

Memoria Anual Resumida

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Curso Académico 2014-2015



CONTENIDOS

DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO	5
Criterio 1. Organización y desarrollo	5
1. DATOS DE MATRÍCULA	5
1.1. Plazas de nuevo ingreso ofertadas	5
1.2. Número de alumnos matriculados	5
1.3. Número de alumnos matriculados en los diferentes cursos académicos	5
1.4. Vía de acceso a los estudios	5
1.5. Nota media de acceso (PAU)	6
1.6. Tamaño de los grupos.....	6
1.7. Mecanismos de coordinación docente.....	6
Criterio 2. Información y transparencia	7
Criterio 3. Sistema de garantía interno de calidad (SGIC)	8
2. SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD	8
2.1. Situación del sistema: modificaciones realizadas	8
2.2. Quejas y reclamaciones.....	8
2.2.1. <i>Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas</i>	8
2.2.2. <i>Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas (por temas)</i>	8
2.2.3. <i>Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones</i>	8
DIMENSIÓN 2. RECURSOS	9
Criterio 4. Personal académico	9
3. PROFESORADO	9
3.1. Datos profesorado	9
3.1.1. <i>Promedio de dedicación al título del profesorado</i>	9
3.1.2. <i>Categoría del profesorado</i>	9
3.1.3. <i>Ratio alumnos/profesor</i>	10
3.1.4. <i>Participación del profesorado en proyectos en innovación docente</i>	10
3.2. Calidad del profesorado.....	10
3.2.1. <i>Número de profesores/materia evaluados</i>	10
3.2.2. <i>Resultados de evaluación parcial del profesorado titular</i>	11
3.2.3. <i>Resultados de evaluación parcial del profesorado colaborador</i>	11
3.2.4. <i>Resultados de evaluación completa del profesorado</i>	11
3.2.5. <i>Cursos de formación</i>	11
Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios	13
4. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS	13
4.1. Calidad de las prácticas externas	13
4.1.1. <i>Evaluación de las prácticas externas</i>	13
4.1.2. <i>Entidades externas donde se han realizado las prácticas</i>	13
4.1.3. <i>Análisis calidad prácticas externas</i>	13
4.2. Calidad del programa de movilidad	14

4.2.1.	<i>Evaluación del programa de movilidad</i>	14
4.2.2.	<i>Destino de alumnos outgoing</i>	14
4.2.3.	<i>Origen de alumnos incoming</i>	14
4.2.4.	<i>Análisis calidad programa de movilidad</i>	14
Criterio 6.	Resultados de aprendizaje	15
5.	MEMORIA DE ACTIVIDADES	15
5.1.	Actividades destacadas	15
5.2.	Principales hitos del curso académico.....	19
6.	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	21
6.1.	Distribución de calificaciones	21
6.2.	Distribución de calificaciones por materia	21
6.3.	Tasas de rendimiento	22
6.4.	Tasa de rendimiento por materia	22
6.5.	Tasa de éxito por materia.....	23
6.6.	Tasa de evaluación por materia	24
6.7.	Alumnos egresados.....	24
6.8.	Conclusiones Junta de Evaluación	24
6.9.	Acciones implementadas para fomentar la participación de estudiantes en el proceso de aprendizaje	25
6.10.	Análisis evaluación del aprendizaje.....	27
Criterio 7.	Indicadores de satisfacción y rendimiento	27
7.	INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO	27
7.1.	Satisfacción de los alumnos	27
7.1.1.	<i>Encuestas de evaluación</i>	27
7.1.2.	<i>Reuniones de delegados</i>	28
7.1.3.	<i>Análisis satisfacción alumnos</i>	28
7.2.	Satisfacción de los egresados	29
7.2.1.	<i>Encuestas de evaluación</i>	29
7.2.2.	<i>Análisis satisfacción de egresados</i>	29
7.3.	Satisfacción del personal docente	29
7.3.1.	<i>Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa</i>	29
7.3.2.	<i>Reuniones de planificación, coordinación y evaluación</i>	30
7.3.3.	<i>Análisis satisfacción del profesorado</i>	31
7.4.	Satisfacción del personal no docente.....	31
7.4.1.	<i>Reuniones de personal no docente</i>	31
7.4.2.	<i>Análisis satisfacción personal no docente</i>	32
7.5.	Inserción laboral de los graduados.....	32
7.5.1.	<i>Datos inserción laboral al finalizar los estudios</i>	32
7.5.2.	<i>Análisis inserción laboral</i>	32
Orientación a la mejora		32

8.	SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS.....	32
8.1.	Evaluador externo.....	32
8.2.	ACPUA	32
9.	PROPUESTAS DE MEJORA.....	33
9.1.	Mejoras implantadas durante el curso académico 2014-2015.....	33
9.2.	Propuestas de mejora para el curso académico 2015-2016.....	34
	ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES	35
	ANEXO 2: Comisión de Calidad del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.....	37

DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO

Criterio 1. Organización y desarrollo

1. DATOS DE MATRÍCULA

1.1. Plazas de nuevo ingreso ofertadas

	2014-2015	2015-2016	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Número de plazas de nuevo ingreso	60	-	-	-	-	-
Nº de grupos de teoría en 1º	1	-	-	-	-	-
Número de pre-inscripciones	19	-	-	-	-	-
RATIO PLAZAS DEMANDADAS / OFERTADAS	0,38	-	-	-	-	-

1.2. Número de alumnos matriculados

	2014-2015	2015-2016	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Alumnos de nuevo ingreso en primer curso	18	-	-	-	-	-
Alumnos de nuevo ingreso en otros cursos	1	-	-	-	-	-
Alumnos matriculados curso anterior	0	-	-	-	-	-
Graduados curso anterior	0	-	-	-	-	-
Bajas	0	-	-	-	-	-
TOTAL	19	-	-	-	-	-

1.3. Número de alumnos matriculados en los diferentes cursos académicos

	2014-2015	2015-2016	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Nº alumnos matriculados en 1º	18	-	-	-	-	-
Nº alumnos matriculados en 2º	1	-	-	-	-	-
Nº alumnos matriculados en 3º	0	-	-	-	-	-
Nº alumnos matriculados en 4º	0	-	-	-	-	-

1.4. Vía de acceso a los estudios

VÍA DE ACCESO	2014-2015	2015-2016	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019
PAU	16	-	-	-	-	-
Bachillerato sin PAU	0	-	-	-	-	-
Formación Profesional	2	-	-	-	-	-
Con título universitario	0	-	-	-	-	-
Mayores de 25 años	0	-	-	-	-	-
Mayores de 40 años	0	-	-	-	-	-

Convalidación estudios extranjeros	0	-	-	-	-	-
Otros casos	0	-	-	-	-	-
TOTAL	18	-	-	-	-	-

1.5. Nota media de acceso (PAU)

	2014-2015	2015-2016	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Nota de corte PAU	5,0	-	-	-	-	-
Nota media de acceso	6,2	-	-	-	-	-

1.6. Tamaño de los grupos

El número de estudiantes matriculados en el título no supera el número de plazas ofertadas en la Memoria de verificación. Los criterios de admisión son conformes a lo que en la Memoria se indicó.

El tamaño del grupo de alumnos no ha superado la veintena en ninguna de las materias, por lo que no se ha considerado necesario dividir a los alumnos en grupos de prácticas. La ratio profesor-alumno (1/18) es muy buena y permite un proceso de enseñanza-aprendizaje personalizado. Esto conlleva, sin embargo, una mayor implicación y compromiso por parte del docente en este proceso, así como una exigencia mutua entre el alumno y el profesor para el buen aprovechamiento de las materias.

1.7. Mecanismos de coordinación docente

Las propuestas de cada profesor respecto a la planificación de sus materias, plasmadas en sus guías docentes, son revisadas al inicio de cada semestre. Cada docente cuenta con orientaciones generales y específicas para que la planificación de la materia asegure la adquisición de los resultados de aprendizaje por parte del estudiante. En estas orientaciones se hace referencia a las actividades a desarrollar, su temporalización, la carga de trabajo del alumno por materia, por curso, semanal, las actividades o instrumentos de evaluación. Estas orientaciones se revisan y adaptan cada año por el equipo de coordinadores académicos del grado en función de los indicadores analizados en los resultados de encuestas, reuniones con delegados o los planes de acción. Para cualquier nueva propuesta de actividad el docente puede consultar a un coordinador o al responsable del título para gestionar su correcta planificación.

Durante el curso se potencia la comunicación estudiante profesor y entre profesores para ir adecuando la planificación inicial a la marcha real del curso. Además de las reuniones establecidas de delegados con los responsables del centro, los alumnos a través de sus delegados pueden realizar propuestas a los docentes o al grupo de docentes de un curso. Como ejemplo, los calendarios de pruebas finales se trabajan desde Jefatura de estudios con los alumnos y profesores a través de los delegados. También para el diseño y propuesta de actividades extraacadémicas o de innovación que afecten a diversos grupos de estudiantes se establecen mecanismos adaptados de coordinación que involucran a alumnos, profesores y coordinación académica.

