

# **Memoria Anual del Programa**

## **Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos**

**Curso Académico 2019-2020**



## CONTENIDOS

<b>DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO.....</b>	<b>5</b>
<b>Criterio 1. Organización y desarrollo.....</b>	<b>5</b>
<b>1. DATOS DE MATRÍCULA .....</b>	<b>5</b>
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 .....	6
1.5. Nota media de acceso .....	6
1.6. Análisis datos de matrícula .....	6
1.7. Tamaño de los grupos.....	7
1.8. Mecanismos de coordinación docente.....	7
<b>2. CAMBIOS INTRODUCIDOS EN EL PLAN DE ESTUDIOS.....</b>	<b>8</b>
2.1. Modificaciones realizadas para el curso académico actual .....	8
2.2. Modificaciones comunicadas al Consejo de Universidades para el próximo curso académico ....	8
<b>Criterio 2. Información y transparencia.....</b>	<b>8</b>
<b>Criterio 3. Sistema de garantía interno de calidad (SGIC).....</b>	<b>9</b>
<b>3. SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD .....</b>	<b>9</b>
3.1. Situación del sistema: modificaciones realizadas .....	9
3.2. Quejas y reclamaciones.....	10
3.2.1. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas.....	10
3.2.2. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas (por temas) .....	10
3.2.3. Resumen histórico de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas .....	10
3.2.4. Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones .....	11
<b>DIMENSIÓN 2. RECURSOS .....</b>	<b>11</b>
<b>Criterio 4. Personal académico.....</b>	<b>11</b>
<b>4. PROFESORADO .....</b>	<b>11</b>
4.1. Datos profesorado .....	11
4.1.1. Profesorado 2019-2020 .....	11
4.1.2. Promedio de dedicación al título del profesorado.....	13
4.1.3. Perfil profesorado.....	13
4.1.4. Categoría del profesorado.....	14
4.1.5. Ratio alumnos/profesor .....	14
4.1.6. Participación del profesorado en proyectos en innovación docente .....	14
4.2. Análisis profesorado .....	15
4.3. Calidad del profesorado.....	15
4.3.1. Número de profesores/materia evaluados.....	15
4.3.2. Resultados de evaluación de profesores/materia .....	15
4.3.3. Resultados de evaluación de tutores de proyecto/TFG.....	16
4.3.4. Resultados de evaluación completa del profesorado .....	16

4.3.5.	Análisis evaluación profesorado.....	16
4.3.6.	Cursos de formación.....	17
4.3.7.	Valoración de la actividad investigadora del profesorado.....	19
<b>Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios .....</b>		<b>20</b>
<b>5.</b>	<b>PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS .....</b>	<b>20</b>
5.1.	Infraestructuras.....	20
5.2.	Personal de apoyo .....	21
5.3.	Plan de Acción Tutorial.....	22
5.3.1.	Resultados de evaluación de los tutores.....	22
5.3.2.	Análisis evaluación tutores.....	22
5.4.	Calidad de las prácticas externas .....	24
5.4.1.	Evaluación de las prácticas externas.....	24
5.4.2.	Entidades externas donde se han realizado las prácticas.....	24
5.4.3.	Análisis calidad prácticas externas.....	24
5.5.	Calidad del programa de movilidad .....	25
5.5.1.	Evaluación del programa de movilidad.....	25
5.5.2.	Destino de alumnos outgoing.....	25
5.5.3.	Origen de alumnos incoming.....	25
5.5.4.	Análisis calidad programa de movilidad.....	26
<b>Criterio 6. Resultados de aprendizaje .....</b>		<b>26</b>
<b>6.</b>	<b>MEMORIA DE ACTIVIDADES.....</b>	<b>26</b>
6.1.	Actividades destacadas .....	26
6.2.	Principales hitos del curso académico.....	29
<b>7.</b>	<b>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.....</b>	<b>30</b>
7.1.	Distribución de calificaciones .....	30
7.2.	Distribución de calificaciones por materia .....	30
7.3.	Tasas de rendimiento.....	32
7.4.	Tasa de rendimiento por materia .....	32
7.5.	Tasa de éxito por materia.....	36
7.6.	Tasa de evaluación por materia .....	39
7.7.	Alumnos egresados.....	42
7.8.	Conclusiones Junta de Evaluación .....	43
7.9.	Acciones implementadas para fomentar la participación de estudiantes en el proceso de aprendizaje .....	43
7.10.	Análisis evaluación del aprendizaje.....	44
<b>Criterio 7. Indicadores de satisfacción y rendimiento .....</b>		<b>45</b>
<b>8.</b>	<b>INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO.....</b>	<b>45</b>
8.1.	Satisfacción de los alumnos.....	45
8.1.1.	Encuestas de evaluación.....	45
8.1.2.	Reuniones de delegados.....	45

8.1.3.	<i>Análisis satisfacción alumnos.....</i>	<i>46</i>
8.2.	Satisfacción de los egresados .....	46
8.2.1.	<i>Encuestas de evaluación.....</i>	<i>46</i>
8.2.2.	<i>Análisis satisfacción de egresados .....</i>	<i>46</i>
8.3.	Satisfacción del personal docente .....	47
8.3.1.	<i>Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa.....</i>	<i>47</i>
8.3.2.	<i>Reuniones de planificación, coordinación y evaluación.....</i>	<i>47</i>
8.3.3.	<i>Análisis satisfacción del profesorado.....</i>	<i>49</i>
8.4.	Satisfacción del personal no docente.....	49
8.4.1.	<i>Reuniones de personal no docente.....</i>	<i>49</i>
8.4.2.	<i>Análisis satisfacción personal no docente.....</i>	<i>49</i>
8.5.	Inserción laboral de los graduados.....	50
8.5.1.	<i>Datos inserción laboral al finalizar los estudios.....</i>	<i>50</i>
8.5.2.	<i>Análisis inserción laboral.....</i>	<i>51</i>
	<b>Orientación a la mejora.....</b>	<b>51</b>
<b>9.</b>	<b>SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS.....</b>	<b>51</b>
9.1.	Evaluador externo.....	51
9.2.	Seguimiento de recomendaciones de ANECA y ACPUA en sus informes .....	52
<b>10.</b>	<b>JUSTIFICACIÓN DE DESVIACIONES NO TRATADAS EN EL CURSO 2019-2020 .....</b>	<b>56</b>
<b>11.</b>	<b>REVISIÓN DE OBJETIVOS 2019-2020 .....</b>	<b>57</b>
<b>12.</b>	<b>PLAN DE ACCIÓN 2020-2021 .....</b>	<b>59</b>
	<b>ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES .....</b>	<b>60</b>
	<b>ANEXO 2: Comisión de Calidad del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.....</b>	<b>62</b>

## **DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO**

### **Criterio 1. Organización y desarrollo**

#### **1. DATOS DE MATRÍCULA**

##### **1.1. Plazas de nuevo ingreso ofertadas**

	<b>2014-2015</b>	<b>2015-2016</b>	<b>2016-2017</b>	<b>2017-2018</b>	<b>2018-2019</b>	<b>2019-2020</b>
Número de plazas de nuevo ingreso	50	50	50	50	50	50
Nº de grupos de teoría en 1º	1	1	1	1	1	1
Número de pre-inscripciones	19	39	30	17	46	28
<b>RATIO PLAZAS DEMANDADAS / OFERTADAS</b>	<b>0,38</b>	<b>0,78</b>	<b>0,60</b>	<b>0,34</b>	<b>0,92</b>	<b>0,56</b>

##### **1.2. Número de alumnos matriculados**

	<b>2014-2015</b>	<b>2015-2016</b>	<b>2016-2017</b>	<b>2017-2018</b>	<b>2018-2019</b>	<b>2019-2020</b>
Alumnos de nuevo ingreso en primer curso	18	28	20	25	26	19
Alumnos de nuevo ingreso en otros cursos	1	0	0	0	0	0
Alumnos matriculados curso anterior	0	19	44	59	78	98
Graduados curso anterior	0	0	0	0	-2	-7
Bajas	0	-3	-5	-6	-8	-6
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>44</b>	<b>59</b>	<b>78</b>	<b>98</b>	<b>104</b>

##### **1.3. Número de alumnos matriculados en los diferentes cursos académicos**

	<b>2014-2015</b>	<b>2015-2016</b>	<b>2016-2017</b>	<b>2017-2018</b>	<b>2018-2019</b>	<b>2019-2020</b>
Nº alumnos matriculados en 1º	18	28	21	27	27	19
Nº alumnos matriculados en 2º	1	16	27	17	25	24
Nº alumnos matriculados en 3º	0	0	11	22	18	18
Nº alumnos matriculados en 4º	0	0	0	12	19	25
Nº alumnos matriculados en 5º (doble grado)	0	0	0	0	7	18

#### 1.4. Vía de acceso a los estudios

VÍA DE ACCESO	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
PAU	16	23	18	2	2	1
EVAU	NP	NP	NP	21	24	11
Bachillerato LOE obtenido en el 2015-16 o 2016-17	NP	NP	NP	1	0	0
Formación Profesional	2	5	2	0	0	4
Con título universitario	0	0	0	1	0	0
Mayores de 25 años	0	0	0	0	0	0
Mayores de 40 años	0	0	0	0	0	0
Convalidación estudios extranjeros	0	0	0	0	0	3
Otros casos	0	0	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>28</b>	<b>20</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>19</b>

#### 1.5. Nota media de acceso

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Nota de corte	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
Nota media de acceso PAU	6,2	6,8	6,3	6,2	5,3	NP
Nota media de acceso EVAU	NP	NP	NP	6,2	6,1	5,8

#### 1.6. Análisis datos de matrícula

Este curso se han admitido 19 alumnos de nuevo ingreso, todos ellos se han matriculado de primer curso.

Los datos de matrícula, considerados aceptables, han sufrido un descenso respecto al curso pasado. Se considera que el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos sigue teniendo una buena acogida, y que se está alcanzando una estabilidad en el número de matriculaciones anuales. La universidad dedica esfuerzos anualmente para incrementar el número de alumnos matriculados: charlas en colegios, organización en eventos de videojuegos, participación en prensa o firma de acuerdos con asociaciones de videojuegos.

Con respecto a las vías de acceso de los alumnos de nuevo ingreso, en el curso 2019-20 la vía predominante fue mediante EVAU (11). Un pequeño porcentaje de acceso de alumnos a través PAU (1, Formación Profesional (4) y convalidación de estudios extranjeros (3). Se detecta un aumento de alumnos procedente de Ciclos de Grado Superior. Se observa que los alumnos, con acceso a través de EVAU en el curso 2019-20, han obtenido una nota media de 5,8, se contempla un leve descenso respecto al año anterior.

Para el análisis de estas cifras se debe considerar el bajo número de estudios de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, si bien el número de grados y estudios de esta naturaleza se está incrementando. Como hecho destacado, se debe considerar la coyuntura económica y financiera, la mejora de dicha coyuntura ha mejorado la situación del mercado laboral, que claramente influye en cualquier decisión de inversión, a la que se enfrente una economía doméstica, como puede ser optar por un centro privado.

Se debe seguir trabajando en los valores diferenciales de la oferta formativa, modelo y metodología docente propios del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad San Jorge, constituyéndose como punto de encuentro entre el ámbito académico y la realidad empresarial y profesional ligada al área de los videojuegos. No obstante, se deben continuar los esfuerzos por mejorar e intensificar la visibilidad del Grado hacia el exterior, más allá de la comunicación de la Universidad San Jorge como institución, a través de un proceso de comunicación específico de la titulación, comunicando los puntos diferencias propios del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad San Jorge.

Se ha producido un ligero descenso en el número de bajas, sigue manteniéndose la disminución en la proporción de bajas respecto al número de matriculaciones en el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde la dirección del Grado se realiza un seguimiento de las causas que han llevado a producir estas bajas y se constata que la mayoría de las bajas son cambios de plan dentro de los planes ofertados en EARTE y dentro de la misma área de estudios.

### **1.7. 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 de verificación se indicó.

La ratio alumno-profesor (7,1) 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.

### **1.8. 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.

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 Director del Grado, además de las figuras transversales como son la Vicedecana de Estudiantes, Jefatura de Estudiantes, Subdirector de Área de Ingeniería y 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.

Se debe reseñar la creación de la Comisión de Calidad dentro de la Escuela de Arquitectura y Tecnología que vela por mejorar los mecanismos de ordenación docente, registrar la evolución de los objetivos de calidad.

## **2. CAMBIOS INTRODUCIDOS EN EL PLAN DE ESTUDIOS**

### **2.1. Modificaciones realizadas para el curso académico actual**

<b>MODIFICACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN DE LA MODIFICACIÓN</b>
No procede	No procede

### **2.2. Modificaciones comunicadas al Consejo de Universidades para el próximo curso académico**

<b>DESCRIPCIÓN DE LA MODIFICACIÓN</b>	<b>JUSTIFICACIÓN</b>
No procede	No procede

### **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 2019		CURSO 2019-2020	
	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)**

#### **3. SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD**

##### **3.1. Situación del sistema: modificaciones realizadas**

A lo largo del curso 2019-2020 se han continuado realizando las modificaciones necesarias y habituales en el sistema de gestión para su continua actualización.

Tras la implantación el curso anterior de la nueva estructura en materia de calidad en la Escuela de Arquitectura y Tecnología se ha continuado avanzando en este aspecto, siguiendo los requisitos establecidos en el Programa PACE de ACPUA. Se obtuvo la certificación favorable del Sistema de Gestión de Calidad (SGC) de la Escuela de acuerdo al mencionado Programa PACE, que permitió a su vez obtener la acreditación institucional de la Escuela hasta mayo del 2025. Dentro de las acciones tomadas, se realizó la primera auditoría interna en la Escuela bajo los requisitos del Programa PACE, se fueron incluyendo nuevos grupos de interés en las diferentes Comisiones de Calidad y se trabajó en la creación del Informe de Revisión del SGC 2019-2020, donde se recoge toda la actividad desarrollada en materia de calidad en la Escuela a lo largo del curso.

En los siguientes enlaces se puede encontrar información referente al Sistema de Gestión Integrado de la Universidad (<http://www.usj.es/conoce-la-usj/calidad>) y al Sistema de Gestión de Calidad de la Escuela de Arquitectura y Tecnología, centro al que pertenece esta titulación (<https://www.usj.es/conoce-la-usj/centros/escuela-arquitectura-tecnologia/sistema-gestion-calidad>).

