

# **Memoria Anual Resumida**

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

**Curso Académico 2016-2017**



## 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 (PAU) .....	6
1.6. Tamaño de los grupos.....	6
1.7. Mecanismos de coordinación docente.....	6
<b>Criterio 2. Información y transparencia.....</b>	<b>7</b>
<b>Criterio 3. Sistema de garantía interno de calidad (SGIC).....</b>	<b>8</b>
<b>2. SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD .....</b>	<b>8</b>
2.1. Situación del sistema: modificaciones realizadas .....	8
2.2. Quejas y reclamaciones.....	8
2.2.1. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas.....	8
2.2.2. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas (por temas) .....	8
2.2.3. Resumen histórico de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas .....	9
2.2.4. Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones .....	9
<b>DIMENSIÓN 2. RECURSOS .....</b>	<b>9</b>
<b>Criterio 4. Personal académico.....</b>	<b>9</b>
<b>3. PROFESORADO .....</b>	<b>9</b>
3.1. Datos profesorado .....	9
3.1.1. Promedio de dedicación al título del profesorado.....	9
3.1.2. Categoría del profesorado.....	10
3.1.3. Ratio alumnos/profesor .....	10
3.1.4. Participación del profesorado en proyectos en innovación docente .....	10
3.2. Calidad del profesorado.....	11
3.2.1. Número de profesores/materia evaluados.....	11
3.2.2. Resultados de evaluación parcial del profesorado.....	11
3.2.3. Resultados de evaluación completa del profesorado .....	12
3.2.4. Cursos de formación.....	12
<b>Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios.....</b>	<b>14</b>
<b>4. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS .....</b>	<b>14</b>
4.1. Calidad de las prácticas externas .....	14
4.1.1. Evaluación de las prácticas externas.....	14
4.1.2. Entidades externas donde se han realizado las prácticas.....	14
4.1.3. Análisis calidad prácticas externas.....	14
4.2. Calidad del programa de movilidad .....	14

4.2.1.	<i>Evaluación del programa de movilidad</i> .....	14
4.2.2.	<i>Destino de alumnos outgoing</i> .....	15
4.2.3.	<i>Origen de alumnos incoming</i> .....	15
4.2.4.	<i>Análisis calidad programa de movilidad</i> .....	15
<b>Criterio 6. Resultados de aprendizaje</b> .....		<b>15</b>
<b>5.</b>	<b>MEMORIA DE ACTIVIDADES</b> .....	<b>15</b>
5.1.	Actividades destacadas .....	15
5.2.	Principales hitos del curso académico.....	19
<b>6.</b>	<b>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</b> .....	<b>20</b>
6.1.	Distribución de calificaciones .....	20
6.2.	Distribución de calificaciones por materia .....	21
6.3.	Tasas de rendimiento.....	22
6.4.	Tasa de rendimiento por materia .....	22
6.5.	Tasa de éxito por materia.....	23
6.6.	Tasa de evaluación por materia .....	25
6.7.	Alumnos egresados.....	26
6.8.	Conclusiones Junta de Evaluación .....	26
6.9.	Acciones implementadas para fomentar la participación de estudiantes en el proceso de aprendizaje .....	27
6.10.	Análisis evaluación del aprendizaje.....	28
<b>Criterio 7. Indicadores de satisfacción y rendimiento</b> .....		<b>29</b>
<b>7.</b>	<b>INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO</b> .....	<b>29</b>
7.1.	Satisfacción de los alumnos.....	29
7.1.1.	<i>Encuestas de evaluación</i> .....	29
7.1.2.	<i>Reuniones de delegados</i> .....	29
7.1.3.	<i>Análisis satisfacción alumnos</i> .....	30
7.2.	Satisfacción de los egresados .....	30
7.2.1.	<i>Encuestas de evaluación</i> .....	30
7.2.2.	<i>Análisis satisfacción de egresados</i> .....	31
7.3.	Satisfacción del personal docente .....	31
7.3.1.	<i>Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa</i> .....	31
7.3.2.	<i>Reuniones de planificación, coordinación y evaluación</i> .....	31
7.3.3.	<i>Análisis satisfacción del profesorado</i> .....	33
7.4.	Satisfacción del personal no docente.....	33
7.4.1.	<i>Reuniones de personal no docente</i> .....	33
7.4.2.	<i>Análisis satisfacción personal no docente</i> .....	33
7.5.	Inserción laboral de los graduados.....	33
7.5.1.	<i>Datos inserción laboral al finalizar los estudios</i> .....	33
7.5.2.	<i>Análisis inserción laboral</i> .....	33
<b>Orientación a la mejora</b> .....		<b>34</b>

