- Informática Musical (MUS) (*)
- Introducción a la Tecnología Blockchain y Smart Contracts (TBC)
- Programación Competitiva (PCOM)
- Programación con Restricciones (PR)
- Testing de Software (TSW)

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

- Análisis de Redes Sociales (SOC) (*)
- Ingeniería de Comportamientos Inteligentes (ICI) (*)
- Inteligencia Artificial Aplicada al Control (IAAC)
- Programación Evolutiva (PEV)
- Robótica (ROB)
- Sistemas Inteligentes (SI)

INTERDISCIPLINAR

- Creación de Empresas (CE)
- Los Escenarios Científicos y Tecnológicos Emergentes y la Defensa (ECTD)
- Informática Musical (MUS) (*)



MATEMÁTICA APLICADA A LA INFORMÁTICA

- Arquitecturas y Programación de Computadores Cuánticos (APCC) (*)
- Computación Cuántica (CC)
- Criptografía y Teoría de Códigos (CTC)
- Investigación Operativa (IO)

PROCESAMIENTO DE DATOS MASIVOS

- Análisis de Redes Sociales (SOC) (*)
- Aprendizaje Automático y Big Data (AA)
- Bases de Datos NoSQL (NSQ)
- Cloud y Big Data (CLO)
- Minería de Datos y el Paradigma Big Data (MIN)

PROGRAMACIÓN SOBRE HARDWARE ESPECÍFICO

- Arquitectura y Programación de Computadores Cuánticos (APCC) (*)
- Diseño Automático de Sistemas (DAS)
- Programación de Aplicaciones para Dispositivos Móviles (PAD)
- Programación de GPUs y Aceleradores (GPU) (*)

TECNOLOGÍAS WEB

- Desarrollo de Videojuegos mediante Tecnologías Web (DVI) (*)
- Gestión de la Información en la Web (GIW)
- Ingeniería Web (IW)
- Interfaces de Usuario (IU)

VIDEOJUEGOS

- Desarrollo de Videojuegos mediante Tecnologías Web (DVI) (*)
- Informática Musical (MUS) (*)
- Ingeniería de Comportamientos Inteligentes (ICI) (*)