### 3.2. Quejas y reclamaciones

#### 3.2.1. 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	0
Reclamaciones	0+0*	0	0	0	0
Agradecimiento	0+0*	0	0	0	0
Comentario	0+0*	0	0	0	0
Consulta	0+0*	0	0	0	0
No conformidad	0+0*	0	0	0	0
Otros	0+0*	0	0	0	0
Queja	0+0*	0	0	0	0
Queja ambiental	0+0*	0	0	0	0
				<b>TOTAL</b>	<b>2</b>

\*Grado en VID+eARTE

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

CATEGORÍA	TEMA	DESCRIPCIÓN	SOLUCIÓN	ESTADO
Sugerencia	Transporte	Cambios en las rutas	Se revisa el servicio y se soluciona	Cerrada
Sugerencia	Gestión académica	Reducción de tasas en la matrícula por las dificultades generadas este curso	Se desestiman rebajas en la matrícula por este motivo	Cerrada

#### 3.2.3. Resumen histórico de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas

TIPO	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Sugerencia	2	0	1	2	2	2
Incidencia	0	0	1	0	0	0
Reclamación	0	0	0	0	0	0
Agradecimiento	0	0	0	0	0	0
Comentario	0	0	0	0	0	0
Consulta	0	0	0	0	0	0
No conformidad	0	0	0	0	0	0
Queja	0	1	0	1	0	0
Queja ambiental	0	0	0	0	0	0
Otros	0	0	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>

### 3.2.4. Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones

La Escuela, y en particular el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, reciben un bajo número de incidencias, sugerencias y reclamaciones. Durante el curso 2019-2020 se recibieron dos sugerencias: una relacionada con el transporte y otra con la gestión académica. Todas ellas son atendidas directamente por servicios específicos de la Universidad y tratadas con los alumnos en reuniones de delegados cuando procede, dando como resultado el cierre mediante solución de las dos sugerencias.

## DIMENSIÓN 2. RECURSOS

### Criterio 4. Personal académico

#### 4. PROFESORADO

##### 4.1. Datos profesorado

##### 4.1.1. Profesorado 2019-2020

MATERIA	GRUPO	ECTS IMPARTIDOS
31348 - HUMANISMO CÍVICO	Grupo 1A	1,2
31348 - HUMANISMO CÍVICO	Grupo 1A	4,8
31349 - INFORMÁTICA BÁSICA	Grupo 1A	2,16
31350 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	Grupo 1A	3,2
31350 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	Grupo 1A	2,8
31351 - MATEMÁTICAS	Grupo 1A	2,8
31351 - MATEMÁTICAS	Grupo 1A	3,2
31353 - NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 1A	3,2
31353 - NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 1A	2,8
31354 - DISEÑO 2D	Grupo 1A	3,6
31354 - DISEÑO 2D	Grupo 1A	2,4
31355 - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	Grupo 1A	2
31356 - ÁLGEBRA	Grupo 1A	2,4
31356 - ÁLGEBRA	Grupo 1A	3,6
31357 - ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	Grupo 1A	3,6
31357 - ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	Grupo 1A	2,4
31351 - MATEMÁTICAS	Grupo 1B	2,8
31351 - MATEMÁTICAS	Grupo 1B	3,2
31356 - ÁLGEBRA	Grupo 1B	2,4
31356 - ÁLGEBRA	Grupo 1B	3,6
31352 - INGLÉS I	Grupo 1I	3,6
31352 - INGLÉS I	Grupo 1I	2,4
31352 - INGLÉS I	Grupo 1J	3,6
31352 - INGLÉS I	Grupo 1J	2,4
31358 - ANÁLISIS Y CÁLCULO	Grupo 2A	2,4
31358 - ANÁLISIS Y CÁLCULO	Grupo 2A	3,6
31359 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	Grupo 2A	2
31360 - SISTEMAS OPERATIVOS	Grupo 2A	2
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Grupo 2A	2,4
31362 - DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	Grupo 2A	1,76
31362 - DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	Grupo 2A	1,24
31364 - FUNDAMENTOS DE FÍSICA	Grupo 2A	3,2
31365 - DISEÑO 3D	Grupo 2A	3,6
31365 - DISEÑO 3D	Grupo 2A	2,4
31366 - INICIATIVA EMPRESARIAL	Grupo 2A	1,6
31366 - INICIATIVA EMPRESARIAL	Grupo 2A	1,4
31367 - CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	Grupo 2A	3,2
31367 - CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	Grupo 2A	2,8
31368 - SISTEMAS DE INFORMACIÓN	Grupo 2A	2,8
31358 - ANÁLISIS Y CÁLCULO	Grupo 2B	2,4
31358 - ANÁLISIS Y CÁLCULO	Grupo 2B	3,6
31363 - INGLÉS II	Grupo 2I	3,2
31363 - INGLÉS II	Grupo 2I	2,8

31363 - INGLÉS II	Grupo 2J	3,2
31363 - INGLÉS II	Grupo 2J	2,8
31369 - INGENIERÍA DEL SOFTWARE	Grupo 3A	2,4
31370 - INFORMÁTICA GRÁFICA	Grupo 3A	3,2
31370 - INFORMÁTICA GRÁFICA	Grupo 3A	2,8
31371 - DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	Grupo 3A	3,6
31371 - DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	Grupo 3A	2,4
31372 - LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 3A	3
31372 - LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 3A	2
31372 - LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 3A	1
31373 - MOTORES DE JUEGOS	Grupo 3A	4
31373 - MOTORES DE JUEGOS	Grupo 3A	2
31374 - DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	Grupo 3A	4
31374 - DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	Grupo 3A	2
31375 - REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	Grupo 3A	3,6
31375 - REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	Grupo 3A	2,4
31376 - INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	Grupo 3A	2
31376 - INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	Grupo 3A	1
31376 - INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	Grupo 3A	2
31376 - INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	Grupo 3A	1
31377 - ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	Grupo 3A	4
31377 - ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	Grupo 3A	2
31378 - DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	Grupo 3A	3,6
31378 - DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	Grupo 3A	2,4
31379 - REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	Grupo 4A	2
31379 - REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	Grupo 4A	1
31380 - PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	Grupo 4A	1,34
31380 - PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	Grupo 4A	0,66
31380 - PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	Grupo 4A	0,66
31380 - PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	Grupo 4A	0,34
31380 - PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	Grupo 4A	0,34
31381 - SISTEMAS INTELIGENTES	Grupo 4A	4
31381 - SISTEMAS INTELIGENTES	Grupo 4A	2
31382 - VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	Grupo 4A	4
31382 - VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	Grupo 4A	2
31383 - PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	4
31383 - PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	2
31384 - PRÁCTICAS EN EMPRESAS	Grupo 4A	6
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	1
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	3
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	1
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,5
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	1
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	1,5
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	3
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,5
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,5
31387 - PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	Grupo 4A	4
31387 - PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	Grupo 4A	2
31390 - INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	4
31390 - INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	2
31392 - ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 4A	4
31392 - ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 4A	2
31395 - DISEÑO 3D AVANZADO	Grupo 4A	4
31395 - DISEÑO 3D AVANZADO	Grupo 4A	2
31349 - INFORMÁTICA BÁSICA	Subgrupo 1A1	3,84
31355 - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	Subgrupo 1A1	4
31355 - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	Subgrupo 1A2	4
31359 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	Subgrupo 2A1	4
31360 - SISTEMAS OPERATIVOS	Subgrupo 2A1	4
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Subgrupo 2A1	3,6
31364 - FUNDAMENTOS DE FÍSICA	Subgrupo 2A1	2,8
31368 - SISTEMAS DE INFORMACIÓN	Subgrupo 2A1	3,2
31359 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	Subgrupo 2A2	4
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Subgrupo 2A2	3,6

31368 - SISTEMAS DE INFORMACIÓN	Subgrupo 2A2	3,2
31369 - INGENIERÍA DEL SOFTWARE	Subgrupo 3A1	3,6
31369 - INGENIERÍA DEL SOFTWARE	Subgrupo 3A2	3,6
		<b>294,74</b>

4.1.2. Promedio de dedicación al título del profesorado

2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
34,9%	53,8%	51,6%	56,1%	50,0%	47,4%

4.1.3. Perfil profesorado

ECTS IMPARTIDOS	CATEGORÍA ACADÉMICA	ACREDITADO ANECA	SEXENIOS	QUINQUENIOS
24	Licenciatura	NO	-	-
3	Grado	NO	-	-
6	Doctorado	NO	-	-
21	Licenciatura	NO	-	-
3	Doctorado	NO	-	-
6	Licenciatura	NO	-	-
7	Doctorado	SI	3	1
19,5	Licenciatura	NO	-	-
15	Licenciatura	NO	-	-
9,2	Doctorando	NO	-	-
3	Licenciatura	NO	-	-
0,5	Máster	NO	-	-
19	Doctorado	SI	1	-
12	Doctorado	NO	-	-
6	Doctorado	SI	2	1
3	Doctorado	SI	1	-
19	Doctorado	NO	-	-
1,34	Doctorado	NO	-	-
3	Grado	NO	-	-
24	Licenciatura	NO	-	-
19	Doctorado	NO	1	-
6	Doctorado	SI	-	1
6	Licenciatura	NO	-	-
19,2	Doctorado	SI	1	1
12	Máster	NO	-	-
3	Doctorando	NO	-	-
12	Máster	NO	-	-
6,5	Licenciatura	NO	-	-
6	Doctorado	NO	-	-
0,5	Doctorado	SI	2	1

#### 4.1.4. 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%	12,8%	21,7%	16,7%	23,3%	23,3%
% doctores no acreditados		0,0%	12,8%	17,4%	26,7%	26,7%	23,3%
% doctorandos	56,2%	41,7%	6,3%	17,4%	6,6%	3,3%	6,7%
% licenciados/diplomados		41,7%	68,0%	43,5%	50,0%	46,7%	46,7%

\*Previsión para implantación completa de la titulación

##### % ECTS impartidos por cada categoría

	PREVISIÓN MEMORIA DE VERIFICACIÓN*	2014- 2015	2015- 2016	2016- 2017	2017- 2018	2018- 2019	2019- 2020
% doctores acreditados	45,5%	12,5%	13,6%	12,8%	12,5%	21,6%	20,6%
% doctores no acreditados		0,0%	13,6%	18,9%	28,9%	25,9%	22,5%
% doctorandos	54,5%	43,8%	9,1%	21,3%	5,2%	1,0%	4,1%
% licenciados/diplomados		43,7%	63,6%	47,0%	53,4%	51,4%	52,8%

\*Previsión para implantación completa de la titulación

#### 4.1.5. Ratio alumnos/profesor

	2014- 2015	2015- 2016	2016- 2017	2017- 2018	2018- 2019	2019- 2020
Alumnos matriculados EJC	14,2	34,9	47,7	61,5	55,5	58,1
PDI EJC	2,7	3,7	5,8	8,0	8,2	8,2
<b>RATIO ALUMNOS/PROFESOR</b>	<b>5,3</b>	<b>9,4</b>	<b>8,2</b>	<b>7,7</b>	<b>6,8</b>	<b>7,1</b>

#### 4.1.6. Participación del profesorado en proyectos en innovación docente

PROYECTO	MATERIA
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, Programación Orientada a Objetos, Sistemas Operativos, Estructuras de Datos y Algoritmos, Diseño 3D, Iniciativa Empresarial, Sistemas de Información, Consolas y dispositivos para videojuegos, Motores de Juegos, Informática Gráfica, Ingeniería del Software, Diseño y Desarrollo de Juegos Web, Interacción Persona Computador, Redes y Sistemas multijugador, Animación y Simulación, Diseño de Personajes y Animación, Desarrollos para dispositivos móviles, Producción de Videojuegos
Aprendizaje como Servicio (ApS)	Interacción Persona Computador, Desarrollo para dispositivos móviles, Humanismo Cívico

#### 4.2. Análisis profesorado

El perfil del profesorado del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos se distribuye de la siguiente forma: 11 licenciados/ingenieros, 3 Máster, 2 doctorandos, 7 doctores no acreditados y 7 doctores acreditados. Se ha alcanzado el número de doctores previsto en la memoria de verificación en relación con el número de profesores y no de ECTS impartidos. La tendencia es claramente la mejora continua. En esta tendencia de mejora continua se incrementa paulatinamente el número de doctores acreditados. Se ha producido el descenso en un doctor que ha sido sustituido por un docente que compagina la docencia con el desarrollo profesional en el sector del videojuego. El número de doctorandos indica que el número de doctores aumentará en un plazo de tiempo medio. Del conjunto de profesores ingenieros/licenciados 5 de ellos son profesionales del sector del videojuego, su colaboración es muy importante para conectar el proyecto formativo con el entorno profesional.

La ratio de alumnos profesor durante el curso 2019-2020 es 7,1.