<b>8. SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS.....</b>	<b>34</b>
8.1. Evaluador externo.....	34
8.2. ACPUA .....	34
<b>9. PROPUESTAS DE MEJORA.....</b>	<b>34</b>
9.1. Mejoras implantadas durante el curso académico 2016-2017.....	34
9.2. Propuestas de mejora para el curso académico 2017-2018.....	35
<b>ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES .....</b>	<b>36</b>
<b>ANEXO 2: Comisión de Calidad del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos .....</b>	<b>38</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	-	-	-
Nº de grupos de teoría en 1º	1	1	1	-	-	-
Número de pre-inscripciones	19	39	30	-	-	-
<b>RATIO PLAZAS DEMANDADAS / OFERTADAS</b>	<b>0,38</b>	<b>0,78</b>	<b>0,60</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	-	-	-
Alumnos de nuevo ingreso en otros cursos	1	0	0	-	-	-
Alumnos matriculados curso anterior	0	19	44	-	-	-
Graduados curso anterior	0	0	0	-	-	-
Bajas	0	-3	-5	-	-	-
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>44</b>	<b>59</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	-	-	-
Nº alumnos matriculados en 2º	1	16	27	-	-	-
Nº alumnos matriculados en 3º	0	0	11	-	-	-
Nº alumnos matriculados en 4º	0	0	0	-	-	-

#### 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	-	-	-
Bachillerato sin PAU	0	0	0	-	-	-
Formación Profesional	2	5	2	-	-	-
Con título universitario	0	0	0	-	-	-
Mayores de 25 años	0	0	0	-	-	-
Mayores de 40 años	0	0	0	-	-	-
Convalidación estudios extranjeros	0	0	0	-	-	-
Otros casos	0	0	0	-	-	-
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>28</b>	<b>20</b>	-	-	-

#### 1.5. Nota media de acceso (PAU)

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Nota de corte PAU	5,0	5,0	5,0	-	-	-
Nota media de acceso	<b>6,2</b>	<b>6,8</b>	<b>6,3</b>	-	-	-

#### 1.6. Tamaño de los grupos

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

La ratio alumno-profesor (12,8) es muy buena y permite un proceso de enseñanza-aprendizaje personalizado. Esto conlleva, sin embargo, una mayor implicación y compromiso por parte del docente en este proceso, así como una exigencia mutua entre el alumno y el profesor para el buen aprovechamiento de las materias.

#### 1.7. Mecanismos de coordinación docente

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

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.

### **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 2017		CURSO 2017-2018	
	GUÍAS MATERIAS IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS NO IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS NO IMPARTIDAS
100,0%	1º, 2º, 3º	4º	1º, 2º, 3º, 4º	-

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

**2. SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD**

**2.1. Situación del sistema: modificaciones realizadas**

A lo largo del curso 2016-2017 se han realizado modificaciones en el sistema de gestión para adaptar éste a la nueva versión de las normas de calidad y medio ambiente. Se ha actualizado la documentación existente necesaria del sistema de gestión para adecuarla a los nuevos requisitos. Además, se ha creado nueva documentación según las necesidades detectadas por las distintas áreas, fruto o no de esta actualización a la nueva versión de las normas, que se ha añadido al sistema de gestión.