Para todas las tareas de coordinación, la titulación cuenta con una figura específica, el Coordinador del Grado, que trabaja conjuntamente con la Jefatura de Estudiantes y el Director de la Escuela. En las tareas de coordinación con otros títulos de grado o master se trabaja además con los vicedecanos, coordinadores o directores correspondientes. Es inestimable la colaboración del personal docente e investigador de la Escuela en las diferentes tareas de coordinación del título.

Criterio 2. Información y transparencia

La información sobre cualquier titulación de grado y máster universitario de la Universidad San Jorge está organizada en dos tipologías generales:

1. Información abierta.
2. Información de acceso restringido a alumnos matriculados en la titulación correspondiente.

La información abierta consiste en toda la información acerca de la titulación publicada en la página web de la Universidad, en páginas web o aplicaciones de otras organizaciones (RUCT, ANECA, SIIU, CRUE etc.) y en folletos y otro material impreso. Evidentemente todo el público en general tiene acceso libre a la información en la página web y cualquier persona que así lo solicita tendrá acceso a la información publicada en otros formatos.

La información de acceso restringido se trata de información más específica sobre los contenidos y organización del plan de estudios de la titulación por lo que únicamente los alumnos matriculados en la titulación tendrán acceso a la misma. La información está publicada en la Intranet de la Universidad – la Plataforma Docente Universitaria (PDU) – en zonas específicas dedicadas a Secretaría Académica y otros departamentos y servicios de la universidad, a la titulación, y a cada una de las materias que componen el plan de estudios.

Los soportes de información que se utilizan son: página web, folleto publicitario, guía informativa, guía de acceso, admisión y matrícula, plataforma docente universitaria (PDU), guía académica y guía docente.

Publicación de guías docentes en la web

<http://www.usj.es/estudios/grados/disenio-desarrollovideojuegos>

% GUÍAS DOCENTES PUBLICADAS EN PLAZO	JUNIO 2015		CURSO 2015-2016	
	GUÍAS MATERIAS IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS NO IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS NO IMPARTIDAS
100,0%	1º	2º, 3º, 4º	1º, 2º	3º, 4º

Criterio 3. Sistema de garantía interno de calidad (SGIC)

2. SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD

2.1. Situación del sistema: modificaciones realizadas

Durante el curso 2014-2015 se han realizado actualizaciones de distintos procedimientos del SGI para su adaptación a requisitos AUDIT (según los aspectos detectados en el informe de certificación de la implantación de AUDIT) y requisitos EMAS, así como el Manual de Calidad y Medio Ambiente.

Aparte de este hecho, no se han realizado modificaciones significativas en el sistema de gestión a lo largo del curso 2014-2015. Se ha actualizado además otra documentación existente en el sistema de gestión en los casos en que ha sido necesario y se ha creado nueva documentación según las necesidades detectadas por las distintas áreas, que se ha añadido al sistema de gestión.

<http://www.usj.es/conoclausj/calidad/documentacion>

2.2. Quejas y reclamaciones

2.2.1. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas

TIPO	ALUMNOS	PERSONAL DOCENTE	PERSONAL NO DOCENTE	OTROS	TOTAL
Sugerencias	1+1*	0	0	0	2
Incidencias	0	0	0	0	0
Reclamaciones	0	0	0	0	0
Agradecimiento	0	0	0	0	0
Comentario	0	0	0	0	0
Consulta	0	0	0	0	0
No conformidad	0	0	0	0	0
Otros	0	0	0	0	0
Queja	0	0	0	0	0
Queja ambiental	0	0	0	0	0
TOTAL					2

*Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos + Escuela Politécnica Superior

2.2.2. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas (por temas)

TEMA	TOTAL
Docencia	1
Transporte	1
TOTAL	2

2.2.3. Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones

La Escuela Politécnica, y en particular este Grado, recibe un bajo número de incidencias, sugerencias y reclamaciones. Todas ellas son atendidas directamente por servicios específicos de la Universidad y tratadas con los alumnos en reuniones de delegados cuando procede.

DIMENSIÓN 2. RECURSOS

Criterio 4. Personal académico

3. PROFESORADO

3.1. Datos profesorado

3.1.1. Promedio de dedicación al título del profesorado

2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
-	-	-	-	34,9%	-

3.1.2. Categoría del profesorado

% profesores en cada categoría

	PREVISIÓN MEMORIA DE VERIFICACIÓN*	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
% doctores acreditados	43,8%	16,6%	-	-	-	-	-
% doctores no acreditados		0,0%	-	-	-	-	-
% doctorandos	56,2%	41,7%	-	-	-	-	-
% licenciados/diplomados		41,7%	-	-	-	-	-

% ECTS impartidos por cada categoría

	PREVISIÓN MEMORIA DE VERIFICACIÓN*	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
% doctores acreditados	45,55%	12,5%	-	-	-	-	-
% doctores no acreditados		0,0%	-	-	-	-	-
% doctorandos	54,45%	43,8%	-	-	-	-	-
% licenciados/diplomados		43,7%	-	-	-	-	-

3.1.3. *Ratio alumnos/profesor*

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Alumnos matriculados EJC	16,1	-	-	-	-	-
PDI EJC	2,7	-	-	-	-	-
RATIO ALUMNOS/PROFESOR	5,9	-	-	-	-	-

3.1.4. *Participación del profesorado en proyectos en innovación docente*

PROYECTO	MATERIA	PROFESORES PARTICIPANTES
CLIL – Content and Language Integrated Learning. Integración de la lengua inglesa	Informática básica, Matemáticas, Diseño 2D, Fundamentos de la Programación, Economía y Administración de Empresas	Jaime Font, Gabriel Marro, Eduardo Jiménez, Jorge Echeverría, Javier Gregorio
Aprendizaje como Servicio (Aps)	Accesibilidad, Usabilidad y Reingeniería Web (Grado en Ingeniería Informática)	Jorge Echeverría

3.2. Calidad del profesorado

Se evalúa la calidad del profesorado mediante el Procedimiento de Evaluación y Mejora de la Actividad Docente del Profesorado de Grado (PEM5). El procedimiento ha sido verificado por ANECA dentro del Programa DOCENTIA.

3.2.1. *Número de profesores/materia evaluados*

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
% PROFESORES EVALUADOS	100,0%	-	-	-	-	-

3.2.2. Resultados de evaluación parcial del profesorado titular

PROFESORES TITULARES	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN	8,6 (80,2%)	-	-	-	-	-
VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD	8,2 (56,5%)	-	-	-	-	-

3.2.3. Resultados de evaluación parcial del profesorado colaborador

PROFESORES COLABORADORES	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN	8,0 (84,2%)	-	-	-	-	-
VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD	8,4 (51,2%)	-	-	-	-	-

3.2.4. Resultados de evaluación completa del profesorado

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN	NP	-	-	-	-	-
VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD	8,3	-	-	-	-	-

3.2.5. Cursos de formación

DENOMINACIÓN	OBJETIVO	HORAS
Formación de Acogida para el Personal Docente e Investigador	Dar a conocer las ventajas de las principales herramientas y servicios que ofrece la Universidad San Jorge al docente e investigador, para el desarrollo efectivo de su actividad dentro del marco que constituye el Espacio Europeo de Educación Superior.	4 horas
Aspectos jurídicos relacionados con la actividad investigadora I	Conocer los aspectos jurídicos relacionados con la actividad investigadora.	1 hora
Aspectos jurídicos relacionados con la actividad investigadora II	Complementar la información de la sesión anterior.	1 hora
Gestión de investigación	Enseñar a los docentes diversos métodos de gestión de la investigación.	1 hora
Gestión de proyectos	Aprender a gestionar distintos proyectos.	1 hora
Financiación de la I+D+i a nivel regional, nacional y europeo	Obtener nuevos conocimientos sobre la financiación de la I+D+i.	9 horas
Gestión y puesta en valor de la I+D+i. Generación en la PYMES de iniciativas y proyectos innovadores que favorezcan su competitividad	Descubrir cómo gestionar y poner en valor la I+D+i.	12 horas
Valorización y protección del conocimiento. Gestión de la propiedad intelectual e industrial	Conocer cómo gestionar la propiedad intelectual e industrial para ponerla en valor y asegurar la protección del conocimiento.	10 horas
Cómo solicitar los sexenios de investigación	Enseñar al profesorado universitario la forma de presentar los sexenios de investigación en CNEAI.	4 horas
Formación de personal en prevención de incendios	Conocer el funcionamiento del fuego así como las medidas de prevención y los distintos métodos y actuaciones a tomar ante un incendio.	2,5 horas
Formación en Sciverse Scopus	Dotar a los usuarios de los conocimientos necesarios para iniciarse en el manejo de la base de datos y herramientas de Sciverse SCOPUS.	3 horas nivel básico 4 horas nivel avanzado