#### 4.3. 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.

##### 4.3.1. Número de profesores/materia evaluados

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Número de profesores/materias	16	24	36	56	58	29
Número de profesores/materias sometidos a evaluación	16	23	36	51	53	29
<b>% PROFESORES EVALUADOS</b>	<b>100,0%</b>	<b>95,8%</b>	<b>100,0%</b>	<b>91,1%</b>	<b>91,4%</b>	<b>100,0%</b>

##### 4.3.2. Resultados de evaluación de profesores/materia

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Número de profesores/materias	15	24	36	50	50	29
Número de profesores/materias sometidos a evaluación	15	23	36	49	49	29
% profesores sometidos a evaluación parcial	100,0%	95,8%	100,0%	98,0%	98,0%	100,0%
Valoración: Excelente	1	1	1	3	5	9
Valoración: Muy bueno	6	3	8	14	18	6
Valoración: Bueno	7	18	26	28	20	12
Valoración: Adecuado	1	1	1	3	4	0
Valoración: Deficiente	0	0	0	0	0	1
Baja tasa de respuesta	0	0	0	1	1	1

<b>VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN</b>	<b>8,6</b> <b>(80,2%)</b>	<b>8,4</b> <b>(72,4%)</b>	<b>8,5</b> <b>(71,4%)</b>	<b>8,6</b> <b>(68,8%)</b>	<b>8,6</b> <b>(68,6%)</b>	<b>8,8</b> <b>(70,0%)</b>
<b>VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD</b>	<b>8,2</b> <b>(56,5%)</b>	<b>8,4</b> <b>(54,3%)</b>	<b>8,5</b> <b>(55,7%)</b>	<b>8,6</b> <b>(58,4%)</b>	<b>8,7</b> <b>(57,6%)</b>	<b>8,9</b> <b>(59,1%)</b>

#### 4.3.3. Resultados de evaluación de tutores de proyecto/TFG

	<b>2014-2015</b>	<b>2015-2016</b>	<b>2016-2017</b>	<b>2017-2018</b>	<b>2018-2019</b>	<b>2019-2020</b>
Número de tutores	NP	NP	NP	6	8	NP
Número de tutores sometidos a evaluación	NP	NP	NP	2	4	NP
% tutores sometidos a evaluación	NP	NP	NP	33,3%	50,0%	NP
Valoración: Excelente	NP	NP	NP	1	2	NP
Valoración: Muy bueno	NP	NP	NP	1	0	NP
Valoración: Bueno	NP	NP	NP	0	2	NP
Valoración: Adecuado	NP	NP	NP	0	0	NP
Valoración: Deficiente	NP	NP	NP	0	0	NP
<b>VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	<b>9,6</b> <b>(33,3%)</b>	<b>9,3</b> <b>(45,5%)</b>	<b>NP</b>
<b>VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD</b>	<b>NP</b>	<b>8,9</b> <b>(54,7%)</b>	<b>9,0</b> <b>(51,7%)</b>	<b>9,1</b> <b>(44,1%)</b>	<b>9,2</b> <b>(58,8%)</b>	<b>NP</b>

#### 4.3.4. Resultados de evaluación completa del profesorado

	<b>2014-2015</b>	<b>2015-2016</b>	<b>2016-2017</b>	<b>2017-2018</b>	<b>2018-2019</b>	<b>2019-2020</b>
Número de profesores sometidos a evaluación completa	NP	NC	4	5	2	2
Valoración: Excelente	NP	NC	0	0	0	0
Valoración: Muy bueno	NP	NC	0	0	0	1
Valoración: Bueno	NP	NC	4	5	1	1
Valoración: Adecuado	NP	NC	0	0	1	0
Valoración: Deficiente	NP	NC	0	0	0	0
Baja tasa de respuesta	NP	NC	0	0	0	0
<b>VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN</b>	<b>NP</b>	<b>NC</b>	<b>8,5</b>	<b>8,8</b>	<b>7,1</b>	<b>9,0</b>
<b>VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD</b>	<b>8,3</b>	<b>NC</b>	<b>8,5</b>	<b>8,5</b>	<b>8,5</b>	<b>9,0</b>

#### 4.3.5. Análisis evaluación profesorado

La valoración del profesorado, por parte del alumnado en Grado de Diseño y Desarrollo Web en el curso 2019-2020, existe una diferencia de una décima con la media de la Universidad San Jorge, se considera muy buena (8,8) en profesores; mejorando el valor alcanzado durante el curso 2018-2019. En este apartado destaca la alta tasa de respuesta (70%) por comparación con la tasa de respuesta de la Universidad (59,1%), se incrementa la tasa de participación con respecto al curso 2018-2019.



En este curso 2019-2020, se quiere insistir, en la dedicación y compromiso del conjunto del claustro docente del Grado, para facilitar al alumno la adquisición de las competencias generales y de la titulación, junto con los resultados de aprendizaje propios de cada una de las asignaturas. La tasa de respuesta se considera alta en todas las encuestas, por lo que los datos se consideran fiables. Es especialmente destacable la adaptación por parte del profesorado y el alumnado a la situación sobrevenida por la pandemia provocada por el COVID-19.

Los tutores de Trabajos Fin de Grado no han sido evaluados debido a las especiales circunstancias derivadas de la pandemia causada por el COVID-19.

Se atribuyen los buenos resultados y la buena valoración por parte de los alumnos a la aplicación de metodologías muy centradas en el alumno, a la cercanía de los docentes con las dinámicas del alumnado y a la continua actualización de los contenidos específicos de las materias. La docencia está basada en valores diferenciales fundamentados en la accesibilidad, cercanía y dedicación de los docentes para facilitar el aprendizaje. Muy importante también es la experiencia profesional y empresarial de la gran mayoría de los docentes, lo que supone, en sí mismo, el objetivo del grado como seña de identidad. Se hace hincapié en la misión de la Escuela en ser el punto de encuentro entre la calidad académica y la realidad del desempeño profesional en el sector de del videojuego. Es destacable el esfuerzo realizado por todos los docentes para la adecuación de las metodologías de aprendizaje y métodos de evaluación a la modalidad de clases desarrolladas a partir de marzo de 2020.

En las evaluaciones completas se han evaluado a dos profesores obteniendo un profesorado resultado "Muy bueno" y el otro docente valoración "bueno". Estos resultados coinciden con la media obtenida por las evaluaciones completas realizadas en la Universidad San Jorge.

#### 4.3.6. Cursos de formación

Denominación	Resumen de contenidos	Horas
<b>Formación de Acogida para el Personal Docente e Investigador</b>	<p><b>Objetivo:</b> 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.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción y acogida.</li> <li>- Planificación estratégica de la docencia. Elaboración de la Guía docente: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Introducción a la elaboración de Guías Docentes en el marco del EEES.</li> <li>o Presentación de la aplicación GDWeb para elaboración de Guías Docentes.</li> <li>o Aplicación práctica de elaboración de una Guía Docente utilizando la aplicación GDWeb.</li> </ul> </li> <li>- La Plataforma Docente Universitaria (PDU) y comienzo curso semipresencial: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Orientaciones generales del uso de las TIC.</li> <li>o La PDU como entorno virtual.</li> <li>o Características y posibilidades de la PDU.</li> <li>o Aplicaciones de gestión.</li> <li>o Casos prácticos más comunes.</li> </ul> </li> <li>- Servicio de Biblioteca: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Presentación del Servicio de Biblioteca.</li> <li>o Horario.</li> </ul> </li> </ul>	8 horas

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Instalaciones (organización de la biblioteca).</li> <li>○ Servicios prestados.</li> <li>○ PDU e Intranet / Biblioteca.</li> <li>○ Normativa de funcionamiento.</li> <li>○ Ubicación del material.</li> <li>○ Compra de Bibliografía.</li> <li>- Servicios y Seguridad TIC: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Introducción.</li> <li>○ Uso del portátil y recomendaciones.</li> <li>○ Hoja de datos de acceso.</li> <li>○ Soporte Técnico.</li> <li>○ Impresoras.</li> <li>○ Conexión en las aulas.</li> <li>○ Servicios TIC.</li> <li>○ Introducción a Adobe Connect.</li> <li>○ Organización y gestión de sesiones.</li> <li>○ Funciones básicas.</li> </ul> </li> <li>- TUI, Servicio de transporte y comedor.</li> <li>- Soporte técnico audiovisual.</li> <li>- Área de Dirección de Personas.</li> <li>- Procedimiento de habilitación y acreditación CLIL.</li> </ul>	
<b>Curso básico CLIL (habilitación CLIL)</b>	<p><b>Objetivo:</b> Preparación habilitación CLIL</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Módulo 1: Introducción al enfoque CLIL en la educación superior.</li> <li>2. Módulo 2: Planificación de una unidad CLIL.</li> <li>3. Módulo 3: La adaptación de materiales para los programas CLIL.</li> <li>4. Módulo 4: Estrategias de enseñanza para impartir clases según el enfoque CLIL.</li> <li>5. Módulo 5: La aplicación y práctica de una unidad CLIL.</li> </ol>	16 horas
<b>Curso de inglés nivel C1</b>	<p><b>Objetivo:</b> Cursos de inglés general dirigidos a potenciar y mejorar las destrezas lingüísticas en la lengua inglesa: hablar, comprender, leer y escribir.</p>	45 horas
<b>La herramienta Adobe Connect para el apoyo a cursos semipresenciales o telepresenciales</b>	<p><b>Objetivo:</b> Familiarizar a los docentes con la herramienta Adobe Connect, mostrar las posibilidades que ofrece esta herramienta para la grabación y gestión de clases semipresenciales o telepresenciales.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción al sistema de grabación y conceptos generales.</li> <li>2. Funcionamiento general de Adobe Connect: Usuarios y roles.</li> <li>3. PODs: Elementos para compartir e interactuarlo.</li> <li>4. Personalización del entorno y plantillas.</li> <li>5. Grabación y publicación de las sesiones.</li> <li>6. Consejos para correcto el desarrollo de las sesiones.</li> </ol>	3 horas
<b>Curso blended para la habilitación</b>	<p><b>Objetivo:</b> Facilitar la obtención de la Habilitación CLIL.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción al enfoque CLIL en la educación superior.</li> <li>2. Planificación de una unidad CLIL.</li> <li>3. La adaptación de materiales para los programas CLIL.</li> <li>4. Estrategias de enseñanza para impartir clases según el enfoque.</li> <li>5. La aplicación y práctica de una unidad CLIL.</li> <li>6. Creación de una actividad CLIL y práctica de micro-teaching. Clase presencial en la que los participantes enseñan su actividad CLIL mediante la práctica de micro-teaching.</li> </ol>	16 horas
<b>Coronavirus Covid-19: Medidas preventivas y gestión médica frente al riesgo de contagio</b>	<p><b>Objetivo:</b> Formar e informar sobre las medidas preventivas higiénicas, técnicas y organizativas que pueden llevarse a cabo en la empresa para la prevención del contagio con Coronavirus Covid-19, así como las medidas preventivas a adoptar fuera del trabajo y en caso de contagio de Covid-19 o por contacto con otras personas del entorno laboral o familiar.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción. Concepto coronavirus Covid-19</li> <li>2. Medidas de higiene y prevención personal y colectiva ante Covid-19</li> <li>3. Evaluación del riesgo de exposición y medidas de prevención higiénicas, técnicas y organizativas a nivel general y en diferentes sectores de actividad</li> <li>4. Equipos de protección individual (EPIs): tipos de EPIs que pueden ser necesarios. Descripción, colocación y retirada de EPI's. Desecho y descontaminación. Almacenaje y mantenimiento.</li> <li>5. Gestión de residuos</li> <li>6. Gestión médica del Covid-19. Comunicación de casos. Trabajadores vulnerables y especialmente sensibles, manejo de casos y contactos</li> </ol>	4 horas

	estrechos, pruebas y test diagnósticos. Gestión de la incapacidad temporal. Actuación ante casos con síntomas y aislamiento domiciliario. 7. Impacto emocional ante Covid-19. Consecuencias del aislamiento, enfermedad y fallecimiento de familiares y amigos, distanciamiento social, etc. Riesgo psicosocial en el teletrabajo.	
<b>Curso básico de PRL para PDI</b>	<b>Objetivo:</b> Ampliar el marco del plan formativo en materia de prevención de riesgos laborales y conforme a lo establecido en la Ley de Prevención de Riesgos Laborales.	3 horas

#### 4.3.7. Valoración de la actividad investigadora del profesorado

##### Grupo Variabilidad del Software para Internet de las Cosas

Este grupo de investigación es dirigido por el Doctor Carlos Cetina y cuenta entre sus colaboradores con los profesores Francisca Pérez, Jaime Font, Jorge Echeverría, Daniel Blasco, Lorena Arcega y África Domingo. La línea de investigación del grupo tiene como objetivo estudiar cómo abordar la evolución de la variabilidad en los sistemas software tanto a nivel metodológico como a nivel de expresividad de los lenguajes. En concreto hemos clasificado los posibles cambios que pueden afectar a la infraestructura de una Línea de Productos Software, identificando cuando debido a limitaciones en la expresividad de sus metamodelos se producen saltos generacionales que pueden requerir de una revisión de los activos ya existentes. Se combinan lenguajes de dominio específico con lenguajes de variabilidad mediante transformaciones de modelo, para permitir adaptar los conceptos requeridos para desarrollar el sistema software a los conceptos con los que el usuario final está familiarizado en su dominio. Además, se ha añadido dentro de las líneas de investigación el estudio de la variabilidad en el software de videojuegos para estudiar el balanceado de la dificultad de los videojuegos.

En la página web del grupo <http://svit.usj.es> se puede encontrar la estructura del grupo. El objetivo del grupo es abordar los desafíos actuales de la industria mediante nuevas técnicas para gestionar la variabilidad en el software de una familia de productos. Las principales líneas de investigación son:

- Ingeniería inversa para extraer la variabilidad en sistemas software.
- Evolución de la variabilidad en sistemas software.
- Diseño centrado en el Usuario para adaptar las técnicas de variabilidad a las habilidades de los ingenieros para utilizarlas.
- Variabilidad del software en videojuegos.

El grupo publica en conferencias de alto prestigio relacionadas con la Ingeniería del Software como en MoDELS, SPLC, CAiSE, ISD o ESEM y en revistas JCR como IST o JSS. Durante el curso 2020 se han conseguido publicar artículos en la línea de investigación de videojuegos en conferencias de alta prestigio y revistas de alto impacto.

Igualmente se desarrollan tecnologías para replicar parcialmente los recuerdos de las personas en sus teléfonos móviles con el objetivo de posteriormente ofrecerles servicios que hagan uso de estos recuerdos almacenados. Prototipos realizados en pulseras o relojes actúan como pasarelas entre los objetos físicos (etiquetados con pegatinas NFC) y los dispositivos móviles que registran las interacciones con las entidades objeto, para posteriormente inferir agrupamientos, afinidades temporales y relaciones espaciales entre ellas.

#### Cátedra USJ-INYCOM

Durante el curso 16-17 se creó la cátedra USJ-INYCOM para, entre otros objetivos, incrementar la investigación en ámbitos como la realidad virtual, aumentada y mixta. El tipo de actividades recogidas dentro de la cátedra se resumen en colaboraciones en cuatro ejes:

- Colaboración académica.
- Colaboración en orientación profesional.
- Creación de un laboratorio de Realidad Mixta.
- Desarrollo conjunto de proyectos de investigación.

#### **Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios**

#### **5. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS**

##### **5.1. Infraestructuras**

En el curso académico 2019-20, el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad San Jorge ha designado como espacio físico para primer curso el aula 12.1 edificio de Rectorado, para segundo curso se ha empleado el aula 11.1 en horario matinal y el taller 13 del edificio de Rectorado, para el tercer curso se ha empleado el aula 11.1 del edificio de Rectorado en horario de tarde y el taller 11 del edificio de Rectorado se ha empleado como taller de videojuegos; en ocasiones extraordinarias se ha hecho uso del Aula Magna y aula 11.2 del edificio de Rectorado. El Aula Magna, aula 11.1 y aula 11.2 del edificio de Rectorado están dotadas de sistemas de grabación que las convertía en Aulas meeting. Estos espacios han cubierto, perfectamente, todas las necesidades y han cumplido con los requisitos para un desarrollo normal de la actividad docente en las sesiones tanto teóricas como prácticas de las diversas materias y/o seminarios y conferencias realizadas.