<http://www.usj.es/conoce-la-usj/calidad>

**2.2. Quejas y reclamaciones**

*2.2.1. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas*

TIPO	ALUMNOS	PERSONAL DOCENTE	PERSONAL NO DOCENTE	OTROS	TOTAL
Sugerencias	1+0*	0	0	0	1
Incidencias	1+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	1
Queja ambiental	0+0*	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>					<b>2</b>

\*Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos + Escuela de Arquitectura y Tecnología

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

TEMA	TOTAL
Instalaciones	1
Movilidad	1
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>



2.2.3. *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	-	-	-
Incidencia	0	0	1	-	-	-
Reclamación	0	0	0	-	-	-
Agradecimiento	0	0	0	-	-	-
Comentario	0	0	0	-	-	-
Consulta	0	0	0	-	-	-
No conformidad	0	0	0	-	-	-
Queja	0	1	0	-	-	-
Queja ambiental	0	0	0	-	-	-
Otros	0	0	0	-	-	-
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

2.2.4. *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 2016-2017 se recibió una sugerencia y una queja, una de ellas estaba relacionada con las instalaciones y la otra con movilidad. Todas ellas son atendidas directamente por servicios específicos de la Universidad y tratadas con los alumnos en reuniones de delegados cuando procede.

**DIMENSIÓN 2. RECURSOS**

**Criterio 4. Personal académico**

**3. PROFESORADO**

**3.1. Datos profesorado**

3.1.1. *Promedio de dedicación al título del profesorado*

2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
34,9%	53,8%	51,6%	-		

### 3.1.2. Categoría del profesorado

#### % profesores en cada categoría

	PREVISIÓN MEMORIA DE VERIFICACIÓN*	2014- 2015	2015- 2016	2016- 2017	2017- 2018	2018- 2019	2019- 2020
% doctores acreditados	43,8%	16,6%	12,8%	21,7%	-	-	-
% doctores no acreditados		0,0%	12,8%	17,4%	-	-	-
% doctorandos	56,2%	41,7%	6,3%	17,4%	-	-	-
% licenciados/diplomados		41,7%	68,0%	43,5%	-	-	-

#### % ECTS impartidos por cada categoría

	PREVISIÓN MEMORIA DE VERIFICACIÓN*	2014- 2015	2015- 2016	2016- 2017	2017- 2018	2018- 2019	2019- 2020
% doctores acreditados	45,55%	12,5%	13,6%	12,8%	-	-	-
% doctores no acreditados		0,0%	13,6%	18,9%	-	-	-
% doctorandos	54,45%	43,8%	9,1%	21,3%	-	-	-
% licenciados/diplomados		43,7%	63,6%	47,0%	-	-	-

### 3.1.3. Ratio alumnos/profesor

	2014- 2015	2015- 2016	2016- 2017	2017- 2018	2018- 2019	2019- 2020
Alumnos matriculados EJC	3,8	9,4	12,8	-	-	-
PDI EJC	2,7	3,7	5,8	-	-	-
<b>RATIO ALUMNOS/PROFESOR</b>	<b>1,4</b>	<b>2,5</b>	<b>2,2</b>	-	-	-

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

PROYECTO	MATERIA	PROFESORES PARTICIPANTES
CLIL – Content and Language Integrated Learning. Integración de la lengua inglesa	Informática básica, Matemáticas, Diseño 2D, Fundamentos de la Programación, Economía y Administración de Empresas, 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	Daniel Blasco, África Domingo, Eduardo Jiménez, Jorge Echeverría, Javier Gregorio, Carlos Cetina, Francisca Pérez, Lorena Arcega, Jaime Font, Moisés López, Antonio Iglesias, Violeta Monasterio, Gema Vicente, Néstor Perales

	Animación, Desarrollos para dispositivos móviles	
Movilidad internacional como instrumento para desarrollar habilidades de trabajo en grupo mediante el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras	Ingeniería del Software, Interacción Persona Computador	África Domingo, Francisca Pérez, Violeta Monasterio, Jaime Font
Aprendizaje como Servicio (Aps)	Interacción Persona Computador, Desarrollo para dispositivos móviles	Jaime Font

### 3.2. Calidad del profesorado

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

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

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Número de profesores/materias	16	24	36	-	-	-
Número de profesores/materias sometidos a evaluación	16	23	36	-	-	-
<b>% PROFESORES EVALUADOS</b>	<b>100,0%</b>	<b>95,8%</b>	<b>100,0%</b>	-	-	-

\*La diferencia entre profesor titular y profesor colaborador desaparece en el curso 2015-2016.