Formación interna en Francés	Aprendizaje de la lengua francesa.	62 horas
Programa de Formación Interna Inglés General English Skills	Cursos de inglés general dirigidos a todo el personal, enfocados hacia el desarrollo de todas las destrezas lingüísticas.	80 horas (2 horas semanales por cada nivel)
Programa CLIL	Introducir y dar los principales aspectos del enfoque CLIL en la Educación Superior.	25 horas
Taller CLIL	Dar a conocer las principales características de la metodología CLIL.	25 horas
Gestión eficaz del tiempo	Conocer el grado de eficacia con el que administramos, en general, nuestro tiempo. Aplicar los procedimientos más eficaces para evitar las actividades improductivas y concentrarse en aquellas que contribuyen de manera más directa a la consecución de nuestros objetivos profesionales. Establecer prioridades de acción que nos faciliten la consecución de nuestros objetivos más importantes. Analizar las principales causas que nos hacen perder tiempo. Desarrollar las estrategias más importantes para realizar una adecuada gestión del tiempo profesional.	12 horas
Programa formativo de Integración de las TIC en la Actividad Docente	Actualización en la aplicación de los recursos básicos de Moodle 2.0 para su integración en las materias impartidas por los profesores de la USJ. Al finalizar el curso los participantes se actualizarán en las aplicaciones básicas que ofrece la PDU (Moodle 2.0) para el diseño de sus asignaturas. Podrán configurar materias, organizar los archivos, incluir aplicaciones interactivas básicas y utilizar el libro de calificaciones.	40 horas (4 horas por cada módulo)
Cuarta semana de la Seguridad y Salud	Fomentar la prevención en materia de salud en el entorno laboral.	26 horas
Soporte vital básico y desfibriladores	Revisar conocimientos y habilidades necesarias para poder realizar las primeras medidas en la atención a una parada cardíaca hasta el momento de la llegada de los servicios médicos de emergencia.	8 horas
Las competencias digitales del profesorado para diseño de los MOOCs de calidad	Conocer las competencias digitales del profesorado para diseño de los MOOCs de calidad.	5 horas
Dudo luego existo: algunas preguntas lingüísticas que se pueden resolver desde la morfología, la sintaxis o los diccionarios	Ante posibles dudas ortográficas, saber de qué tipo es y cómo resolverla.	2 horas
Pautas y recursos para una expresión ortográfica correcta	Capacitar, a un nivel básico, en el manejo de la ortografía de la lengua española. Al mismo tiempo, se pretende facilitar y familiarizar a los destinatarios de un conjunto de recursos de consulta al alcance, para que, en caso de duda, la solución sea la adecuada y normativa.	2 horas
Identidad USJ	Dar a conocer los fundamentos en los que se asienta el mensaje que la Universidad San Jorge que transmitir.	2 horas
Diálogo Fe-Cultura	Establecer cauces de diálogo en los que descubrir que Fe y Cultura se complementan.	2 horas
Educación en valores	Dar a conocer y dialogar en torno a los valores que promueve la Universidad y su extensión al ámbito del trabajo, la familia y la sociedad.	2 horas
Programa formativo: Plan de Acción Tutorial	Ayudar al personal docente e investigador que tiene asignado el rol de tutores a preparar y desarrollar la labor docente. Dotar de herramientas de soporte a la función tutorial.	6 horas
Taller de Inteligencia Emocional	Desarrollar la inteligencia emocional y ofrecer herramientas que se puedan utilizar con posterioridad al desarrollo del taller.	4 horas
Hacia una formación más competencial y personalizada	Identificar el tipo de formación que sería recomendable seguir para poder impartir una enseñanza más competencial y personalizada.	1 hora
Introducción a Twitter	Introducir a los docentes en el uso de Twitter como herramienta para mejorar la enseñanza.	2 horas
Funciones avanzadas y estrategias	Profundizar en los contenidos impartidos en el curso de formación "Introducción a Twitter".	2 horas
Prácticas docentes en Twitter	Enseñar a los profesionales de la educación en las principales herramientas que ofrece Twitter y cómo incorporarlas al proceso de enseñanza.	2 horas
Plataforma virtual de aplicaciones Ucloud	Dar a conocer la plataforma, estableciendo nociones básicas de acceso y uso de sus protocolos de gestión de aplicaciones.	2 horas
Taller de Localización e Internacionalización	Conocer la localización e internacionalización.	8 horas

Taller de equipos directivos	<p>Conocer los rasgos fundamentales que indican la eficacia de un equipo directivo. Mejorar los factores que inciden en la eficiencia de nuestro equipo de trabajo. Comprender los problemas más importantes que afectan a los equipos de trabajo directivo. Aplicar las técnicas más aconsejadas para resolver los problemas y disfunciones en los equipos de trabajo.</p>	8 horas
------------------------------	---	---------

Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios

4. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

4.1. Calidad de las prácticas externas

La calidad del programa de prácticas se evalúa mediante el Procedimiento de Evaluación y Mejora del Programa de Prácticas Externas (PEM3).

4.1.1. Evaluación de las prácticas externas

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Número de alumnos matriculados en la materia de prácticas externas	NP	-	-	-	-	-
Número de alumnos que han realizado prácticas externas	NP	-	-	-	-	-
Número de alumnos que han superado la materia de prácticas externas	NP	-	-	-	-	-
Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	NP	-	-	-	-	-
Satisfacción del tutor con el programa de prácticas externas	NP	-	-	-	-	-
Satisfacción de la entidad con el programa de prácticas externas	NP	-	-	-	-	-

4.1.2. Entidades externas donde se han realizado las prácticas

ENTIDAD EXTERNA	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	Satisfacción del alumno
No procede	NP	-	-	-	-	NP

4.1.3. Análisis calidad prácticas externas

No procede.

4.2. Calidad del programa de movilidad

La calidad del programa de movilidad se evalúa mediante el Procedimiento de Evaluación y Mejora del Programa de Movilidad (PEM4).

4.2.1. Evaluación del programa de movilidad

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Número de alumnos participantes (outgoing)	NP	-	-	-	-	-
% de alumnos participantes (outgoing)	NP	-	-	-	-	-
Número de destinos	NP	-	-	-	-	-
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing)	NP	-	-	-	-	-
Número de alumnos no propios acogidos (incoming)	NP	-	-	-	-	-
Número de orígenes	NP	-	-	-	-	-
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (incoming)	NP	-	-	-	-	-

4.2.2. Destino de alumnos outgoing

DESTINO	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	Satisfacción del alumno
No procede	NP	-	-	-	-	NP
TOTAL	NP	-	-	-	-	

4.2.3. Origen de alumnos incoming

ORIGEN	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
No procede	NP	-	-	-	-	-
TOTAL	NP	-	-	-	-	-

4.2.4. Análisis calidad programa de movilidad

No procede.

Criterio 6. Resultados de aprendizaje

5. MEMORIA DE ACTIVIDADES

5.1. Actividades destacadas

Visita a Madrid Games Week 2014: la Gran Feria del Videojuego

Los alumnos de la Escuela Politécnica Superior tuvieron la oportunidad de asistir a la feria del videojuego: Madrid Games Week 2014, con el objetivo de:

- Asistir a charlas y conferencias sobre la actualidad del sector.
- Compartir experiencias con otros aficionados a los videojuegos y profesionales.
- Visitar stands donde habrán presentaciones de videojuegos, tanto de las grandes compañías como de productos de pequeñas desarrolladoras y estudios independientes nacionales e internacionales.
- Conocer y probar las principales novedades de las mayores compañías de la industria y los títulos más esperados antes incluso de su lanzamiento.
- Disfrutar de diferentes actividades lúdicas (concursos, torneos, presentaciones, cosplay, etc.).

Celebración del Patrón y Brains&Dragons Lan Party organizada por alumnos

Alumnos y profesores asistieron a una Misa conmemorativa del Patrón de la Escuela y degustaron unas migas. Tras esto se desarrolló la I Brains&Dragons Lan Party organizada por alumnos y en la que participaron estudiantes de otros centros.

Visita a la Exposición PIXAR en CaixaFórum

Los alumnos de la Escuela Politécnica Superior conocieron con una visita guiada el mundo PIXAR desde su nacimiento hasta la actualidad, recorriendo sus 25 años de historia. En la exposición se planteaba todo el proceso de creación de sus películas: la generación de ideas, la construcción de personajes, diseño de texturas y localizaciones, storyboards.

Una oportunidad única para que los alumnos observen de cerca la realidad audiovisual con documentos gráficos y audiovisuales. Asistir a la exposición de forma grupal permitió que se generase debate entre los estudiantes y profesores

Participación en Gámesis. Encuentro sobre videojuegos

Gámesis es un encuentro sobre videojuegos y durante este curso se celebró conjuntamente en CIEM y Universidad San Jorge.