De la misma forma, según las necesidades específicas de cada materia, y/o actividades formativas extra académicas, se ha recurrido a la utilización de otras instalaciones dentro del Campus de Villanueva de Gállego: aula de informática (A14) en el edificio Jalón Ángel, aulas de la Facultad de Ciencias de la Salud. Los alumnos de nuevo ingreso en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos han recibido el denominado cheque tecnológico, proporcionado por la Universidad San Jorge a todos los alumnos.

El laboratorio específico de videojuegos para los alumnos, que incluirá el siguiente instrumental específico:

- 2x Torre ASUS M52A.
- 2x Monitor ASUS VX279Q.
- 2x Ratón STRIX CLAW.
- 2x Teclado STRIX TACTIC.
- 1x Microsoft XBOX ONE.
- 1x Playstation PS4.
- Equipamiento para el laboratorio de Realidad y Producción Sonora.
- 5x Teléfonos móviles Motorola G5.
- 4x Equipos de realidad virtual HTC Vive.

- 1x Nintendo Switch.
- 3x Oculus Rift.

Aula móvil, compuesta por:

- 25 tabletas Wacom Intuos PRO.
- 26 portátiles de alta gama para el desarrollo de videojuegos (Asus GL502VM-FY040T i7-6700HQ/GTX1060/16GB/256GB SSD+1TB/15.6"/W10).

Esta aula permite trasladar, con una armario-rack móvil, el equipamiento a cualquier lugar donde las necesidades académicas lo requieran.

El inicio de la pandemia provocada por el COVID-19 ha supuesto la utilización de forma masiva de Microsoft Teams: esta herramienta se ha mostrado con la suficiente calidad para poder hacer el seguimiento de las clases online desde el instante en el que las clases den formato presencial fueron suspendidas. A su vez, cuando las necesidades formativas lo han requerido los docentes han tenido a su disposición las aulas virtuales Adobe

Los estudiantes del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos disponen del resto de infraestructuras propias del Campus Universitario, como son la Biblioteca, instalaciones deportivas, cafeterías y un servicio de lanzaderas de autobuses que facilita el acceso de los estudiantes al campus. Además, la Universidad San Jorge pone a disposición de cada estudiante su propio ordenador portátil, con su correspondiente asistencia y mantenimiento informático.

Durante el desarrollo del curso se ofrece desde la dirección del grado a todos los docentes la posibilidad de adquirir software, hardware y bibliografía que mejore el desarrollo del grado y los resultados de aprendizaje alcanzados por los docentes.

## 5.2. Personal de apoyo

ÁREA	Nº PERSONAS	DEDICACIÓN AL TÍTULO
Unidad Técnica de Calidad	5	Parcial. Recurso compartido USJ
Innovación Docente	1	Parcial. Recurso compartido USJ
Secretaría General Académica	8	Parcial. Recurso compartido USJ
Servicio de Biblioteca	4	Parcial. Recurso compartido USJ
Unidad de Orientación Profesional y Empleo	5	Parcial. Recurso compartido USJ
Unidad de Movilidad Internacional	4	Parcial. Recurso compartido USJ
OTRI	2	Parcial. Recurso compartido USJ
Sistemas de Información / Soporte técnico	3	Parcial. Recurso compartido USJ
Soporte Técnico Audiovisual	2	Parcial. Recurso compartido USJ

### 5.3. Plan de Acción Tutorial

Se evalúa la calidad de los tutores del Plan de Acción Tutorial mediante el Procedimiento de Evaluación y Mejora de Programas de Grado (PEM1).

#### 5.3.1. Resultados de evaluación de los tutores

	2014-2015*	2015-2016*	2016-2017*	2017-2018*	2018-2019*	2019-2020
Número de tutores	12	16	18	21	20	NP
Número de tutores sometidos a evaluación	12	15	17	18	15	NP
% tutores sometidos a evaluación	100%	93,8%	94,4%	85,7%	75,0%	NP
Valoración: Excelente	11	12	13	14	12	NP
Valoración: Bueno	1	1	2	2	3	NP
Valoración: Adecuado	0	1	1	1	0	NP
Valoración: Deficiente	0	1	1	1	0	NP
<b>VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN</b>	<b>9,0 (94,4%)</b>	<b>8,6 (84,1%)</b>	<b>8,9 (84,7%)</b>	<b>8,8 (77,9%)</b>	<b>9,1 (71,8%)</b>	<b>NP</b>
<b>VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD</b>	<b>7,3 (52,9%)</b>	<b>8,1 (61,2%)</b>	<b>8,5 (58,3%)</b>	<b>8,6 (59,2%)</b>	<b>8,6 (65,1%)</b>	<b>NP</b>

\* Se incluyen datos del grado y del doble grado.

#### 5.3.2. Análisis evaluación tutores

Durante el curso 19-20, debido a la situación provocada por el COVID-19, no se ha procedido a realizar encuestas sobre la valoración de la acción tutorial por parte de los estudiantes. Las labores de tutorización se han seguido realizando de manera presencial durante el primer cuatrimestre y de manera telemática desde el inicio del confinamiento (marzo 2020).

TUTORES	CURSO 15/16		CURSO 16/17		CURSO 17/18		CURSO 18/19	
	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta
DOBLE GRADO	<b>8,4</b>	79%	8,9	81%	8,7	86%	8,9	77%
VIDEOJUEGOS	<b>9</b>	100%	9	94%	9,2	59%	9,4	46%
INFORMÁTICA PRESENCIAL	<b>9,1</b>	100%	9,2	100%	8,9	80%	8,6	88%
ARQUITECTURA	<b>9,4</b>	<b>100%</b>	8,6	35%	9,2	67%	9,5	39%
SEMI PRESENCIAL	<b>9,1</b>	62%	8,4	17%	NC	NC	NC	NC
IT INERARIO	<b>4,4</b>	18%	NP	NP	10	33%	10	50%
EARTE	<b>8,6</b>	37%	8,9	60%	9	71%	9	63%
UNIVERSIDAD	<b>8,1</b>	61%	8,5	59%	8,6	59%	8,6	65%

  

TUTORES ERASMUS	CURSO 14/15		CURSO 14/15		CURSO 17/18		CURSO 18/19	
	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta
INFORMÁTICA PRESENCIAL	<b>9,3</b>	100%	NP	NP	NP	NP	NP	NP
ARQUITECTURA	<b>7,6</b>	50%	NP	NP	NP	NP	NP	NP
EARTE	<b>8,7</b>	75%	NP	NP	8,8	33%	9,33	46%
UNIVERSIDAD	<b>9,1</b>	36%	8,5	10%	8,8*	4%	8,5	24%

\* Sólo se evalúa a 1 tutor y \* Sólo se evalúa a 1 tutor y

  

PAT	CURSO 15/16		CURSO 16/17		CURSO 17/18		CURSO 18/19	
	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta
DOBLE GRADO	<b>7,9</b>	79%	8	81%	7,7	86%	8,2	76%
VIDEOJUEGOS	<b>8,7</b>	100%	8,2	94%	8	59%	9,5	46%
INFORMÁTICA PRESENCIAL	<b>8,7</b>	100%	9	100%	9,1	80%	8,8	88%
ARQUITECTURA	<b>8,9</b>	10%	7,3	35%	8,9	67%	9,1	39%
SEMI PRESENCIAL	<b>8,5</b>	63%	9	17%	NC	NC	NC	NC
IT INERARIO	<b>7,8</b>	18%	NP	NP	10	33%	10	50%
ERASMUS	<b>8,9</b>	36%	NP	NP	NP	4%	8,6	24%
EPS			NP	NP	NP	NP	NP	NP
EARTE	<b>8,3</b>	37%	8,0	59%	8,4	71%	8,6	63%
UNIVERSIDAD	<b>7,4</b>	61%	7,7	61%	8,2	59%	8,2	65%

  

USO DEL PAT	CURSO 15/16		CURSO 16/17		CURSO 17/18		CURSO 18/19	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
DOBLE GRADO			74%	26%	66%	34%	67%	33%
VIDEOJUEGOS			80%	20%	69%	31%	100%	0%
INFORMÁTICA PRESENCIAL			85%	15%	88%	13%	76%	24%
ARQUITECTURA			57%	43%	75%	26%	55%	45%
SEMI PRESENCIAL			100%	0%	np	np	np	np
IT INERARIO			NP	NP	100%	0%	100%	0%
ERASMUS			NP	NP	40%	60%	52%	48%
EARTE			72%	28%	73%	27%	70%	30%
UNIVERSIDAD			63%	37%	57%	43%	54%	47%

Es destacable la tarea desempeñada por la Vicedecana de Estudiantes de la Escuela de Arquitectura y Tecnología como pieza fundamental para conocer las inquietudes de los estudiantes y mejorar el desarrollo del grado tanto a nivel académico como en su desarrollo cotidiano.

#### 5.4. 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).

##### 5.4.1. 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	NP	NP	3	8	11
Número de alumnos que han realizado prácticas externas	NP	NP	NP	3	8	11
Número de alumnos que han superado la materia de prácticas externas	NP	NP	NP	3	8	11
Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	NP	NP	NP	9,2	5,3	9,1
Satisfacción del tutor con el programa de prácticas externas	NP	NP	NP	9,5	9,6	-
Satisfacción de la entidad con el programa de prácticas externas	NP	NP	NP	NC	7,3	-

##### 5.4.2. Entidades externas donde se han realizado las prácticas

ENTIDAD EXTERNA	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020	Satisfacción del alumno
IMASCONO ART	NP	NP	0	2	0	-
DEUSENS	NP	NP	0	0	1	7,6
DXD APPLICATIONS & IT SOLUTIONS	NP	NP	0	0	2	9,6
ECLIPSE GAMES	NP	NP	0	0	1	9,9
EVERIS	NP	NP	0	0	1	NC
FRAXELGAMES	NP	NP	0	0	2	9,2
HERMO MEDICAL SOLUTIONS - EXOVITE	NP	NP	0	1	0	-
HIBERUS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	NP	NP	0	2	0	-
INFINITEGAMES	NP	NP	1	1	0	-
KENTECH	NP	NP	0	0	1	8,8
KRAKEN EMPIRE	NP	NP	1	0	2	9,0
MECHANICAL BOSS	NP	NP	1	0	0	-
MOVICODERS	NP	NP	0	1	0	-
URO DEVELOPMENTS	NP	NP	0	1	0	-
WEB DREAMS	NP	NP	0	0	1	9,5

##### 5.4.3. Análisis calidad prácticas externas

El número de prácticas externas, ha sido de 11 alumnos. Las notas de satisfacción del alumnado se encuentran entre el 7,6 y el 9,5; alcanzando un resultado medio de 9,1. La valoración de las prácticas en empresa es un objetivo del grado para el curso 19-20 obteniendo un valor excelente.



### 5.5. 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).

#### 5.5.1. Evaluación del programa de movilidad

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Número de alumnos participantes (outgoing)	NP	NP	NP	3	6	3
% de alumnos participantes (outgoing)	NP	NP	NP	3,8%	6,1%	2,9%
Número de destinos	NP	NP	NP	2	4	3
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing)	NP	NP	NP	7,9	8,2	8,7
Número de alumnos no propios acogidos (incoming)	NP	NP	NP	5	7	12
Número de orígenes	NP	NP	NP	1	3	8
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (incoming)	NP	NP	NP	8,6	8,7	8,7

#### 5.5.2. Destino de alumnos outgoing

DESTINO	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020	Satisfacción del alumno
Athlone Institute of Technology	NP	NP	NP	0	2	0	-
Keele University	NP	NP	NP	1	0	1	9,2
Lapland University of Applied Sciences	NP	NP	NP	0	2	1	9,0
Letterkenny Institute of Technology	NP	NP	NP	2	1	0	-
Saxion University of Applied Sciences	NP	NP	NP	0	1	1	7,9
<b>TOTAL</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	

#### 5.5.3. Origen de alumnos incoming

ORIGEN	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Artesis Plantijn University College	NP	NP	NP	0	0	2
Bahcesehir Universitesi	NP	NP	NP	0	0	3
Dolnośląska Szkoła Wyższa	NP	NP	NP	0	0	1
FHWien der WKW	NP	NP	NP	0	0	1
Instituto Politécnico de Portalegre	NP	NP	NP	0	0	1
Konkuk University	NP	NP	NP	0	0	1
Saxion University of Applied Sciences	NP	NP	NP	0	1	2
Universidad Anahuac de Xalapa	NP	NP	NP	0	0	1
Universidad Argentina de la Empresa	NP	NP	NP	0	3	0

University of Ulster (Reino Unido)	NP	NP	NP	5	3	0
<b>TOTAL</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>12</b>

#### 5.5.4. Análisis calidad programa de movilidad

Los alumnos outgoing han considerado como muy positiva su experiencia internacional. Se diferencian 3 destinos. Todos los destinos salvo Saxion University of Applied Sciences han obtenido una nota superior a 9. En todos los casos los alumnos consideraron su experiencia como muy positiva y consideran que el nivel académico era mejorable.

En relación a los alumnos incoming presentaron una buena integración con los alumnos del Grado participando, por ejemplo, en las diversas actividades organizadas por el centro. Los testimonios de los docentes

### **Criterio 6. Resultados de aprendizaje**

#### **6. MEMORIA DE ACTIVIDADES**

##### **6.1. Actividades destacadas**

##### **Organización ZJAM**

En el Centro de Arte y Tecnología Etopía organizamos la Z-Jam, una game jam en la que los participantes cuentan con 48 horas para desarrollar un videojuego relacionado con un asunto de actualidad que se descubrirá el viernes por la tarde al comienzo de la competición. Life Zero, la Universidad San Jorge y la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento fueron los organizadores de esta Game Jam. Participaron un número considerable de estudiantes de la USJ.

##### **Taller de Pixel Art**

Dentro de la semana cero y para favorecer la integración de los nuevos alumnos se desarrolló un taller para la realización de pixel art como punto de encuentro entre estudiantes veteranos, nuevos estudiantes y algunos profesores.

##### **Celebración del desayuno mujer - tecnología**

Desayuno celebrado para poner en valor el papel de la mujer dentro del ámbito tecnológico con la participación de todas las mujeres de la Escuela de Arquitectura y Tecnología y la invitación de una ingeniera de reconocido prestigio.