#### 3.2.2. Resultados de evaluación parcial del profesorado

	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Número de profesores/materias	15	24	36	-	-	-
Número de profesores/materias sometidos a evaluación	15	23	36	-	-	-
% profesores sometidos a evaluación parcial	100,0%	95,8%	100,0%	-	-	-
Valoración: Excelente	1	1	1	-	-	-
Valoración: Muy bueno	6	3	8	-	-	-
Valoración: Bueno	7	18	26	-	-	-
Valoración: Adecuado	1	1	1	-	-	-
Valoración: Deficiente	0	0	0	-	-	-
Baja tasa de respuesta	0	0	0	-	-	-
<b>VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN</b>	<b>8,6 (80,2%)</b>	<b>8,4 (72,4%)</b>	<b>8,5 (71,4%)</b>	-	-	-
<b>VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD</b>	<b>8,2 (56,5%)</b>	<b>8,4 (54,3%)</b>	<b>8,5 (55,7%)</b>	-	-	-

3.2.3. *Resultados de evaluación completa del profesorado*

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

3.2.4. *Cursos de formación*

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

	<p><u>Adobe Connect</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a Adobe Connect.</li> <li>• Organización y gestión de sesiones.</li> <li>• Funciones básicas.</li> </ul> <p><u>Área de Dirección de Personas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contenidos de interés de las Unidades de Relaciones Laborales y Formación y Desarrollo para los docentes.</li> </ul> <p><u>Prueba interna de nivel de inglés</u></p>	
<b>Curso para la habilitación</b>	<p><b>Objetivos:</b> Facilitar la obtención del nivel de habilitado en CLIL.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Módulo 1: Introducción al enfoque CLIL en la educación superior</li> <li>• Módulo 2: Planificación de una unidad CLIL</li> <li>• Módulo 3: La adaptación de materiales para los programas CLIL</li> <li>• Módulo 4: Estrategias de enseñanza para impartir clases según el enfoque CLIL</li> <li>• Módulo 5: La aplicación y práctica de una unidad CLIL</li> </ul>	4 hora
<b>Curso Blended para la habilitación</b>	<p><b>Objetivos:</b> Facilitar la obtención del nivel de habilitación en CLIL.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Módulo 1: Introducción al enfoque CLIL en la educación superior</li> <li>• Módulo 2: Planificación de una unidad CLIL</li> <li>• Módulo 3: La adaptación de materiales para los programas CLIL</li> <li>• Módulo 4: Estrategias de enseñanza para impartir clases según el enfoque CLIL</li> <li>• Módulo 5: La aplicación y práctica de una unidad CLIL</li> </ul>	16 horas (4 horas al día)
<b>Propiedad intelectual y software libre</b>	<p><b>Objetivos:</b> El objetivo general de la formación es para que los investigadores y personal jurídico relevante de la USJ adquieren los conocimientos necesarios en el ámbito de la protección jurídica y explotación del software, y del software libre en particular.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación breve del marco legal de la Propiedad intelectual (e industrial, si fuera interesante) relacionado en particular con el software. Preguntas y dudas.</li> <li>• Presentación de licencias de software libre, principios generales, tipología/clasificación, derechos cedidos y obligaciones a cumplir. Preguntas y dudas.</li> <li>• Distribuir (liberar) software bajo licencias libres: implicaciones, decisiones, evolución a futuro... Preguntas y dudas.</li> <li>• Análisis particular de un proyecto (ficticio o proyecto de los investigadores participantes). Revisión de la información, búsqueda de licencias, conclusiones y plan de acción</li> <li>• Checklist de protocolo de actuación</li> </ul>	4 horas
<b>Curso básico en Prevención de Riesgos Laborales</b>	<p><b>Objetivos:</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</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Condiciones de seguridad</li> <li>• Condiciones higiénicas</li> <li>• Condiciones ergonómicas</li> </ul>	3 hora

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

**4. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS**

**4.1. Calidad de las prácticas externas**

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

*4.1.1. Evaluación de las prácticas externas*

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

*4.1.2. Entidades externas donde se han realizado las prácticas*

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

*4.1.3. Análisis calidad prácticas externas*

No procede.