Los alumnos pudieron participar en este evento para conocer a diferentes profesionales y roles en el mundo de los videojuegos, las últimas novedades, tendencias, opiniones, oportunidades laborales, etc.

Visita al Parque Tecnológico Walqa

Alumnos y profesores visitamos las instalaciones del Parque tecnológico Walqa. Los alumnos conocieron de primera mano diferentes proyectos que se desarrollan en el parque y visitaron las instalaciones de varias empresas: Podactiva, Fundación del Hidrógeno y CDTIC Audiovisual.

Ciclo de conferencias "Gameland USJ - La Tecnología está en juego"

Conferencia: ¿Podemos entrenar nuestras emociones mediante videojuegos?

Esta conferencia, impartida por el doctor Juan Ramos, versó sobre la aplicación de videojuegos en el campo de la psicoterapia para el tratamiento de algunos trastornos psicológicos.

Conferencia: No solo de AAA vive el gamer (Oportunidades laborales insólitas para game designers)

El experto en gamificación Isidro Rodrigo comentó el origen del concepto gamificación. Explicó el abanico de posibilidades que se abren para las personas interesadas en el diseño de videojuegos en ámbitos, habitualmente, lejanos al concepto de juego.

Conferencia: Cumpliendo un sueño: desde Aragón desarrollando I+D para los videojuegos de Activision-Blizzard

Jorge Jiménez (Director técnico de I+D en gráficos en Activision Blizzard), Doctor en Ingeniería Informática y actualmente desarrollando su carrera profesional para la compañía Activision Blizzard habló sobre su trayectoria y experiencia profesional hasta conseguir cumplir uno de sus sueños: trabajar para una compañía como Activision Blizzard, colaborando en la creación de juegos como Call of Duty.

Conferencia: "Diseñando videojuegos desde España"

Lucas González Torres, diseñador de videojuegos, explicó las distintas posibilidades para dedicarse al diseño de videojuegos en España.

Conference: "Contemporary Project Management – The dilemma between good planning and maximum flexibility", by Prof. Serkan Ceylan

The session was directed to students of Computer Science and Business Administration interested in project management, and will introduce best practice waterfall methods VS Agile techniques and will concentrate on the planning aspects.

Serkan Ceylan is a full time senior lecturer in economics and business at Southampton Solent University. He is the winner of the 'Outstanding Staff Enterprise Initiative Award 2014', and Lead Trainer at the PRINCE2® and Agile Project Management™ programs.

I Jornada de Juegos de Mesa

Desde la Escuela Politécnica se organizó esta jornada de divulgación campeonato de los juegos de mesa Colonos de Catán y Carcassonne. En ella participaron alumnos de la escuela de todos los cursos y participantes tanto de otros centros como de fuera de la universidad.

Taller de técnicas de estudio

Durante este curso se organizó un taller de técnicas de estudio para los alumnos de la Escuela. El curso ha sido diseñado e impartido nuestros compañeros del SOAP.

Preuniversitarios 2015, final de la Math League

A lo largo de este curso, diferentes profesores y alumnos de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad San Jorge han realizado diferentes talleres para alumnos preuniversitarios.

En estos talleres se ha introducido a los participantes en los contenidos de la titulación, se les ha mostrado varios proyectos que están siendo realizados por alumnos de la Escuela y los alumnos de los diferentes centros realizaban un taller sobre programación de videojuegos diseñado por los profesores de la Escuela Politécnica Superior.

También este curso en la Universidad se celebró la final de la Math League, en la que la Escuela participó con sus talleres de creación de videojuegos y robótica autónoma, así como con otras actividades de matemática recreativa.

Participación en la actividad 'WALQA DE CERCA' y otras jornadas dedicadas a jóvenes aragoneses

La Escuela Politécnica Superior colaboró en la celebración ofreciendo a los alumnos un taller sobre programación de videojuegos. Además han sido varias las participaciones de personal de la Escuela en charlas y talleres en diferentes centros educativos de nuestro entorno.

Participación en diferentes jornadas de puertas abiertas de la USJ: Campus Tech Day 2015

La Escuela participó en estas jornadas cuyo objetivo es que los estudiantes interesados en estudiar en el centro puedan visitarlo y conocer a sus responsables en las sesiones informativas de cada titulación. Si lo desean pueden acudir acompañados de sus familiares y amigos. Durante la Jornada, se realizaron visitas guiadas por las instalaciones y demostraciones en los talleres.

Con motivo de la presentación del Grado en Ingeniería de Energía y Medio Ambiente, la Universidad San Jorge organizó, en colaboración con CIRCE y la Fundación Hidrógeno, una jornada en la que también se dieron a conocer los últimos avances científicos y tecnológicos en el ámbito de la energía y el medio ambiente. Además se presentó cómo se aplican las nuevas tecnologías en distintas disciplinas afines, como la Ingeniería informática, los videojuegos o la arquitectura.

Participación en las actividades Máster TSA Mobile

Además durante este curso, los alumnos han podido participar en muchos de los talleres y charlas organizados desde el máster TSA Mobile como la jornada ***Google Glass y wearable technologies: Experiencias e iniciación a su programación*** en la que se analizaban las Wearable Technologies en general y Google Glass en particular para en una segunda parte tratar los principios de programación. También en la charla ***Experiencia Wikipedia con las app: desde la web móvil y Phone Gap hasta las app nativas*** en la que desde el punto de vista del líder técnico del equipo mobile de Wikipedia podían conocer la experiencia de Wikipedia creando apps para dispositivos móviles con diferentes tecnologías: Web móvil, Phone Gap y app nativas. La conferencia ***Novedades en el desarrollo para iPhone/iPad: iOS8 y el nuevo lenguaje de programación Swift*** en la que, desde el punto de vista del desarrollo de apps, se analizaron las novedades que iOS 8 introduce con nuevas APIs y un nuevo lenguaje de programación conocido como Swift. Y la charla ***Telefónica I+D: De la Web al Móvil***, donde los creadores de Firefox OS en telefónica I+D nos presentaron en primicia su nueva herramienta para convertir automáticamente sitios web en aplicaciones offline para iOS y Android sin pasar por la Apple Store o el Android Market.

También este curso los alumnos han podido participar en el ***2º Tuenti APP Developers Day***. Los ponentes en esta ocasión fueron Pedro Álvarez (Tech Lead), Joaquín Engelman (Software Engineer) y Óscar San José (Software Reliability Engineer). Pedro Álvarez, con la charla ***How we work at Tuenti every day***, presentó cómo se trabaja en Tuenti, desde el nivel organizativo, pasando por los equipos y las tecnologías que utilizan. De ahí se entenderá cómo se gestiona la compañía y cada equipo de forma independiente. También se habló de "My Scrum". Joaquín Engelman, con la charla ***Mobile apps architecture and testing***, contó la arquitectura seguida en las aplicaciones móviles, tanto a nivel de features como a nivel de testing. También habló de cómo se hacen los tests automáticos, la base teórica y las librerías que usamos. Óscar San José habló sobre el proceso de releases de las aplicaciones móviles en Tuenti, desde la creación de los repositorios de código, pasando por el proceso de pull-request, build y publicación en Hockey app y las tiendas, con una charla titulada ***Integrating and shipping mobile apps***.

Participación en las actividades organizadas en el Campus de Villanueva de Gállego

La localización de la Escuela en el campus de Villanueva de Gállego ha permitido que nuestros alumnos puedan participar en todas las actividades organizadas en el campus, bien desde otras facultades o escuelas bien desde departamentos específicos.

Las actividades son muchas y variadas:

- Cursos y actividades ofertadas por el servicio de actividades deportivas como Let's Run, bus blanco, diferentes campeonatos deportivos y cursos.
- Talleres y actividades organizadas por el Servicio de Actividades Culturales como su taller de Teatro, el club del Rock&Roll, talleres de Danza, Tv Creativa, Los lunes del Principal, Rutas y Espacio en Blanco.