##### **Presentación de los videojuegos desarrollados en el curso 19-20**

Se realizó por parte de los alumnos en modo pitch elevator la defensa de los proyectos desarrollados por los alumnos en el curso anterior. En la presentación colaboraron, a modo de jurado, profesionales de empresas de videojuegos como Eclipse Games, Imascono y el docente Javier Calvo.

### **Celebración del Patrón y IV 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 Brains&Dragons Lan Party organizada por alumnos y en la que participaron estudiantes de otros centros.

### **Visita al festival del Videojuego Fun & Serious en Bilbao**

Los alumnos de la Escuela Politécnica Superior acudieron al festival Fun & Serious y, en concreto, a sus jornadas VIT Talks donde asistieron a charlas de ponentes de primer nivel internacional, conocieron el método de trabajo de empresas líderes del sector, tomaron contactos con estudios punteros en el desarrollo de videojuegos independientes o los finalistas del certamen organizado por Sony para PlayStation. El Grado de Videojuegos de la Universidad San Jorge estuvo representado en Fun & Serious a través de la junior empresa 4FreaksFcition con su juego en Realidad Virtual llamado HAT.

### **Preuniversitarios 2020**

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.

### **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: Open Day**

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.

Debido al confinamiento varios Open-Day se realizaron con las familias utilizando Microsoft Teams.

### **Taller GIT**

Desde la empresa EVERIS se realizó un taller de 10 horas de duración sobre el manejo de sistemas de control de versiones.

### **Taller Diseño de niveles**

Samuel Molina, uno de los Game Designers de más prestigio en España, impartió un taller de diseño de niveles dirigido a todos los estudiantes del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

### **Jornada USJ Connecta**

En la jornada de USJ Connecta se realizaron dos actividades destinadas a los alumnos del área de tecnología: creación de un portfolio digital y herramientas digitales para la búsqueda de empleo.

### **Conjunto de charlas desarrolladas por expertos dentro de las clases:**

Se desarrollaron una serie de charlas para mejorar los conocimientos de nuestros alumnos en varios ámbitos:

- Mauricio García habló sobre el proceso de producción de Teh Game Kitchen
- Curso Growth Hacking impartido por Rafael Ferrer. 7 febrero 2020.
- Curso Lean Startup impartido por Nacho Vilalta. 21

### **Showroom Inycom**

En el showroom inycom mostró tecnologías punteras de Realidad Aumentada y Realidad Virtual.

### **Participación en Google Hash Code**

Desde la Escuela se organizó un hub para la participación en el Google Hash Code. Uno de los equipos participantes que clasificado en primer lugar a nivel estatal.

### **Reuniones para la mejora del sector productivo del videojuego**

Se desarrollaron distintas reuniones para estudiar y mejorar el sector productivo del videojuego. Destacando el inicio de la colaboración en el ámbito de los videojuegos con IAF.

### **Asociación AEVI**

LA Universidad San Jorge formó parte como asociado de AEVI (la principal asociación en España sobre el Desarrollo de Videojuegos). El grado de videojuegos estuvo presente en todas la asamblea celebradas por AEVI.

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

La localización de la Escuela en el campus de Villanueva de Gállego permite 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.
- Seminarios y actividades organizados por otros centros como maratones de cine, 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 IV Jornada sobre retos éticos, sociales y culturales en la Unión Europea del Siglo XXI'.
- Jornada Ocio en Familia.

## **6.2. Principales hitos del curso académico**

En el curso académico 2019-20 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 capacidad de alumnos, docentes y personal de apoyo de terminar el curso con éxito dadas las circunstancias propiciadas por el COVID-19. En este aspecto es destacable la rapidez y eficacia con la que se pasó de impartir la docencia en modalidad presencial a desarrollar las clases en formato online sin perder ni una sola clase.
- Dentro del proyecto denominado Escuela-Empresa los alumnos han desarrollado videojuegos en 2 y 3 dimensiones.
- La consolidación como socio de AEVI.
- La evolución de la junior empresa 4FreksFiction para el desarrollo de videojuegos y la divulgación de las posibilidades del sector en distintos entornos.
- Organización de la segunda Zjam
- Inicio del programa de emprendimiento en colaboración con el Instituto Aragonés de Fomento.
- **Investigación**
  - La línea de investigación abierta en torno a la generación de contenido de videojuegos de manera procedural se ha consolidado y ha empezado a generar éxitos en forma de publicaciones en las más prestigiosas revistas y conferencias (CAiSE,IST o JSS)
- **Innovación académica**
  - Se ha mantenido el número de créditos de CLIL, impartándose entorno al 50% de los créditos del grado en inglés.
  - Se ha consolidado el número de asignaturas que utilizan el Aprendizaje como Servicio dentro del Grado.
- **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. 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.

— **Actividades de alumnos**

- Durante este curso se colaboró con los alumnos en la organización de dos 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.

## 7. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### 7.1. Distribución de calificaciones

CALIFICACIÓN	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
No presentado	0,0%	0,0%	0,4%	1,1%	2,8%	3,5%
Suspense	2,0%	5,1%	6,2%	8,0%	4,4%	3,3%
Aprobado	43,6%	37,0%	30,9%	28,2%	31,4%	29,4%
Notable	40,8%	46,9%	48,3%	46,2%	45,7%	47,8%
Sobresaliente	9,8%	8,1%	11,4%	13,3%	12,9%	12,6%
Matrícula de honor	3,8%	2,9%	2,8%	3,2%	2,8%	3,4%

### 7.2. Distribución de calificaciones por materia

MATERIA	No presentado	Suspense	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
ÁLGEBRA	0,0%	5,3%	36,8%	52,6%	0,0%	5,3%
DISEÑO 2D	0,0%	0,0%	25,0%	37,5%	31,3%	6,3%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	0,0%	0,0%	0,0%	92,3%	7,7%	0,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	0,0%	0,0%	41,2%	35,3%	17,6%	5,9%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	0,0%	4,5%	27,3%	63,6%	0,0%	4,5%
HUMANISMO CÍVICO	0,0%	0,0%	5,0%	85,0%	5,0%	5,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	0,0%	0,0%	7,1%	85,7%	7,1%	0,0%
INGLÉS I	0,0%	0,0%	6,3%	56,3%	31,3%	6,3%
MATEMÁTICAS	0,0%	0,0%	6,3%	81,3%	12,5%	0,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	55,0%	35,0%	5,0%	5,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	0,0%	17,6%	52,9%	29,4%	0,0%	0,0%
CÓNSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	13,3%	0,0%	13,3%	60,0%	6,7%	6,7%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	0,0%	0,0%	0,0%	53,8%	46,2%	0,0%

DISEÑO 3D	7,1%	0,0%	64,3%	28,6%	0,0%	0,0%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	0,0%	14,3%	21,4%	64,3%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	7,7%	0,0%	69,2%	23,1%	0,0%	0,0%
INGLÉS II	0,0%	0,0%	0,0%	92,3%	7,7%	0,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	0,0%	0,0%	21,4%	78,6%	0,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	0,0%	14,3%	64,3%	14,3%	7,1%	0,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	8,3%	0,0%	83,3%	8,3%	0,0%	0,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	0,0%	20,0%	60,0%	13,3%	6,7%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	5,6%	0,0%	0,0%	50,0%	38,9%	5,6%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	0,0%	17,6%	17,6%	52,9%	5,9%	5,9%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	6,3%	0,0%	75,0%	6,3%	12,5%	0,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	0,0%	13,3%	26,7%	26,7%	26,7%	6,7%
INFORMÁTICA GRÁFICA	0,0%	0,0%	14,3%	78,6%	7,1%	0,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	0,0%	0,0%	33,3%	53,3%	13,3%	0,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	0,0%	0,0%	46,7%	53,3%	0,0%	0,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	35,3%	52,9%	5,9%	5,9%
MOTORES DE JUEGOS	0,0%	0,0%	18,8%	37,5%	37,5%	6,3%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	0,0%	5,3%	5,3%	78,9%	5,3%	5,3%
DISEÑO 3D AVANZADO	20,0%	0,0%	20,0%	20,0%	20,0%	20,0%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	22,2%	77,8%	0,0%	0,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	0,0%	0,0%	0,0%	33,3%	66,7%	0,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	0,0%	0,0%	11,1%	33,3%	55,6%	0,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	0,0%	0,0%	22,2%	55,6%	11,1%	11,1%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	0,0%	0,0%	66,7%	25,0%	8,3%	0,0%
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	0,0%	0,0%	12,5%	75,0%	12,5%	0,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	0,0%	33,3%	33,3%	33,3%	0,0%	0,0%
TRABAJO FIN DE GRADO	21,4%	0,0%	7,1%	28,6%	35,7%	7,1%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	0,0%	0,0%	45,5%	9,1%	45,5%	0,0%

### 7.3. 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%	94,5%	94,5%	90,8%	93,5%	94,8%
Tasa de abandono (10%*)	NP	NP	NP	29,4%	22,2%	38,9%
Tasa de graduación (70%*)	NP	NP	NP	NP	23,5%	25,9%
Tasa de eficiencia (65%*)	NP	NP	NP	NP	100,0%	98,5%
Tasa de éxito	98,6%	94,5%	94,9%	92,8%	95,7%	97,2%
Tasa de evaluación	100,0%	100,0%	99,6%	97,8%	98,1%	97,9%

\* Tasas estimadas en la Memoria de Solicitud de Verificación

### 7.4. Tasa de rendimiento por materia

Materia	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
<b>PLAN 2013</b>						
ÁLGEBRA	50,0%	45,2%	46,9%	56,8%	92,3%	94,7%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	63,6%	70,8%	56,3%	76,5%	82,4%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	100,0%	83,3%	100,0%	94,4%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	91,7%	62,5%	94,4%	86,7%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	100,0%	80,0%	73,9%	80,0%	82,4%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	90,9%	86,4%	100,0%	93,8%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	100,0%	95,8%	80,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	100,0%	81,0%	77,8%	86,7%



DISEÑO 2D	94,4%	85,7%	71,4%	69,2%	94,7%	100,0%
DISEÑO 3D	NP	62,5%	92,9%	53,3%	100,0%	92,9%
DISEÑO 3D AVANZADO	NP	NP	NP	100,0%	92,3%	80,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	66,7%	84,0%	77,8%	85,2%	100,0%	100,0%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	57,1%	58,6%	50,0%	100,0%	85,7%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	94,4%	92,9%	94,4%	87,5%	94,4%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	100,0%	82,4%	50,0%	84,2%	92,3%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	80,0%	70,4%	43,5%	46,9%	80,0%	95,5%
HUMANISMO CÍVICO	92,9%	88,9%	94,7%	96,0%	94,4%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	92,3%	91,7%	87,5%	88,0%	83,3%	100,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	100,0%	100,0%	86,4%	100,0%	100,0%
INGLÉS I	92,9%	88,5%	94,1%	96,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS II	100,0%	100,0%	92,0%	76,5%	94,7%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	100,0%	91,3%	71,4%	100,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	77,8%	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICAS	56,3%	80,6%	47,6%	68,8%	88,9%	100,0%
MOTORES DE JUEGO	NP	NP	100,0%	73,9%	83,3%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	88,9%	85,7%	70,0%	77,8%	93,8%	100,0%
PRÁCTICAS DE EMPRESAS	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	88,9%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	NP	NP	NP	80,0%	92,3%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	75,0%	88,5%	56,3%	94,1%	85,7%
REALIDAD AUMENTADA	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	NP	NP	NP	92,3%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	100,0%	90,0%	100,0%	94,7%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	100,0%	70,0%	61,5%	52,9%	95,8%	91,7%
SISTEMAS INTELIGENTES	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	66,7%

SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	90,0%	95,7%	85,7%	100,0%	100,0%
TÉCNICAS DE INTERACCIÓN AVANZADA	NP	NP	NP	NP	0,0%	0,0%
TRABAJO FIN DE GRADO	NP	NP	NP	0,0%	66,7%	78,6%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	NP	NP	NP	90,0%	100,0%	100,0%
<b>DOBLE GRADO INF-VID</b>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ÁLGEBRA	NP	NP	NP	NP	46,2%	56,0%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	NP	NP	NP	NP	57,9%	62,5%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	NP	NP	NP	NP	NP	92,3%
CALIDAD DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	94,7%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	NP	NP	NP	81,8%	85,7%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	92,9%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	NP	NP	NP	NP	NP	92,9%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	NP	NP	90,0%	81,3%
DISEÑO 2D	NP	NP	NP	NP	94,7%	86,7%
DISEÑO 3D	NP	NP	NP	NP	72,2%	77,3%
DISEÑO 3D AVANZADO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ESTADÍSTICA	NP	NP	NP	NP	NP	94,4%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	NP	NP	NP	68,4%	65,2%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	NP	NP	NP	57,1%	65,2%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	NP	NP	NP	54,2%	95,2%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	91,7%

INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	NP	NP	85,7%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	85,7%	100,0%
INGLÉS I	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INGLÉS II	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS (VIDEOJUEGOS)	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	NP	NP	90,9%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	100,0%	94,1%
LENGUAJES FORMALES	NP	NP	NP	NP	93,8%	90,9%
MATEMÁTICAS	NP	NP	NP	NP	81,0%	77,8%
MOTORES DE JUEGO	NP	NP	NP	NP	85,7%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	88,9%	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	NP	NP	NP	NP	100,0%	81,8%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	NP	NP	NP	91,7%	77,8%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	NP	NP	NP	NP	75,0%	86,7%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	NP	NP	NP	70,0%	63,6%
PROYECTO FIN GRADO INFORMÁTICA	NP	NP	NP	NP	NP	70,6%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	50,0%	66,7%
REALIDAD AUMENTADA	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	NP	NP	NP	NP	NP	91,7%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	90,0%	88,2%
SISTEMAS INTELIGENTES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	93,3%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	81,3%	95,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	NP	NP	NP	NP	NP	93,3%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%