**4.2. Calidad del programa de movilidad**

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

*4.2.1. Evaluación del programa de movilidad*

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

4.2.2. *Destino de alumnos outgoing*

DESTINO	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	Satisfacción del alumno
No procede	NP	NP	NP	-	-	NP
<b>TOTAL</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	-	-	

4.2.3. *Origen de alumnos incoming*

ORIGEN	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
No procede	NP	NP	NP	-	-	-
<b>TOTAL</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	<b>NP</b>	-	-	-

4.2.4. *Análisis calidad programa de movilidad*

No procede.

**Criterio 6. Resultados de aprendizaje**

**5. MEMORIA DE ACTIVIDADES**

**5.1. Actividades destacadas**

**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.

**Presentación de los videojuegos desarrollados en el curso 14-15**

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 de Mechanical Boss, Kraken Empire y Eclipse Games.

**Celebración del Patrón y III 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.

**Charla "Arquitectura en el videojuego: Referentes para el diseño de espacios digitales"**

Junto a la Escuela de Arquitectura se organizó la charla con el arquitecto Manuel Saga, posteriormente a la charla se celebró una mesa redonda donde se analizó el punto de encuentro entre Arquitectura y Videojuego, formando parte de la citada mesa los profesores Daniel Blasco y Jorge Echeverría.

**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 como Warrem Spector, Edgar Martin, Pérez Dolset

o Arturo Monedero, 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.

### **Visita al Parque Tecnológico Walqa**

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

### **Ciclo de conferencias sobre el desarrollo del sector del videojuego en España:**

- ***Herramientas del Game Design***  
En esta conferencia el reputado profesional Kevin Cerdá explicó el proceso y las funciones de Game Designer en tu propia empresa o en una empresa como Tequila.
- ***¿Cómo crear y financiar tu empresa de videojuegos en España?***  
Asier Quesada, CEO de Delirium, explicó los pasos, dificultades y satisfacciones en el proceso de creación y mantenimiento de una empresa de videojuegos dentro del ámbito del desarrollo español.
- ***Proceso de Diseño de Videojuegos***  
El Game Designer de renombrados juegos como Los ríos de Alice o Unforgiven VR Arturo Monedero explicó el proceso de diseño de videojuegos seguido en su empresa Delirium Studios.

### **III Jornada de Juegos de Mesa**

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

### **Preuniversitarios 2017**

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.

### **Taller de Unreal 4.0**

Desde la empresa de desarrollo de videojuegos Mechanical Boss se desarrolló un curso dirigido a los alumnos de la Escuela cuyos principales objetivos del curso fueron conocer los fundamentos del entorno Unreal Engine 4, y ser capaz de utilizarlo para el desarrollo de videojuegos que hagan uso de las principales características que ofrece esta herramienta.

### **Taller de Low Poly**

El objetivo del taller, impartido por un profesional de la prestigiosa empresa Entropy Studios, fue aprender a modelar objetos y manejar las herramientas de modelado poligonal., crear objetos para introducir personajes y escenarios en entornos interactivos.

### **Realización Concurso idea tu videojuego**

Desde la Escuela se organizó un concurso dirigido a estudiantes de bachillerato y grados superiores para fomentar su creatividad y acercar a los estudiantes a las nuevas tecnologías. Como novedad en el acto de entrega de los premios los finalistas tuvieron la oportunidad de explicar al público existente la idea del videojuego presentado al concurso.

### **Organización del concurso solidario dentro de las jornadas USJ Connecta**

Los alumnos de la Escuela organizaron, dentro de las jornadas USJ Connecta, un torneo solidario: una carrera virtual de coches que sirvió para que los alumnos y egresados compitieran a través del videojuego Super ToyCars y recaudaran dinero para donar a la Fundación Dominicana San Valero.

### **Mesa redonda sobre el empleo dentro de la jornada USJ Connecta**

Dentro de las jornadas de encuentro Escuela-Empresa se desarrolló una mesa redonda, dirigida a los alumnos de la Escuela, donde las empresas ENTROPY STUDIO, EVERIS ARAGÓN, HIBERUS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN y WHITE WEASEL STUDIO desgranaron como son abordados en cada una de las empresas temas como: perfiles técnicos demandados, cualidades deseadas en los candidatos, plan de

crecimiento en la empresa, política de internacionalización/movilidad, plan de incorporación e importancia del idioma inglés

#### **Participación en el evento de videojuegos Gameboss**

Profesores y alumnos participaron en el evento de videojuegos GameBoss. El profesor Antonio Iglesias ofreció una charla como introducción al desarrollo de videojuegos con Unity. Los alumnos tuvieron la oportunidad de relacionarse con un gran elenco de desarrolladores independientes españoles y de mostrar y testar al público asistente al evento sus propias creaciones.