- La Feria de empleo USJ CONNECTA organizada por la Unidad de Orientación Profesional y Empresas que ha incluido el *Taller: Cómo optimizar tu candidatura en el III Encuentro Empresas-USJ*. Y otras sesiones como *Elevator speech, presentación y comunicación de proyectos*, muy interesante para alumnos que deseen mejorar sus habilidades en la presentación de sus proyectos.
- También la Unidad de Alumni ha ofrecido actividades a los alumnos como el Workshop *Perdiendo el miedo a las entrevistas de trabajo* impartido y dinamizado por Rebeca Soria Clemente, profesional de los recursos humanos especializada en selección, desarrollo y formación.
- Seminarios y actividades organizados por otros centros como el Maratón y preestreno El Hobbit, las Jornadas para Jóvenes emprendedores organizadas por la Escuela de Gobierno y Liderazgo compuestas por diferentes conferencias para profundizar en la investigación y la innovación para el emprendimiento, o los cursos de impresión 3d organizados por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Zaragoza, por la Unidad de Prácticas en empresas y empleo.
- Jornadas y actividades organizadas por el instituto de Humanismo y Sociedad, como la III Jornada sobre retos éticos, sociales y culturales en la Unión Europea del Siglo XXI' o la II Semana de la Solidaridad y su mercadillo.
- Actividades organizadas por el Vicedecanato de Estudiantes como el SEMINARIO PARA ESTUDIANTES. Hablan los estudiantes: experiencias de impulso de la calidad, una mesa redonda protagonizado por estudiantes, en la que dos estudiantes de formación y origen muy diversos contaron sus experiencias como evaluadores con el deseo de animar a sus compañeros aragoneses a formarse e implicarse en la evaluación de la calidad de sus estudios. Asimismo, la mesa redonda contó con la presencia de Ignacio Ladrero Paños, representante de alumnos de la Universidad San Jorge, que compartirá su experiencia participando en procesos de evaluación externa. La mesa redonda la moderó Irene Melchor, Técnica de calidad de la ACPUA, y con experiencia previa como estudiante miembro de un panel de evaluación.

5.2. Principales hitos del curso académico

En el curso académico 2014-15 del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, se destacan como principales hitos:

- Desde el punto de vista organizativo, el principal hito ha sido la puesta en marcha del primer curso del Grado. Se ha conseguido una alta satisfacción por parte del alumnado y del profesorado.
- Los alumnos han comenzado a dar forma al proyecto denominado Escuela-Empresa. Este proyecto tiene como objetivos:
 - La creación de una empresa virtual cuyo modelo de negocio es el desarrollo y comercialización de videojuegos que ayude al alumnado a comprender el funcionamiento de una empresa de creación de videojuegos.
 - La creación de los alumnos de, al menos, un videojuego anualmente que forme parte de su portfolio personal. Este primer curso se han creado 4 juegos que forman parte del

catálogo de juegos. Destaca la implicación y colaboración de varias asignaturas de la Escuela Politécnica Superior en el desarrollo del citado proyecto.

— **Auditoría AENOR**

- El Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos fue auditado por AENOR como parte del certificado del Sistema de Gestión Integrado de Calidad y Medio Ambiente de la Universidad San Jorge en septiembre de 2014.

— **Investigación**

- Los diferentes hitos de los proyectos abordados desde el equipo de docentes de la Escuela se recogen en la memoria anual del grupo de investigación.

— **Innovación académica**

- Durante este curso se ha aplicado CLIL de forma parcial en algunas de las materias de primer curso.
- Se ha puesto en marcha el proyecto Escuela-Empresa mencionado anteriormente.

— **Actividades de divulgación científica**

- Durante este curso la Escuela ha seguido ofertado el taller sobre desarrollo de videojuegos, donde los participantes terminan creando su propio juego y jugando con él y el taller de robótica para alumnos de Bachiller y un nuevo. Estos talleres se han ofrecido en diferentes actividades, bien desarrolladas en la Universidad bien en otros espacios como el Parque tecnológico Walqa u otros centros de educación secundaria.
- Gabriel Marro, director de la Escuela Politécnica Superior, participó en You Win: Zaragoza, el II Salón de Videojuegos y Entretenimiento Digital de Zaragoza, con una conferencia sobre los videojuegos como carrera universitaria.
- Participación en el I Congreso Internacional de Arte, Diseño y Desarrollo de Videojuegos. El profesor Jorge Echeverría participó en la mesa redonda "Nuevos Horizontes en la Formación de Videojuegos".
- Participación en programas de radio y televisión relacionados con el desarrollo de videojuegos:
 - Programa sobre Serious Games en ESRadio.
 - Programa RUN de AragonTelevisión sobre el desarrollo de Videojuegos.

— **Actividades de alumnos**

- Durante este curso se colaboró con los alumnos en la organización de una LAN PARTY. Alumnos de todos los cursos y los diferentes grados de la Escuela colaboraron en la organización de un evento que atrajo a alumnos de otros centros universitarios.
- Los alumnos han colaborado de forma regular con el departamento de Cultura de la Universidad San Jorge redactando artículos relacionados con el ámbito de los videojuegos.

6. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

6.1. Distribución de calificaciones

CALIFICACIÓN	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
No presentado	0,0%	-	-	-	-	-
Suspenso	2,0%	-	-	-	-	-
Aprobado	43,6%	-	-	-	-	-
Notable	40,8%	-	-	-	-	-
Sobresaliente	9,8%	-	-	-	-	-
Matrícula de honor	3,8%	-	-	-	-	-

6.2. Distribución de calificaciones por materia

MATERIA	No presentado	Suspenso	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
ÁLGEBRA	0,0%	12,5%	62,5%	12,5%	0,0%	12,5%
DISEÑO 2D	0,0%	0,0%	23,5%	47,1%	23,5%	5,9%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	0,0%	0,0%	62,5%	25,0%	12,5%	0,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	0,0%	0,0%	23,5%	64,7%	5,9%	5,9%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	0,0%	0,0%	33,3%	41,7%	16,7%	8,3%
HUMANISMO CÍVICO	0,0%	0,0%	84,6%	7,7%	0,0%	7,7%
INFORMÁTICA BÁSICA	0,0%	0,0%	25,0%	66,7%	8,3%	0,0%
INGLÉS I	0,0%	0,0%	46,2%	38,5%	15,4%	0,0%
MATEMÁTICAS	0,0%	10,0%	40,0%	40,0%	10,0%	0,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	62,5%	31,3%	0,0%	6,3%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%
INGLÉS II	0,0%	0,0%	25,0%	75,0%	0,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	0,0%	33,3%	33,3%	33,3%	0,0%

6.3. Tasas de rendimiento

Tasa de rendimiento: Relación porcentual entre el número total de créditos superados y el número total de créditos matriculados en el programa.

Tasa de abandono: Relación porcentual entre el número total de estudiantes de una cohorte de nuevo ingreso que debieron obtener el título el año académico anterior y que no se han matriculado ni en ese año académico ni en el anterior.

Tasa de graduación: Porcentaje de estudiantes que finalizan el programa en el tiempo previsto en el plan de estudios o en un año académico más en relación a su cohorte de entrada.

Tasa de eficiencia: Relación porcentual entre el número total de créditos del plan de estudios a los que debieron haberse matriculado a lo largo del programa el conjunto de graduados de un determinado año académico y el número total de créditos en los que realmente han tenido que matricularse.

Tasa de éxito: Relación porcentual entre el número total de créditos superados y el número total de créditos presentados a evaluación en el programa.

Tasa de evaluación: Relación porcentual entre el número total de créditos presentados a evaluación y el número total de créditos matriculados en el programa.

TASA	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Tasa de rendimiento	98,6%	-	-	-	-	-
Tasa de abandono (10%*)	NP	-	-	-	-	-
Tasa de graduación (70%*)	NP	-	-	-	-	-
Tasa de eficiencia (65%*)	NP	-	-	-	-	-
Tasa de éxito	98,6%	-	-	-	-	-
Tasa de evaluación	100,0%	-	-	-	-	-

* Tasas estimadas en la Memoria de Solicitud de Verificación

6.4. Tasa de rendimiento por materia

Materia	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
ÁLGEBRA	50,0%	-	-	-	-	-
DISEÑO 2D	94,4%	-	-	-	-	-
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	66,7%	-	-	-	-	-
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	94,4%	-	-	-	-	-
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	80,0%	-	-	-	-	-
HUMANISMO CÍVICO	92,9%	-	-	-	-	-
INFORMÁTICA BÁSICA	92,3%	-	-	-	-	-
INGLÉS I	92,9%	-	-	-	-	-
MATEMÁTICAS	56,3%	-	-	-	-	-

NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	88,9%	-	-	-	-	-
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	-	-	-	-	-
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	-	-	-	-	-
INGLÉS II	100,0%	-	-	-	-	-
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	-	-	-	-	-
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	100,0%	-	-	-	-	-
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	-	-	-	-	-

6.5. Tasa de éxito por materia

Materia	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	-	-	-	-	-
ÁLGEBRA	87,5%	-	-	-	-	-
DISEÑO 2D	100,0%	-	-	-	-	-
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	-	-	-	-	-
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	-	-	-	-	-
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	100,0%	-	-	-	-	-
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	100,0%	-	-	-	-	-
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	-	-	-	-	-
INFORMÁTICA BÁSICA	100,0%	-	-	-	-	-
INGLÉS I	100,0%	-	-	-	-	-
INGLÉS II	100,0%	-	-	-	-	-
MATEMÁTICAS	90,0%	-	-	-	-	-
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	-	-	-	-	-
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	-	-	-	-	-
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	100,0%	-	-	-	-	-
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	-	-	-	-	-