### 7.5. Tasa de éxito por materia

Materia	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
<b>PLAN 2013</b>						
ÁLGEBRA	87,5%	73,7%	78,9%	80,8%	92,3%	94,7%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	87,5%	89,5%	69,2%	76,5%	82,4%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	100,0%	95,2%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	100,0%	100,0%	94,4%	80,0%	82,4%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	100,0%	90,5%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUION Y STORYBOARD	NP	100,0%	100,0%	92,3%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	100,0%	89,5%	77,8%	86,7%
DISEÑO 2D	100,0%	96,0%	88,2%	90,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D	NP	90,9%	100,0%	88,9%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	95,5%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	88,9%	85,0%	83,3%	100,0%	85,7%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	94,4%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	100,0%	93,3%	66,7%	84,2%	100,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	100,0%	86,4%	76,9%	65,2%	80,0%	95,5%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	83,3%	100,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS I	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS II	100,0%	100,0%	100,0%	92,9%	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	100,0%	100,0%	90,9%	100,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICAS	90,0%	92,6%	76,9%	88,0%	88,9%	100,0%
MOTORES DE JUEGO	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	96,0%	87,5%	91,3%	100,0%	100,0%
PRÁCTICAS DE EMPRESAS	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	90,0%	100,0%	81,8%	94,1%	85,7%
REALIDAD AUMENTADA	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	100,0%	87,5%	80,0%	90,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	90,0%	100,0%	100,0%	100,0%	66,7%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	92,3%	100,0%	100,0%
TRABAJO FIN DE GRADO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
<b>DOBLE GRADO INF-VID</b>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ÁLGEBRA	NP	NP	NP	NP	46,2%	56,0%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	NP	NP	NP	NP	61,1%	62,5%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	NP	NP	NP	NP	NP	92,3%
CALIDAD DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	NP	NP	NP	81,8%	85,7%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	NP	NP	NP	NP	NP	92,9%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	NP	NP	90,0%	81,3%
DISEÑO 2D	NP	NP	NP	NP	100,0%	92,9%
DISEÑO 3D	NP	NP	NP	NP	81,3%	77,3%
DISEÑO 3D AVANZADO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%

ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ESTADÍSTICA	NP	NP	NP	NP	NP	94,4%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	NP	NP	NP	72,2%	65,2%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	NP	NP	NP	63,2%	71,4%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	NP	NP	NP	56,5%	100,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	91,7%
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	NP	NP	85,7%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	85,7%	100,0%
INGLÉS I	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INGLÉS II	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	NP	NP	90,9%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	100,0%	94,1%
LENGUAJES FORMALES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
MATEMÁTICAS	NP	NP	NP	NP	81,0%	77,8%
MOTORES DE JUEGO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	94,1%	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	NP	NP	NP	91,7%	77,8%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	NP	NP	NP	NP	85,7%	86,7%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	NP	NP	NP	70,0%	63,6%
PROYECTO FIN GRADO INFORMÁTICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
REALIDAD AUMENTADA	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	NP	NP	NP	NP	NP	91,7%

REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	94,7%	93,8%
SISTEMAS INTELIGENTES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	NP	NP	NP	93,3%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	86,7%	95,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	NP	NP	NP	NP	NP	93,3%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%

#### 7.6. Tasa de evaluación por materia

Materia	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
<b>PLAN 2013</b>						
ÁLGEBRA	57,1%	61,3%	59,4%	70,3%	100,0%	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	72,7%	79,2%	81,3%	100,0%	100,0%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	100,0%	87,5%	100,0%	94,4%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	91,7%	62,5%	94,4%	86,7%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	100,0%	80,0%	78,3%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	90,9%	95,5%	100,0%	93,8%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	100,0%	95,8%	86,7%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	100,0%	90,5%	100,0%	100,0%
DISEÑO 2D	94,4%	89,3%	81,0%	76,9%	94,7%	100,0%
DISEÑO 3D	NP	68,8%	92,9%	60,0%	100,0%	92,9%
DISEÑO 3D AVANZADO	NP	NP	NP	100,0%	92,3%	80,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	66,7%	88,0%	77,8%	85,2%	100,0%	100,0%
ESTADÍSTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	64,3%	69,0%	60,0%	100,0%	100,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	94,4%	92,9%	94,4%	87,5%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	100,0%	88,2%	75,0%	100,0%	92,3%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	80,0%	81,5%	56,5%	71,9%	100,0%	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	92,9%	88,9%	94,7%	96,0%	94,4%	100,0%

INFORMÁTICA BÁSICA	92,3%	91,7%	87,5%	88,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	100,0%	100,0%	86,4%	100,0%	100,0%
INGLÉS I	92,9%	88,5%	94,1%	96,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS II	100,0%	100,0%	92,0%	82,4%	94,7%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	100,0%	91,3%	78,6%	100,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	77,8%	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICAS	62,5%	87,1%	61,9%	78,1%	100,0%	100,0%
MOTORES DE JUEGO	NP	NP	100,0%	73,9%	83,3%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	88,9%	89,3%	80,0%	85,2%	93,8%	100,0%
PRÁCTICAS DE EMPRESAS	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	88,9%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	100,0%	83,3%	88,5%	80,0%	92,3%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	NP	NP	68,8%	100,0%	100,0%
REALIDAD AUMENTADA	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	NP	NP	100,0%	92,3%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	100,0%	80,0%	76,9%	90,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	NP	NP	NP	58,8%	95,8%	91,7%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	100,0%	95,7%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	92,9%	100,0%	100,0%
TRABAJO FIN DE GRADO	NP	NP	NP	NP	66,7%	78,6%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	NP	NP	NP	90,0%	100,0%	100,0%
<b>DOBLE GRADO INF-VID</b>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ÁLGEBRA	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	NP	NP	NP	NP	94,7%	100,0%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%



ARQUITECTURA DE ORDENADORES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	94,7%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	92,9%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
DISEÑO 2D	NP	NP	NP	NP	94,7%	93,3%
DISEÑO 3D	NP	NP	NP	NP	88,9%	100,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ESTADÍSTICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	NP	NP	NP	94,7%	100,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	NP	NP	NP	90,5%	91,3%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	NP	NP	NP	95,8%	95,2%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INGLÉS I	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INGLÉS II	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
LENGUAJES FORMALES	NP	NP	NP	NP	NP	90,9%
MATEMÁTICAS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
MOTORES DE JUEGO	NP	NP	NP	NP	85,7%	100,0%

NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	94,4%	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	NP	NP	NP	NP	100,0%	81,8%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	NP	NP	NP	NP	87,5%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
PROYECTO FIN GRADO INFORMÁTICA	NP	NP	NP	NP	NP	70,6%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	50,0%	66,7%
REALIDAD AUMENTADA	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	95,0%	94,1%
SISTEMAS INTELIGENTES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	93,8%	100,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%

### 7.7. Alumnos egresados

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Alumnos egresados	NP	NP	NP	2	3	8
Duración prevista de los estudios	NP	NP	NP	4,0	4,0	4,0
Duración media en los estudios	NP	NP	NP	4,0	4,7	5,3
<b>VARIACIÓN</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	<b>0,0</b>	<b>0,7</b>	<b>1,3</b>

### **7.8. Conclusiones Junta de Evaluación**

En la junta de evaluación se puso de manifiesto el esfuerzo realizado tanto por docentes como por profesores para conseguir terminar el curso con éxito en las circunstancias provocadas por el COVID-19. Observando el rendimiento tenemos un 7,2% entre suspensos y no presentados, con una disminución del número de aprobados y un ligero aumento de notables y matrículas de honor.

Las tasas de rendimiento del 100% 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.

Las tasas de rendimiento se encuentran por encima del 75% en la mayoría de las asignaturas. Existen una serie de asignaturas con tasas menores (Álgebra, Análisis y Cálculo, Estructuras de Datos y Algoritmos, Fundamentos de Física, Programación Orientada a Objetos), siempre superiores al 50%. Se hace un especial seguimiento del desarrollo de estas asignaturas considerando los docentes que se encuentran en valores razonables y siendo asignaturas que requieren especial seguimiento. Analizando las citadas asignaturas por comparativa con cursos anteriores se observa que la tasa de rendimiento ha aumentado en todos los casos excepto en Estructuras de Datos y Algoritmos (permanece constante) y Programación Orientada a Objetos (ha disminuido levemente). Las tasas de éxito tienen un análisis similar a la tasa de rendimiento.

Respecto a la distribución de las calificaciones (apartado 7.1) los resultados guardan similitud con cursos anteriores.

### **7.9. 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. Un ejemplo es la realización de un curso 0 de Física que permita a los alumnos afrontar la asignatura de Física con mayor garantía de éxito.

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.

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.

Durante el curso se ha seguido desarrollando el proyecto 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.

#### **7.10. 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 (incluyendo el curso 0 citado en el punto anterior) 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.

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**

**8. INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO**

**8.1. Satisfacción de los alumnos**

*8.1.1. 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%)	8,8 (38,5%)	8,7 (100,0%)	8,9 (80,0%)	9,0 (57,9%)	8,7 (100%)
Satisfacción con el programa de acción tutorial	9,5 (100,0%)	9,0 (100,0%)	8,9 (84,7%)	9,2 (59,1%)	9,4 (46,2%)	NP
Satisfacción con el servicio de biblioteca	8,0 (90,9%)	6,4 (68,8%)	8,3 (42,9%)	8,9 (63,6%)	8,3 (84,6%)	NP
Satisfacción con las instalaciones	7,3 (45,5%)	7,5 (96,3%)	7,6 (65,6%)	7,5 (70,6%)	8,2 (74,4%)	NP
Satisfacción con la Secretaría General Académica	8,3 (45,5%)	8,3 (96,3%)	8,2 (65,6%)	8,9 (70,6%)	8,6 (74,4%)	NP
Satisfacción con los sistemas de información	7,3 (45,5%)	8,2 (96,3%)	7,7 (65,6%)	8,9 (70,6%)	8,2 (74,4%)	NP
Satisfacción con el servicio de actividades deportivas	8,4 (45,5%)	8,1 (96,3%)	7,1 (65,6%)	8,0 (70,6%)	8,1 (74,4%)	NP
Satisfacción con los servicios de restauración	8,1 (45,5%)	8,3 (96,3%)	8,1 (65,6%)	8,8 (70,6%)	8,6 (74,4%)	NP
Satisfacción con el servicio de transporte	9,3 (45,5%)	7,6 (96,3%)	6,7 (65,6%)	7,6 (70,6%)	7,1 (74,4%)	NP

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	8,8	8,7	9,0	9,0	9,2*
Satisfacción de los estudiantes con los materiales didácticos	8,3	8,1	8,2	8,2	8,2	8,4*
Satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información de la web	8,4	8,3	9,1	9,1	9,6	9,0
Satisfacción de los estudiantes con las metodologías docentes	8,5	8,2	8,2	8,1	8,2	8,4*
Satisfacción de los estudiantes con los sistemas de evaluación	8,6	8,3	8,3	8,5	8,5	8,6*
Satisfacción de los estudiantes con la labor docente del profesor	8,6	8,4	8,4	8,5	8,5	8,6*

\*Datos correspondientes al primer semestre

*8.1.2. Reuniones de delegados*

En las reuniones de delegados celebradas durante el curso 2019-2020, los temas más destacados son:

- Máquinas vending.
- Uso instalaciones fuera del horario habitual.
- Viaje de estudios.
- Calendario de exámenes.
- Entrega de trabajos.
- Sugerencias en cafetería.
- Listas de asistencia.

### 8.1.3. Análisis satisfacción alumnos

Debido a las especiales circunstancias del curso 19-20 solo aparecen resultados para Satisfacción con el proceso de incorporación de nuevos alumnos con un valor de 8,7 y una tasa de respuesta del 100%, este valor se encuentra en consonancia al obtenido en cursos anteriores.

En lo referente a aspectos específicos es destacable que todos los ítems valorados se encuentran por encima del 8.4, todos los valores alcanzan valores prácticamente constantes. Todos los valores mejoran en su percepción salvo la satisfacción de los estudiantes con la web (que obtiene un valor de 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.

## 8.2. Satisfacción de los egresados

### 8.2.1. Encuestas de evaluación

ASPECTOS GENERALES	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Satisfacción con el programa	NP	NP	NP	8,6 (33,3%)	7,9 (55,6%)	8,3 (47,4%)
Media Universidad	7,5 (36,6%)	8,5 (49,4%)	7,6 (52,9%)	8,2 (46,7%)	8,0 (57,8%)	8,2 (47,1%)

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	NP	NP	9,0	6,6	6,6
Satisfacción de los egresados con la información recibida sobre el programa	NP	NP	NP	8,0	8,0	8,2
Satisfacción de los egresados con las metodologías docentes	NP	NP	NP	8,0	7,6	8,7
Satisfacción de los egresados con los sistemas de evaluación	NP	NP	NP	9,0	7,6	8,7
Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo	NP	NP	NP	10	8,8	9,2
Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados	NP	NP	NP	9,0	7,6	9,0

### 8.2.2. Análisis satisfacción de egresados

La satisfacción de los egresados es notable (8,3) ligeramente superior a la media obtenida por la Universidad (8,2); la tasa de respuesta se encuentra en línea con la Universidad (cercano al 47%).

La satisfacción de los egresados con la organización del plan de estudios permanece constante. El resto de ítems alcanzan valores comprendidos entre 8 y 9,2. Los ítems con mayor calificación son los referidos a Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados y Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo (ambos valores por encima de 9).

### 8.3. Satisfacción del personal docente

#### 8.3.1. 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%)	9,1 (52,9%)	NP	9,0 (39,3%)	NP	9,0 (28,6%)
Media Universidad	9,3 (50,0%)	8,5 (49,4%)	8,8 (41,7%)	8,5 (44,6%)	8,8 (25,0%)	8,5 (40,8%)

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	8,7	NP	8,8	NP	9,0
Satisfacción del profesorado con la coordinación docente	9,3	8,9	NP	8,8	NP	9,3
Satisfacción del profesorado con la información de la web	9,5	9,3	NP	9,2	NP	9,3
Satisfacción del profesorado con los recursos materiales	9,8	9,6	NP	8,9	NP	9,5
Satisfacción del profesorado con los resultados alcanzados por los estudiantes	8,3	9,0	NP	8,5	NP	8,4
Satisfacción del profesorado con la Biblioteca	8,8	NP	NC	NP	9,3	NP

#### 8.3.2. Reuniones de planificación, coordinación y evaluación

Conclusiones de las reuniones planificación y coordinación mantenidas durante el curso académico 2019-2020:

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 los 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, etc.).
- Horarios y calendarios:
  - Organización y publicación de horarios de tutorías.
  - Calendarios de exámenes febrero 2019 y julio 2019: versiones iniciales, vías de propuestas para la versión definitiva y responsables.
  - Presentación y aceptación de las propuestas y/o modificaciones calendario 17/18
- 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 de 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.

Es destacable la coordinación realizada durante el tiempo que las clases se desarrollaron de manera presencial teniendo feedback semanalmente tanto por parte de los delegados como por parte del profesorado.

Durante este curso se realizó una reunión específica con los estudiantes para explicar el funcionamiento, metodologías, etc. para la asignatura Trabajo Fin de Grado.