6.6. Tasa de evaluación por materia

Materia	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	-	-	-	-	-
ÁLGEBRA	57,1%	-	-	-	-	-
DISEÑO 2D	94,4%	-	-	-	-	-
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	66,7%	-	-	-	-	-
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	-	-	-	-	-
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	94,4%	-	-	-	-	-
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	80,0%	-	-	-	-	-
HUMANISMO CÍVICO	92,9%	-	-	-	-	-
INFORMÁTICA BÁSICA	92,3%	-	-	-	-	-
INGLÉS I	92,9%	-	-	-	-	-
INGLÉS II	100,0%	-	-	-	-	-
MATEMÁTICAS	62,5%	-	-	-	-	-
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	88,9%	-	-	-	-	-
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	-	-	-	-	-
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	100,0%	-	-	-	-	-
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	-	-	-	-	-

6.7. Alumnos egresados

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Alumnos egresados	NP	-	-	-	-	-
Duración prevista de los estudios	NP	-	-	-	-	-
Duración media en los estudios	NP	-	-	-	-	-

6.8. Conclusiones Junta de Evaluación

El rendimiento global de los alumnos tras la celebración de las dos convocatorias de cada materia es del 98,6%. En la convocatoria de febrero fue del 75% y se mantuvo en valores similares en la convocatoria de junio.

Se analizan las materias con bajas tasas de rendimiento pero tras revisar los diferentes casos se considera han obtenido resultados coherentes con la marcha del curso. En la convocatoria de febrero destacó:

- Todas las asignaturas tuvieron una alta tasa de rendimiento excepto Matemáticas y Programación Orientada a Objetos. Estas tasas menores corresponden a materias del módulo científico técnico y a una materia donde los alumnos no han presentado todos los trabajos en la primera

convocatoria. En la convocatoria de julio la tasa de Programación Orientada a Objetos fue del 100%, por el contrario la de Matemáticas fue del 56,3%.

- Destacable el alto rendimiento medio de los alumnos: 75%.
- En esta convocatoria no se han obtenido sobresalientes/MH en ninguna de las materias. El mayor porcentaje de alumnos se encuentra en la tasa de aprobados (nota entre 5 y 7).

En la convocatoria de julio se recalcó:

- De las 9 materias de este grado en convocatoria de junio seis tienen una tasa de rendimiento del 100%, dos del 66,7% y otra del 50%.
- De las 5 materias de este Grado en convocatoria de julio tres tienen una tasa de rendimiento del 100%, una del 66,7% y otra del 0%. La del 0% es Álgebra en la que el único alumno en esta convocatoria ha suspendido.

Observando los datos en su globalidad se extraen las siguientes conclusiones:

- 6 materias tienen un rendimiento del 100%.
- La mayoría de asignaturas (13) tienen una tasa de rendimiento superior al 80%.
- 3 asignaturas (Álgebra, Matemáticas y Gestión y Administración de empresas) tienen una tasa de rendimiento menor al 70%.

Las tasas de rendimiento del 100% en muchas materias no se consideran fuera de lo normal. Son coherentes con la motivación y participación de los grupos en el aula, el reducido número de alumnos en las materias, el tratamiento personalizado y de calidad que reciben los alumnos de los docentes.

Respecto al trabajo en el aula, todos los docentes coinciden en que la actitud de los grupos en general no es mala. Se destaca que los alumnos del Grado tienen una actitud muy positiva en las materias propias del grado en videojuegos. Al igual que en otros cursos académicos se destaca falta de trabajo autónomo, sobre todo en materias menos próximas a su área de conocimiento. No se considera sea una situación anómala por lo que no se plantea ninguna acción al respecto.

6.9. Acciones implementadas para fomentar la participación de estudiantes en el proceso de aprendizaje

El reducido número de estudiantes en el programa ha favorecido la práctica de metodologías activas y centradas en el estudiante. El seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno es personalizado.

Como apuesta por la formación práctica y continuada del alumno, todas las materias incorporan elementos de evaluación continua que reducen el peso de las pruebas finales, es una característica fundamental para favorecer el aprendizaje del alumno. Esto nos permite distribuir, de forma más uniforme y coordinada, las actividades formativas de las materias a lo largo del curso y ajustarlas a las características de los grupos de alumnos.

La implementación de un sistema de evaluación continua ha requerido coordinación por parte de los docentes, y la implicación de los estudiantes en el proceso es un factor clave para poderlo llevar a cabo.

Se potencia desde el primer curso el desarrollo de actividades en el entorno de grupo, la realización de proyectos cooperativos y defensas escritas y orales de los trabajos que realizan. Todas las materias incorporan en su evaluación en mayor o menor medida los trabajos en equipo o individuales.

Por otra parte se ha incorporado en el proyecto la utilización del inglés como lengua vehicular en gran parte de las actividades que realizan los alumnos. No sólo se desarrolla un módulo específico de inglés en el programa de grado, sino que la integración de esta lengua en las materias de la titulación es progresiva. En este proyecto CLIL (Content and Language Integrated Learning) participa, colabora y da soporte a los docentes, personal específico del Instituto de Lenguas Modernas.

Prácticamente todos los ítems de la evaluación del profesorado relacionados con el desarrollo de las materias obtienen calificaciones superiores a 8,5 sobre 10 puntos. La satisfacción de los alumnos con la labor docente alcanza valores excelentes en estas encuestas. Todos los aspectos relacionados con la metodología docente, han sido considerados un punto fuerte del Proyecto en la evaluación externa al Grado. Las calificaciones de las materias ubicadas en el segundo semestre obtienen mejores calificaciones que las del primer semestre.

Las actividades formativas vinculadas a las materias se complementan con diferentes tipos de actividades académicas. Entre ellas se encuentran visitas a congresos, a centros tecnológicos, ciclos de conferencias y charlas o la organización de talleres. La información sobre estas actividades se distribuye a través de los diferentes canales de comunicación interna y externa de la Escuela y de la Universidad. Se recogen estas actividades en el punto 6.1 de esta memoria.

Este curso se ha iniciado un proyecto, citado anteriormente y denominado Proyecto Escuela-Empresa, que involucra a diferentes materias del grado y a otras asignaturas de otros grados de la Escuela Politécnica Superior. Desde el primer día se involucra a los alumnos en el este proyecto que pretende simular una experiencia empresarial para el alumno a lo largo de su formación académica. Entre otras acciones los alumnos decidieron el nombre de la empresa, diseñaron el logo, constituyeron los diferentes grupos de trabajo y desarrollaron sus cuatro primeros videojuegos.

6.10. Análisis evaluación del aprendizaje

Se detecta que el nivel de inglés de partida de los alumnos de primer curso es superior en media que en otros cursos académicos. No obstante siguen observándose carencias en disciplinas correspondientes al módulo científico técnico. Para solventar estas carencias el cuerpo docente del módulo científico técnico ha aumentado el tiempo dedicado a tutorías en las materias correspondientes al citado módulo y los alumnos cuenta con material y apoyo específico para los conocimientos previos en materias matemáticas.

Se detecta falta de capacidad para el trabajo autónomo, especialmente en aquellas materias en las que encuentran mayores dificultades. Falta de capacidad a la hora de recurrir a referencias bibliográficas, analizarlas de forma exhaustiva y obtener de esa práctica un conocimiento constructivo. Seguimos trabajando con los alumnos la necesidad de ampliar la información como respuesta a ejercicios teórico prácticos utilizando referencias bibliográficas de calidad, lo que supone incrementar el esfuerzo a la hora de resolver las prácticas de cada materia.

Por otra parte se detecta que la orientación metodológica en materias de primer curso debe ser más pautada. Las actividades de enseñanza – aprendizaje que exigen mayor autonomía por parte del alumno a la hora de preparar documentación de referencia o realizar búsquedas específicas de información, obtiene mejores resultados en alumnos de tercer curso y superiores.

Es destacable el rendimiento e interés mostrado por la mayor parte del alumnado en aquellas áreas más específicas del Grado: aquellas asignaturas que les permiten crear videojuegos.

Criterio 7. Indicadores de satisfacción y rendimiento

7. INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO

7.1. Satisfacción de los alumnos

7.1.1. Encuestas de evaluación

ASPECTOS GENERALES	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Satisfacción con el proceso de incorporación de nuevos alumnos	7,9 (57,1%)	-	-	-	-	-
Satisfacción con el programa de acción tutorial	9,5 (100,0%)	-	-	-	-	-
Satisfacción con el servicio de biblioteca	8,0 (90,9%)	-	-	-	-	-
Satisfacción con las instalaciones	7,3 (45,5%)	-	-	-	-	-
Satisfacción con la Secretaría General Académica	8,3 (45,5%)	-	-	-	-	-
Satisfacción con los sistemas de información	7,3 (45,5%)	-	-	-	-	-
Satisfacción con el servicio de actividades deportivas	8,4 (45,5%)	-	-	-	-	-
Satisfacción con los servicios de restauración	8,1 (45,5%)	-	-	-	-	-
Satisfacción con el servicio de transporte	9,3 (45,5%)	-	-	-	-	-

En paréntesis tasa de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios	8,9	-	-	-	-	-
Satisfacción de los estudiantes con los materiales didácticos	8,3	-	-	-	-	-
Satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información de la web	8,4	-	-	-	-	-
Satisfacción de los estudiantes con las metodologías docentes	8,5	-	-	-	-	-
Satisfacción de los estudiantes con los sistemas de evaluación	8,6	-	-	-	-	-
Satisfacción de los estudiantes con la labor docente del profesor	8,6	-	-	-	-	-

7.1.2. Reuniones de delegados

En las reuniones de delegados celebradas durante el curso 2014-2015, los temas más destacados son:

- Buena actitud general de la clase.
- Mejoras sobre la materia Diseño 2D.
- Sugerencias sobre la materia Economía y administración de empresas.
- Cambio de horario de álgebra.
- Transporte.
- Actividades fuera de la Universidad.

7.1.3. Análisis satisfacción alumnos

En promedio, la satisfacción de los alumnos con los diversos servicios con los que cuenta la Universidad San Jorge, ha obtenido una puntuación media del 8,3. Destacan especialmente la valoración del servicio de transporte (9,3) y el programa de acción tutorial (9,5). En lo referente a este último aspecto es destacable la alta tasa de respuesta, la tasa de respuesta elevada solo se alcanza en lo referente al programa de acción tutorial y al servicio de biblioteca; por el contrario la tasa de respuesta en el resto de ítems es muy baja.

En lo referente a aspectos específicos es destacable que todos los ítems valorados se encuentran por encima del 8,3, destacando de forma especial la satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios que alcanza un valor de 8,9.

Todos los problemas expuestos por los alumnos en las reuniones de delegados han sido atendidos con premura y se ha tratado en todos los casos de buscar soluciones en colaboración con los representantes de los alumnos. En algunos de los problemas más delicados se ha propuesto a los delegados reuniones extraordinarias para analizar de forma conjunta la satisfacción con las soluciones propuestas.

7.2. Satisfacción de los egresados

7.2.1. Encuestas de evaluación

ASPECTOS GENERALES	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Satisfacción con el programa	NP	-	-	-	-	-
Media Universidad	7,5 (36,6%)	-	-	-	-	-

En paréntesis tasa de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Satisfacción de los egresados con la organización del plan de estudios	NP	-	-	-	-	-
Satisfacción de los egresados con la información recibida sobre el programa	NP	-	-	-	-	-
Satisfacción de los egresados con las metodologías docentes	NP	-	-	-	-	-
Satisfacción de los egresados con los sistemas de evaluación	NP	-	-	-	-	-
Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo	NP	-	-	-	-	-
Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados	NP	-	-	-	-	-

7.2.2. Análisis satisfacción de egresados

No procede.

7.3. Satisfacción del personal docente

7.3.1. Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa

ASPECTOS GENERALES	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Satisfacción de los profesores con el programa	9,3 (50,0%)	-	-	-	-	-
Media Universidad	9,3 (50,0%)	-	-	-	-	-

En paréntesis tasa de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Satisfacción del profesorado con la organización del plan de estudios	9,6	-	-	-	-	-
Satisfacción del profesorado con la coordinación docente	9,3	-	-	-	-	-
Satisfacción del profesorado con la información de la web	9,5	-	-	-	-	-
Satisfacción del profesorado con los recursos materiales	9,8	-	-	-	-	-
Satisfacción del profesorado con los resultados alcanzados por los estudiantes	8,3	-	-	-	-	-
Satisfacción del profesorado con la Biblioteca	8,8	-	-	-	-	-

7.3.2. Reuniones de planificación, coordinación y evaluación

Conclusiones de las reuniones planificación y coordinación mantenidas durante el curso académico 2014-15:

A lo largo de todo el curso académico, se celebran distintas reuniones del equipo docente de la Escuela, bien de su totalidad, bien de comisiones creadas para diferentes trabajos.

De las reuniones claves se levanta acta de dichas reuniones con los acuerdos alcanzados y se archivan electrónicamente. El resto de acuerdos que se tomen se reflejan a través de correo electrónico a los afectados y responsables.

Los trabajos y acuerdos más relevantes tratados en estas reuniones se refieren a planificación y coordinación, evaluación o temas generales y serían los siguientes:

Planificación y Coordinación:

- Planificación de inicio de curso:
 - Revisión de la información completa a proporcionar a profesores y alumnos.
 - Espacios: Preparación y asignación espacios alumnos y profesores.
 - PDU: Unificaciones de grupos, cursos generales y gestión espacios.
- PAT: Plan de acción
 - Asignación de tutores: el tutor se mantendrá durante toda la titulación.
 - Revisión y/o presentación de la documentación a disposición de los tutores y a los nuevos docentes los objetivos de este Plan.
- Revisión de Guías Docentes de las materias:
 - Revisión de los objetivos de la revisión.
 - Gestiones asociadas.
- Delegados:
 - Organización elecciones, reuniones y procedimientos.
- Extensión universitaria (Talleres de divulgación científica):
 - Organización de diferentes actividades para diferentes colectivos: Talleres, jornadas informativas...
 - Organización logística interna.
 - Participación de otros departamentos y centros.
 - Revisión de fechas.
 - Organización de actividades para alumnos de la escuela (Visitas, charlas,...).
- Horarios y calendarios:
 - Organización y publicación de horarios de tutorías.
 - Calendarios de exámenes julio 2014: versiones iniciales, vías de propuestas para la versión definitiva y responsables.
 - Análisis del calendario académico 14/15, definición de responsables.
 - Presentación y aceptación de las propuestas y/o modificaciones calendario 14/15
- Admisiones extraordinarias:

- Perfil del alumno, materias matriculadas y acciones a tomar por los docentes para la correcta integración del alumno en el curso.

Evaluación:

- Acuerdos sobre las fechas y el método de pasar las encuestas de evaluación a los alumnos (docencia, acción tutorial, otras).
- Juntas de evaluación.

Temas generales:

- Plan de acción: Elaboración, revisión y seguimiento.
- Colaboraciones con otros centros y entidades: Análisis de las colaboraciones y definición de responsables.
- Reuniones relativas a la oferta formativa de la Escuela.
 - Análisis de las propuestas de oferta formativa de la Escuela y acciones a realizar para presentar la documentación adecuada a los organismos afectados.
 - Creación de grupos de trabajo, tareas asociadas y planes de entregas.
 - Revisión informes (ACPUA, ANECA y otros).
- Análisis propuestas y decisiones de reuniones celebradas con otras áreas y departamentos.

Además de estas reuniones al final de cada semestre se han realizado juntas de evaluación dónde se han analizado los diferentes resultados de los alumnos de todos los cursos, y en los casos críticos cada profesor ha expresado las recomendaciones oportunas al tutor correspondiente que toma nota para trasladárselas a los alumnos respectivos en reunión personal según el plan de acción tutorial.

En estas reuniones también se han analizado los resultados de las diferentes encuestas de evaluación de la actividad docente y las conclusiones de las reuniones de delegados que procedían.

7.3.3. Análisis satisfacción del profesorado

La percepción de satisfacción del claustro de profesores con el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos es alta y coincide con de la media de la USJ. Destacan la satisfacción con la organización del plan de estudios (9,6) y con los recursos materiales (9,8).

7.4. Satisfacción del personal no docente

7.4.1. Reuniones de personal no docente

Las reuniones con el personal no docente se realizan para ajustar diferentes procedimientos o resolver situaciones concretas. En éstas participan los afectados no docentes y los responsables académicos correspondientes.

Las reuniones más frecuentes se realizan con la secretaría académica y de facultad para tratar temas relativos a normativas académicas, gestión de actividades extraacadémicas, o de apoyo.

También se realizan reuniones con los responsables de diferentes unidades como la Unidad de Orientación Profesional y Empleo, Cultural o Deportes para colaborar en la definición de actividades afines al grado y fomentar la participación de nuestros alumnos en las actividades que organizan.

Para la preparación de las infraestructuras a disposición de los alumnos se celebran reuniones con responsables de áreas de infraestructuras y de sistemas.

En las reuniones de delegados y para cuestiones concretas del desarrollo, implantación y aseguramiento de la calidad del plan de estudios, es estrecha la colaboración con personal de la Unidad Técnica de Calidad y del Vicerrectorado de Ordenación Académica.

7.4.2. Análisis satisfacción personal no docente

No hay encuestas que analicen la satisfacción del personal no docente con el programa. No obstante las reuniones informales que se celebran con el personal no docente no muestran ningún tipo de insatisfacción con el programa.