#### *8.3.3. Análisis satisfacción del profesorado*

Se observa un alto grado de satisfacción de los docentes (9), si bien la tasa de respuesta es muy baja. Respecto a los aspectos específicos todos los valores alcanzan valores por encima de 9, salvo Satisfacción del profesorado con los resultados alcanzados por los estudiantes con un valor de 8,4.

### **8.4. Satisfacción del personal no docente**

#### *8.4.1. 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 el Área de Estudiantes.

#### *8.4.2. 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.

## 8.5. Inserción laboral de los graduados

### 8.5.1. Datos inserción laboral al finalizar los estudios

**Datos obtenidos mediante encuesta telefónica en octubre de 2019. Encuesta a los 12 meses del egreso de la promoción 2017-2018.**

	AÑO DE ESTUDIO DE INSERCIÓN LABORAL								
	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Total acumulado de egresados	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Número egresados encuestados	-	-	-	-	-	-	-	-	2 (100%)

<b>Total contratos cuenta ajena</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	0
Contratos indefinidos	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Otros contratos	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Adecuación del puesto	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Grado de satisfacción con el trabajo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Total trabajos cuenta propia</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	0
Grado de satisfacción con el trabajo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Total trabajadores</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-

<b>Total parados</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Paro involuntario (no encuentra ningún trabajo)	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Paro involuntario (no encuentra trabajo adecuado)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Paro involuntario (otras razones)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Paro voluntario (en formación)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Paro voluntario (otras razones)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

<b>Formación posterior realizada</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	0
Grado	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Máster Universitario	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Doctorado	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Otros estudios de posgrado	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Formación continua	-	-	-	-	-	-	-	-	-

### 8.5.2. Análisis inserción laboral

El número de egresado es muy bajo y se hace un seguimiento de su situación laboral desde el Grado con el objetivo de facilitar su integración en el mercado laboral. Los dos egresados se tratan de perfiles claramente artísticos dentro del ámbito del videojuego. Esta inclinación profesional dificulta su incorporación al mundo laboral dentro del ámbito tecnológico.

## **Orientación a la mejora**

### **9. SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS**

#### **9.1. Evaluador externo**

La evaluación externa no estaba prevista para este curso académico.

<b>INFORME</b>	<b>ASPECTOS MEJORABLES</b>	<b>SEGUIMIENTO</b>	<b>ESTADO</b>
Informe de Evaluación Externa 12/11/2018	Se indica el desafío que supone para el grado las distintas preferencias de los alumnos bien por áreas relacionadas con el arte o con áreas técnicas (programación). Se recomienda tenerlo en cuenta para el futuro desarrollo del grado.	Este aspecto mejorable será considerado cuando se vaya a realizar modificaciones del programa  Noviembre 2020: El grado intenta considera las dos vertientes y se realizan actividades extra- académicas y se planifica considerando ambos perfiles.	ABIERTO
	Se recomienda potenciar la organización de actividades fuera de la Universidad, como asistencia a exposiciones y conferencias de interés para los estudiantes.	Desde el grado se organizan las actividades que permite una mejora de los conocimientos de los alumnos. Se recoge en un objetivo anual.  Noviembre 2020: Desde el grado se visita todos los años, al menos, una feria internacional de videojuegos, se organizan actividades académicas con protagonistas del desarrollo del videojuego y se organiza una zjam.	ABIERTO
	Se recomienda la creación de un panel de asesoría industrial que se reúna una o dos veces al año para que el personal de la universidad colabore con desarrolladores de videojuegos en términos de desarrollo curricular.	Se estudia la creación de un panel industria  Noviembre 2020: El panel industrial ha sido creado	CERRADO
	Se recomienda fomentar la participación del grado con la industria, aumentando las visitas a empresas, realizando charlas y talleres en colaboración con empresas del sector.	Desde el grado se organizan las actividades que permite un acercamiento a la industria. Se recoge en un objetivo anual.  Noviembre 2020: Desde el grado se visita todos los años, al menos, una feria internacional de videojuegos, se organizan actividades académicas con protagonistas del desarrollo del videojuego y se organiza una zjam.	ABIERTO

**9.2. Seguimiento de recomendaciones de ANECA y ACPUA en sus informes**

INFORME	RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
<p>Informe de verificación ANECA 15/07/2013</p>	<p>Criterio 6: Personal académico Se aporta un plan de incorporación de profesorado suficiente para el desarrollo del título. El cumplimiento de este plan debe ser objeto de especial seguimiento.</p>	<p>Octubre 2015: Los datos presentados en esta Memoria (Apartado 2) reflejan la situación actual del profesorado. El próximo curso académico aumentará el número de doctores. Existe el compromiso de aumentar el número de profesores doctores acreditados durante el despliegue completo del Grado. Por otro lado, dado el número de alumnos las asignaturas se han desarrollado de una forma exitosa con el cuadro docente del Grado. Octubre 2016: El porcentaje de doctores ha aumentado dentro del cuerpo docente y dada la condición de doctorandos de varios profesores seguirá aumentando en un futuro próximo. Alcanzando de manera gradual el compromiso de aumentar el número de profesores doctores acreditados durante el despliegue completo del Grado. Las asignaturas, dado la relación alumno/profesor, se han desarrollado de una forma exitosa con el cuadro docente del Grado. Octubre 2017: Como se puede observar, se está produciendo una progresión creciente en el porcentaje de profesores doctores que participan en el Grado (actualmente es del 39,1% y existe el compromiso de alcanzar el 43,8%). El número de profesores doctorandos y las nuevas incorporaciones de doctores permitirán de forma gradual alcanzar el compromiso adquirido para el despliegue completo del Grado. Las asignaturas, dado la relación alumno/profesor, se han desarrollado de una forma exitosa con el cuadro docente del Grado. Octubre 2018: Como se puede observar, se está produciendo una progresión creciente en el porcentaje de profesores doctores que participan en el Grado. Prácticamente se ha alcanzado el número establecido en la memoria de verificación (a falta de 0,4%). Referido al porcentaje de ECTS impartidos por doctores no se ha alcanzado pero el número de profesores doctorandos y las nuevas incorporaciones de doctores permitirán de forma gradual alcanzar el compromiso adquirido para el despliegue completo del Grado. Las asignaturas, dado la relación alumno/profesor, se han desarrollado de una forma exitosa con el cuadro docente del Grado. Octubre 2019: Se han alcanzado los valores de profesores doctores (con relación a los profesores y los créditos impartidos) reflejados en la memoria de verificación.</p>	<p>CERRADO</p>

	<p>Criterio 7: Recursos materiales y servicios En general los recursos materiales aportados resultan limitados para el desarrollo de la titulación. Existen compromisos por parte de la universidad referentes a convenios con casas comerciales y ampliación de dichos recursos. El cumplimiento de estos compromisos debe ser objeto de especial seguimiento. Además, la distribución actual de los recursos materiales implica que los estudiantes deban desarrollar algunas prácticas en un centro distinto de donde se desarrolla habitualmente la docencia, que está situado a más de 30 Km. Existe el compromiso por parte de la universidad de gestionar este desplazamiento y de que sólo se haga en situaciones puntuales. El cumplimiento de este compromiso deberá ser objeto de especial seguimiento.</p>	<p>Octubre 2015: Los recursos materiales se han mostrado suficientes para el correcto desarrollo de las asignaturas. Ya se han firmado acuerdos con casas comerciales (Microsoft) y se está inmerso en el proceso de alcanzar nuevos acuerdos. El desplazamiento a Walqa se desarrolló de manera puntual, con éxito como queda reflejado en el apartado de actividades de la memoria. Octubre 2016: Los recursos materiales se han mostrado suficientes para el correcto desarrollo de las asignaturas. Ya se han iniciado contactos para llegar a acuerdos con casas comerciales como Microsoft o Sony. El desplazamiento a Walqa se desarrolló de manera puntual, con éxito como queda reflejado en el apartado de actividades de la memoria. Octubre 2017: Los recursos materiales se han mostrado suficientes para el correcto desarrollo de las asignaturas. Se siguen manteniendo contactos para llegar a acuerdos con casas comerciales como Microsoft o Sony. Por otro lado, se han iniciado contactos con empresas punteras del sector como Starloops, Tequila Works o GameLoft. Se ha ido aumentando paulatinamente el equipamiento disponible para que todas las asignaturas se desarrollen de forma óptima. El desplazamiento a Walqa se desarrolló de manera puntual, con éxito como queda reflejado en el apartado de actividades de la memoria. Octubre 2018: Los recursos materiales se han mostrado suficientes para el correcto desarrollo de las asignaturas. Seguimos manteniendo contactos con compañías como Sony y Microsoft. Y paulatinamente se establecen nuevos contactos con empresas del ámbito de los videojuegos. Se ha ido aumentando paulatinamente el equipamiento disponible, contando además de los recursos propios de la Universidad con los recursos proporcionados desde la cátedra Inycom, para que todas las asignaturas se desarrollen de forma óptima. El desplazamiento a Walqa se desarrolló de manera puntual, con éxito como queda reflejado en el apartado de actividades de la memoria. Octubre 2019: La renovación de la acreditación constató la idoneidad de los recursos materiales para el correcto desarrollo del curso. Desde la dirección del Grado se siguen incrementando el número de acuerdos con empresas e intensificando las relaciones con los distintos agentes del sector. Noviembre 2020: Desde la dirección del Grado se siguen incrementando el número</p>	<p>ABIERTO</p>
--	--	---	----------------

		de acuerdos con empresas e intensificando las relaciones con los distintos agentes del sector. Actualmente se desarrollan acciones para formar parte del programa Playstation Talents y se desarrollan actividades que fomenten el emprendimiento del sector de los videojuegos en colaboración con el Instituto Aragonés de Fomento).	
Informe de modificación ANECA 30/09/2016	No hay.	No procede.	-
Informe de renovación de la acreditación ACPUA 12/07/2019	Revisar tanto la descripción del título como el perfil de egreso para que se alinee con los objetivos que pretende la titulación o modificar los mismos.	Octubre 2019: Desde la dirección del grado y el departamento de calidad de EARTE se ha comenzado la forma de abordar esta recomendación Noviembre 2020: Desde la dirección del grado, junto al departamento de calidad, se han diseñado una serie de acciones para lograr que se alcancen los objetivos de la titulación.	ABIERTO
	Recoger las evidencias de coordinación.	La dirección del grado junto al departamento de calidad de EARTE han comenzado a coger evidencias de la coordinación. Noviembre 2020: El departamento de calidad y la dirección del grado recogen las evidencias de coordinación.	CERRADO
	Completar la información sobre evaluación reflejada en las Guías Docentes de las asignaturas, incluyendo las pruebas concretas de evaluación y el reparto de la nota final del estudiante.	Octubre 2019: Se ha trasladado esta recomendación al departamento de calidad de EARTE Noviembre 2020: Actualmente en las guías docentes que disponen los alumnos tienen desglosadas cada prueba de evaluación. En las guías docentes públicas aparecen detalladas los pesos por cada tipo de instrumento de evaluación.	CERRADO
	Publicar el currículo del profesorado del título accesible desde la página web, así como la información sobre los grupos de investigación y las líneas de I+D más relacionadas con el título.	Octubre 2019: Se ha trasladado esta recomendación al departamento de calidad de EARTE. Noviembre 2020: Los logros de investigación pueden ser observadas en la página del principal grupo de investigación EARTE y en sus RRSS. Por otro lado, los CVS de los docentes se muestra estandarizado.	CERRADO
	Mejorar en la web del título el apartado de «calidad», haciendo accesible a los grupos de interés las evidencias sobre el trabajo realizado: los distintos informes de seguimiento (no solo el último), evidencias relacionadas con el sistema de gestión de calidad (actas de reuniones, acciones de mejora llevadas a cabo, etc.).	Octubre 2019: Por un lado, se ha trasladado la información de Resultados e indicadores de calidad del apartado global de Calidad a la página del título. Se dispone en dicho apartado de la Memoria Anual del último curso, donde se reflejan las acciones de mejora tomadas, los objetivos marcados, etc.	CERRADO
	Aumentar el número de profesores doctores acreditados.	Octubre 2019: De forma natural y, una vez alcanzado el número de doctores reflejados en la memoria de verificación, el número de doctores acreditados aumentará. Noviembre 2020: Actualmente están solicitadas, dentro del grupo de docentes, 2 solicitudes de acreditación de doctor y dos solicitudes de acreditación como titular. Además, tres profesores han iniciado sus estudios de doctorado.	ABIERTO

Mejorar la capacidad investigadora y producción científica del profesorado.	<p>Octubre 2019: Desde el grupo de investigación SVIT se ha comenzado una línea de trabajo en el ámbito de los videojuegos que a medio plazo mejorará la capacidad investigadora del profesorado.</p> <p>Noviembre 2020: La línea de trabajo dentro del ámbito de los videojuegos del grupo SVIT ha comenzado a plasmarse en éxitos publicando en conferencias de primera calidad (CAiSE), revistas de impacto (IST, JSS) o referencias en prensa.</p>	ABIERTO
Emprender acciones para subir la matrícula de primer curso, y disminuir el número de abandonos observado.	<p>Octubre 2019: Junto al departamento de Información Universitaria y Marketing se diseñan y plantean acciones para subir la matrícula.</p> <p>Noviembre 2020: Junto al departamento de Información Universitaria y Marketing se diseñan y plantean acciones para subir la matrícula como son talleres, acciones que den a conocer el grado, organización de jam. Por otro lado, se hace un seguimiento pormenorizado de los abandonos para conocer las causas de los mismos.</p>	ABIERTO
Aumentar el número de convenios con entidades que tienen relación directa con la temática del título.	<p>Octubre 2019: Desde la dirección del Grado y el dpto. de empresas se siguen incrementando el número de acuerdos con empresas e intensificando las relaciones con los distintos agentes del sector.</p> <p>Noviembre 2020: Durante el pasado curso se ha incrementado el número de acuerdos firmados (por ejemplo, con Genera Games); desde la dirección del Grado y el dpto. de empresas se sigue incentivando la firma de acuerdos.</p>	ABIERTO
Mejorar las tasas de éxito y rendimiento de algunas de las asignaturas más relacionadas con la disciplina informática (Fundamentos de Programación, Diseño 3D, Estructura de Datos y Algoritmos y Sistemas de Información).	<p>Octubre 2019: Se hace un especial seguimiento de las tasas de rendimiento y éxito de aquellas asignaturas.</p> <p>Noviembre 2020: Se observan las tasas de éxito y rendimiento de las citadas asignaturas encontrándose con valores considerados normales.</p>	CERRADO
Incorporar datos sobre la tasa de abandono, graduación y eficiencia, comparando estos indicadores con los establecidos en la memoria verificada del título (de forma desagregada del doble grado).	<p>Octubre 2019: Se ha trasladado esta recomendación al departamento de calidad de EARTE</p> <p>Noviembre 2020: En la memoria aparecen las tasas de éxito y rendimiento desagregadas.</p>	ABIERTO
Incorporar los indicadores sobre la satisfacción del Personal de Administración y Servicios, el colectivo de empleadores y otros colectivos que se consideren oportunos.	<p>Octubre 2019: Se ha trasladado esta recomendación al departamento de calidad de EARTE.</p> <p>Noviembre 2020: Desde el departamento de calidad se invita a otros colectivos como empleadores y egresados a las reuniones de seguimiento del grado.</p>	ABIERTO
Incorporar indicadores de inserción laboral.	<p>Octubre 2019: Desde la Unidad de Orientación Profesional y Empleo se realiza una encuesta a los egresados para conocer su estado laboral. Debido a que el grado se completó el curso pasado, no existen todavía dichos resultados.</p> <p>Noviembre 2020: Se han incorporado los indicadores de inserción laboral.</p>	CERRADO

**10. JUSTIFICACIÓN DE DESVIACIONES NO TRATADAS EN EL CURSO 2019-2020**

APARTADO	DESVIACIÓN	JUSTIFICACIÓN
	Todas las desviaciones están siendo abordadas o se han plasmado en objetivos para el curso 2020-2021.	