7.5. Inserción laboral de los graduados

7.5.1. Datos inserción laboral al finalizar los estudios

No procede.

7.5.2. Análisis inserción laboral

No procede.

Orientación a la mejora

8. SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS

8.1. Evaluador externo

Este curso no se ha realizado evaluación externa, está prevista para el curso 2015-2016.

8.2. ACPUA

No procede.

9. PROPUESTAS DE MEJORA

9.1. Mejoras implantadas durante el curso académico 2014-2015

Durante este curso se ha trabajado en varias propuestas de mejora del programa:

- Se ha promovido la participación en actividades transversales de los alumnos, generando un número mayor de actividades desde la Titulación en las que puedan participar alumnos de otros programas. Se destaca la organización de la I LAN Party Brains&Dragons por los alumnos de escuela en la que participaron estudiantes de otros grados.
- Se ha incrementado los materiales de laboratorio adquiriendo consolas de última generación y equipos gamer.
- Dentro de la dinámica de la Escuela Politécnica Superior se consolida el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos apoyado en la existencia del Doble Grado Informática-Videojuegos.
- Se ha apoyado y desarrollado el programa EMPRESA – ESCUELA de la Escuela Politécnica Superior, implicando a los alumnos desde diferentes actividades y materias. Son varias las actividades de diferentes cursos y grados los que han participado en este proyecto.
- Se ha participado en el diseño y la implantación de un nuevo modelo de semana 0, a modo de evento, para alumnos de nuevo ingreso y también para alumnos veteranos que favorezca el conocimiento de los servicios al estudiante y la inscripción en programas formativos y actividades organizadas.
- Se ha incentivado la visibilidad del Grado en la sociedad aragonesa, manteniendo iniciativas que permitan crear vocación en el ámbito de los videojuegos. En esta línea, se ha continuado con la oferta de actividades de divulgación científica orientadas a jóvenes aragoneses: concursos, talleres videojuegos, charlas...
- Se ha incorporado el inglés en materias de grado. En particular, se ha implantado de la siguiente forma en el curso 2013-14:
 - Asignaturas en las que se ha procedido a la implantación de 1 ECTS inglés: Diseño 2D, Informática Básica.
 - Asignaturas en las que se ha procedido a la implantación de 0,5 ECTS inglés: Matemáticas, Fundamentos de la Programación y Economía y Administración de empresas.
 - Además la asignatura de Inglés se ha impartido 100% en inglés. Se ha procedido a la adquisición de bibliografía básica en inglés para aquellas materias con docencia en esta lengua.
- Se ha desarrollado un taller de Preuniversitarios en el que se desarrolla un videojuego con notable afluencia de estudiantes y alta satisfacción por parte de los participantes.

9.2. Propuestas de mejora para el curso académico 2015-2016

- Consolidar la satisfacción de los alumnos en el campus a través de la organización y el apoyo de actividades que involucren a alumnos de diferentes grados y escuelas. (7)
- Mejorar el laboratorio adquiriendo y poniendo a disposición de los alumnos nuevo material. (1)
- Apoyar y desarrollar el programa EMPRESA – ESCUELA de la Escuela Politécnica Superior, implicando a los alumnos desde diferentes actividades y materias. (2)
- Mejorar los recursos bibliográficos, incluyendo videojuegos, a disposición de los alumnos. (3)
- Establecer colaboraciones con otras titulaciones o programas formativos para dotar de mayor atractivo al programa de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. (8)
- Se seguirá potenciando las actividades de Talleres de Preuniversitarios y Jornadas de Puertas Abiertas. El objetivo es conseguir una mayor vinculación, fidelización y contacto con los alumnos a lo largo del curso 14-15, previo a su acceso a la universidad. (4)
- Se debe promover la búsqueda de empresas con posibilidad de forma de convenio de prácticas formativas externas. Establecer colaboración y coordinación con la Unidad de Orientación y Empleo en la búsqueda de estas empresas, firma de convenios. (5)
- Incluir actividades como aprendizaje servicio en alguna de las materias. (9)

Además de éstas, otras propuestas de mejora planteadas en los planes de acción del Plan de Acción Tutorial, Internacional, Investigación y de la Escuela Politécnica Superior también tendrán su efecto en el buen desarrollo del Grado.

ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES

	CÓDIGO	INDICADOR	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
1	IN-006	Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas	60	-	-	-	-	-
2	IN-031	Ratio de plazas demandadas / ofertadas	0,38	-	-	-	-	-
3	IN-032	Número de alumnos de nuevo ingreso	19	-	-	-	-	-
4	IN-064	Variación porcentual de matrícula de nuevo ingreso	100%	-	-	-	-	-
5	IN-033	Ratio de matrícula de nuevo ingreso / plazas ofertadas	31,7%	-	-	-	-	-
6	IN-034	% de alumnos de nuevo ingreso que han realizado la PAU	88,9%	-	-	-	-	-
7	IN-035	Nota de corte PAU	5,0	-	-	-	-	-
8	IN-036	Nota media de acceso	6,2	-	-	-	-	-
9	IN-039	Número de alumnos de nuevo ingreso en todos cursos excepto primero	18	-	-	-	-	-
10	IN-040	Número de alumnos matriculados (títulos oficiales)	19	-	-	-	-	-
11	IN-047	Número de egresados	NP	-	-	-	-	-
12	IN-011	% de alumnos en programa de movilidad (outgoing)	0,0%	-	-	-	-	-
13	IN-012	% de alumnos en programa de movilidad (incoming)	0,0%	-	-	-	-	-
14	IN-019	Ratio alumnos/profesor	5,9	-	-	-	-	-
15	IN-017	% PDI doctores / PDI	16,6%	-	-	-	-	-
16	IN-114	% PDI acreditados / PDI	16,6%	-	-	-	-	-
17	IN-020	% de profesores sometidos a evaluación de la actividad docente	100%	-	-	-	-	-
18	IN-069	Tasa de rendimiento	98,6%	-	-	-	-	-
19	IN-070	Tasa de eficiencia	NP	-	-	-	-	-
20	IN-071	Tasa de abandono	NP	-	-	-	-	-
21	IN-072	Tasa de graduación	NP	-	-	-	-	-
22	IN-112	Tasa de éxito	98,6%	-	-	-	-	-
23	IN-113	Tasa de evaluación	100%	-	-	-	-	-
24	IN-074	Duración prevista media en los estudios	NP	-	-	-	-	-

25	IN-076	Satisfacción de los alumnos con el Plan de Acción Tutorial	9,5	-	-	-	-	-
26	IN-077	Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	NP	-	-	-	-	-
27	IN-078	Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad	NP	-	-	-	-	-
28	IN-082	Satisfacción de los alumnos con el profesorado	8,6	-	-	-	-	-
29	IN-085	Satisfacción de los egresados	NP	-	-	-	-	-
30	IN-086	Satisfacción del profesorado con el programa	9,3	-	-	-	-	-

ANEXO 2: Comisión de Calidad del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Fecha de reunión: 18 de diciembre de 2015

Lugar: Edificio Rectorado Universidad San Jorge

Asistentes:

- Laura Fernández (Representante del Personal Técnico y de Gestión).
- Natalia Vallés (Unidad Técnica de Calidad).
- José Ramón Martínez (alumno Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos).
- Gabriel Marro (Dirección EPS).
- África Domingo (Representante del Personal Docente e Investigador en Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos).
- Jorge Echeverría (Coordinador Académico Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos).

Orden del día

1. Revisión de los principales hitos reflejados en la Memoria de Grado.
2. Revisión de los objetivos del Plan de Acción.
3. Recogida de observaciones:
 - Desde Unidad Técnica de Calidad se incita a mantener las tasas de respuesta obtenidas.
 - Unidad Técnica de Calidad destaca la participación de varios profesores en programas de doctorado que conducirán al incremento de doctores en el Grado.
 - Unidad Técnica de Calidad destaca las tasas de revisión de las Guías Docentes y ánima a seguir conservando las citadas tasas.
 - El Personal Docente e Investigador y la Coordinación del Grado invitan a los alumnos a mejorar e incrementar el fondo bibliográfico y el número de videojuegos a disposición del Grado.
 - Desde Unidad Técnica de Calidad se invita al alumnado a participar en las actividades extracadémicas.
 - El Personal Docente e Investigador resalta la baja tasa de abandonos, influenciado por la mejora en la calidad de los estudiantes y la ordenación del plan de estudios.
 - Los estudiantes se interesan por la realización de talleres en el Grado y desde Coordinación se explica la planificación de los mismos.

Tras la presentación de la Memoria Anual del Programa por parte de la Dirección de la Titulación y la deliberación de los representantes de los diversos grupos de interés, quedó aprobada la Memoria Anual del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos correspondiente al curso académico 2014-2015.