### 11. REVISIÓN DE OBJETIVOS 2019-2020

OBJETIVO	ANÁLISIS CUMPLIMIENTO OBJETIVO	INDICADOR Y RESULTADO PREVISTO	RESULTADO OBTENIDO	ESTADO		MEDIDAS A TOMAR (SI NO CUMPLE OBJETIVO)
				%	● ● ●	
OP-01: Firma de acuerdos de colaboración con empresas del sector.	Se han firmado 6 nuevos acuerdos para la realización de prácticas, destacando la firma con Genera Ganes	Número de acuerdos con empresas que permitan realizar prácticas dentro del sector del videojuego: 4	6	100%	● ● ●	
OP-02: Apoyar y desarrollar el programa EMPRESA – ESCUELA	Se desarrolló el concurso videojuego del año, actualización de la web de la Escuela.	Número de actividades o acciones para mejorar el programa EMPRESA-ESCUELA: 3	2	66%	● ● ●	Diseñar nuevas acciones que incentiven el proyecto ESCUELA-EMPRESA.
OP-03: Proponer y desarrollar actividades de extensión universitaria	Se organizó una visita a Fun & Serious. Se organizaron dos talleres: Diseño de Niveles y Taller GIT Se participó en la Zjam. Impartieron charlas Mauricio García, Rocío Tomé y Marta P Campos	Nº de eventos relevantes sobre videojuegos a los que se asiste: 1 Talleres organizados: 2 Charlas organizadas en el ámbito de los videojuegos: 3	1 2 3	100%	● ● ●	
OP-04: Incrementar el número de doctores acreditados.	Dos profesores dentro del Grado se encuentran en el proceso de introducción de datos para obtener la acreditación.	Incremento número de doctores acreditados: 2	0	50%	● ● ●	Incentivar la finalización del proceso de acreditación de los docentes implicados.
OP-05: Aumentar la producción investigadora en el ámbito de los videojuegos	Se han publicado 3 papers en el ámbito del videojuego en conferencias y revistas de primer nivel: CAISE, IST y JSS	Papers enviados en el ámbito de los videojuegos: 2	3	100%	● ● ●	
OP-06: creación de un panel de asesoría industrial	Se ha creado el panel de asesoría industrial	Creación de un panel industrial en el sector del videojuego: Sí	Sí	100%	● ● ●	
OC-04: Mejorar la satisfacción de los estudiantes del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos con las prácticas externas	La calificación obtenida es de 9,1.	Media de la Encuesta de Satisfacción del Estudiante en Prácticas Externas (FI-130) RESULTADO PREVISTO: 7,5	9,1	100%	● ● ●	

OC-05: Mejorar la tasa de respuesta de la Encuesta de Satisfacción del Estudiante en Prácticas Externas	La tasa de respuesta está cercana al 75%.	Tasa de respuesta de la Encuesta de Satisfacción del Estudiante en Prácticas Externas (FI-130) RESULTADO PREVISTO: 50%	75%	100%	●	
---	---	---	-----	------	---	--

- Objetivo cumplido (únicamente en el caso de 100% cumplimiento)
- Objetivo no cumplido

## 12. PLAN DE ACCIÓN 2020-2021

OBJETIVO	SITUACIÓN ACTUAL	ACCIONES A REALIZAR (Plazo, responsable y recursos)	INDICADOR Y RESULTADO PREVISTO
OP-01: Firma de acuerdos de colaboración con empresas del sector.	El número de empresas del sector con acuerdos firmados es escaso.	Aumentar el número de acuerdos firmados. RESPONSABLE: Director de VID y Dpto. de Empresas PLAZO: Agosto 2021 RECURSOS: Dedicación de los responsables asignados	Número de acuerdos con empresas que permitan realizar prácticas dentro del sector del videojuego: 4
OP-02: Apoyar y desarrollar el programa EMPRESA – ESCUELA	El programa EMPRESA-ESCUELA no tiene el apoyo requerido.	Acciones encaminadas a la promoción del proyecto. RESPONSABLE: Director de VID PLAZO: Agosto 2021 RECURSOS: Dedicación del responsable asignado y partidas presupuestarias del grado de VID	Número de actividades o acciones para mejorar el programa EMPRESA-ESCUELA: 3
OP-03: Proponer y desarrollar actividades de extensión universitaria	Se desarrollan actividades de extensión universitaria.	Organizar las actividades de extensión universitaria requeridas. RESPONSABLE: Director de VID PLAZO: Agosto 2021 RECURSOS: Dedicación del responsable asignado y partidas presupuestarias del grado de VID	Nº de eventos relevantes sobre videojuegos a los que se asiste: 1 Talleres organizados: 2 Charlas organizadas en el ámbito de los videojuegos: 3
OP-04: Incrementar el número de doctores acreditados.	Número de doctores acreditados: 7	Solicitar acreditación por parte de los doctores participantes en el Grado. RESPONSABLE: Doctores NO acreditados y Director de VID PLAZO: Agosto 2021 RECURSOS Dedicación del responsable asignado y créditos dedicados a investigación de los docentes	Incremento número de doctores acreditados: 2
OP-05: Incrementar la dedicación a las competencias referidas al diseño en el grado	Es posible incrementar el esfuerzo destinado a adquirir competencias en el ámbito del diseño	Escribir y enviar papers científicos en el ámbito de los videojuegos a conferencias o revistas relevantes RESPONSABLE: Director de VID y PDIs de grado de VID PLAZO: Agosto 2021 RECURSOS Dedicación de los responsables asignados	Número de acciones dirigidas a incrementar las competencias en el ámbito del diseño: 3

**ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES**

	<b>CÓDIGO</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>2014-2015</b>	<b>2015-2016</b>	<b>2016-2017</b>	<b>2017-2018</b>	<b>2018-2019</b>	<b>2019-2020</b>
1	IN-006	Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas	50	50	50	50	50	50
2	IN-031	Ratio de plazas demandadas / ofertadas	0,38	0,78	0,60	0,34	0,92	0,56
3	IN-032	Número de alumnos de nuevo ingreso	19	28	20	25	26	19
4	IN-064	Variación porcentual de matrícula de nuevo ingreso	100%	147,4%	71,4%	125%	104%	73,1%
5	IN-033	Ratio de matrícula de nuevo ingreso / plazas ofertadas	0,38	0,56	0,40	0,50	0,52	0,38
6	IN-034	% de alumnos de nuevo ingreso que han realizado la PAU/EVAU	88,9%	82,1%	90,0%	92,0%	100%	63,2%
7	IN-035	Nota de corte PAU/EVAU	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
8	IN-036	Nota media de acceso PAU	6,2	6,8	6,3	6,2	5,3	NP
		Nota media de acceso EVAU	-	-	-	6,2	6,1	5,8
9	IN-039	Número de alumnos de nuevo ingreso en todos cursos excepto primero	1	0	0	0	0	0
10	IN-040	Número de alumnos matriculados (títulos oficiales)	19	44	59	78	98	104
11	IN-047	Número de egresados	NP	NP	NP	2	3	8
12	IN-011	% de alumnos en programa de movilidad (outgoing)	0,0%	0,0%	0,0%	3,8%	6,1%	2,9%
13	IN-012	% de alumnos en programa de movilidad (incoming)	0,0%	0,0%	0,0%	6,4%	8,1%	11,5%
14	IN-019	Ratio alumnos/profesor	5,3	9,4	8,2	7,7	6,8	7,1
15	IN-017	% PDI doctores / PDI	16,6%	25,6%	39,1%	43,8%	50%	46,6%
16	IN-114	% PDI acreditados / PDI	16,6%	12,8%	21,7%	16,7%	23,3%	23,3%
17	IN-020	% de profesores sometidos a evaluación de la actividad docente	100%	95,8%	100%	91,1%	91,4%	100%
18	IN-069	Tasa de rendimiento	98,6%	94,5%	94,5%	90,8%	93,5%	94,8%
19	IN-070	Tasa de eficiencia	NP	NP	NP	NP	100%	98,5%
20	IN-071	Tasa de abandono	NP	NP	NP	NP	22,2%	38,9%
21	IN-072	Tasa de graduación	NP	NP	NP	NP	23,5%	25,9%
22	IN-112	Tasa de éxito	98,6%	94,5%	94,9%	92,8%	95,7%	97,2%
23	IN-113	Tasa de evaluación	100%	100%	99,6%	97,8%	98,1%	97,9%

24	IN-074	Duración media en los estudios	NP	NP	NP	4,0	4,7	5,3
25	IN-076	Satisfacción de los alumnos con el Plan de Acción Tutorial	9,0	8,6	8,9	8,8	9,4	NP
26	IN-077	Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	NP	NP	NP	9,2	5,3	9,1
27	IN-078	Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing)	NP	NP	NP	7,9	8,2	8,7
28	IN-082	Satisfacción de los alumnos con el profesorado	8,6	8,4	8,5	8,5	8,5	8,6
29	IN-085	Satisfacción de los egresados	NP	NP	NP	8,6	7,9	8,3
30	IN-086	Satisfacción del profesorado con el programa	9,3	9,1	NP	9,0	NP	9,0

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

**Fecha de reunión:** 5 de febrero de 2021

**Lugar:** La reunión se desarrolla utilizando Microsoft Teams

**Asistentes:**

- Representante del Personal Técnico y de Gestión
- Área de Calidad
- Coordinadora Calidad EARTE
- Alumno Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
- Representante del Personal Docente e Investigador en Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
- Egresado del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
- Empleador CEO de Kraken Empire
- Director del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

**Orden del día**

1. Recogida de observaciones y comentarios de los participantes sobre los puntos del 1 al 11 de las memorias adjuntas.
2. Revisión del plan de acción del curso pasado. Resultados y conclusiones.
3. Revisión del plan de acción 19/20 y adaptar, si procede, a partir de las propuestas de la comisión.
4. Recogida de observaciones.

**Desarrollo reunión:**

1. Recogida de observaciones y comentarios de los participantes sobre los puntos del 1 al 11 de las memorias adjuntas.

Desde la Dirección del Grado se destacan los puntos más importantes:

- Matriculados: descenso, seguimos con acciones como ZJAM, se ponen en marcha nuevos eventos para captación.
- Número de bajas: estabilizado, alrededor de 6. Causas: cambios de planes, gusto artístico que no han encontrado su lugar en el grado. El representante de los estudiantes afirma que los compañeros que conoce son por estas causas.
- Dentro de los mecanismos coordinación docente destaca la creación comisión calidad del centro
- Incidencias: son resueltas satisfactoriamente.
- Cualificación profesores: se alcanza el número de doctores. Dos doctores sustituidos por no dos doctores. No se alcanza el número de doctores por crédito impartido. Se trata de una situación coyuntural debido al número de doctorandos actual.
- Encuestas sobre prácticas externas: se consiguió que rellenasen las encuestas un alto porcentaje de alumnos con valoración de 9'1.
- Hitos destacados:

- Solventar situación COVID: se consiguió de forma satisfactoria
  - Junior empresa: los que han salido del grado están constituyendo su propia empresa,
  - Organización ZJAM: este año se está organizando la tercera
  - Colaboración con IAF: charlas desarrollo videojuegos 20/21, están desarrollando programa emprendimiento videojuegos.
  - Líneas de investigación: publicaciones en el ámbito de los videojuegos
  - Egresados: satisfacción 8,3, tasa respuesta 50%.
  - Inserción laboral: 2 egresados, parte artística muy marcada, dificultad para encontrar trabajo.
  - Desviaciones: todas se tienen en cuenta y se está trabajando en ello.
  - Modificaciones situación sanitaria: importante que los datos rendimiento se han mantenido. EL representante de los estudiantes destaca y agradece la reacción de la universidad. Desde el Dpto. de Calidad se destaca adaptación en tiempo récord y felicitación a todos los componentes de la titulación. Desde el Dpto. de Calidad indica que siempre seguimos y adaptamos las guías docentes donde ANECA lo puede consultar.
2. Revisión del plan de acción del curso pasado. Resultados y conclusiones.
- Se han ampliado el número de acuerdos con empresas: 6 acuerdos, destaca Genera Games.
  - Proyecto escuela-empresa: interesante pero no cala, se mantiene como objetivo.
  - Actividades extensión universitaria: cumplido.
  - Acreditación doctores: en proceso de consecución.
  - Investigación en el ámbito videojuego: objetivo cumplido
  - Creación de un panel industrial compuesto por: Arturo Monedero, Jorge Gordun, Miguel Valles.
  - Encuestas prácticas objetivos cumplidos de valor y tasa de respuesta.
3. Revisión del plan de acción 20/21 y adaptar, si procede, a partir de las propuestas de la comisión.
- Los objetivos son considerados correctos por la comisión
4. Recogida de observaciones.
- Desde el Área de Calidad se aclara la nomenclatura de los objetivos.
  - Desde la comisión de calidad de EARTE se hace apuntes que la memoria debe recoger que la modificación del sistema de evaluación debido al COVID-19 fue tratado como una adenda a las guías docentes.

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 2019-2020.