#### **Participación en el evento Gaming Days**

La Escuela participó en el evento organizando dos charlas: "Como hacemos videojuegos en mi empresa" y "Mujeres Protagonistas en la Industria de los Videojuegos". Los alumnos tuvieron la posibilidad de mostrar sus videojuegos a los asistentes al evento.

#### **Organización de LAN Party San Jorge**

Con motivo de la celebración del patrón de Aragón los alumnos de la Escuela organizaron una LAN Party donde hubo participación de componentes de diversos ámbitos de la comunidad universitaria.

#### **Jornadas en Alcañiz**

La Universidad San Jorge, y como parte de ella el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos impartió unas jornadas en Alcañiz sobre "La revolución profesional de los nuevos grados del futuro". Desde la Escuela acudieron los profesores Daniel Blasco y Jaime Font.

#### **JORNADAS DE ORIENTACIÓN PROFESIONAL Y ACADÉMICA**

El Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos participó, personalizado en su profesor Jorge Echeverría, en las jornadas de orientación para futuros alumnos explicando las características fundamentales del Grado.

#### **Jornada PREVENGO**

EL Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos colaboró con la Fundación Piquer en el programa PrevenGO participando en la I Jornada de Tecnoadicciones. Una cita, enmarcada dentro del programa de Actividades reconocidas por convenio con el departamento de Educación, Universidad, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón, que sirvió como broche final a las acciones organizadas durante el curso 2016/2017. La I Jornada PrevenGO abordó las Tecnoadicciones de la mano de Ana Piquer, trabajadora social de Azajer, en la ponencia marco "Doble o nada" y con la mesa de conversaciones "Conéctate a la realidad" que reunió a diferentes profesionales.

#### **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

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

En el curso académico 2016-17 del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, se destacan como principales hitos:

- Desde el punto de vista organizativo, el principal hito ha sido el inicio de la consolidación del Grado con la incorporación de 20 alumnos. Se ha conseguido una alta satisfacción por parte del alumnado y del profesorado.
- Dentro del proyecto denominado Escuela-Empresa los alumnos han desarrollado videojuegos en 2 y 3 dimensiones
- Organización dentro de la Escuela de un módulo de internacionalización. Dentro del cuál y en colaboración con la universidad danesa Lilebealt Academy estudiantes daneses y de la Escuela colaboran de forma conjunta en el desarrollo de un proyecto durante 15 días.
- Se mantuvieron diversas reuniones con empresas del ámbito de los videojuegos y tecnológicos (Delirium Studios, IAF, Inycom) buscando impulsar el desarrollo del sector del videojuego en Aragón. Como resultado final de este proceso se firmó una cátedra Universidad San Jorge – Inycom con el propósito, entre otros, de incentivar la investigación en el ámbito de la realidad mixta.
- **Investigación**
  - Los diferentes hitos de los proyectos abordados desde el equipo de docentes de la Escuela se recogen en la memoria anual del grupo de investigación.
- **Innovación académica**
  - Durante este curso se ha aplicado CLIL de forma parcial en algunas de las materias de primer curso.
  - Se ha comenzado la consolidación proyecto Escuela-Empresa (aprendizaje por proyecto).
  - Se ha comenzado a aplicar 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 y jugando con él y el taller de robótica para alumnos de Bachiller y un nuevo. Estos talleres se han ofrecido en diferentes actividades, bien desarrolladas en la Universidad bien en otros espacios como el Parque tecnológico Walqa u otros centros de educación secundaria.
- La Escuela organizó dos mesas redondas en el evento Gaming Days (Zaragoza, el Salón de Videojuegos y Entretenimiento Digital de Zaragoza), con reputados profesionales del sector sobre el desarrollo de videojuegos profesionalmente.
- La Escuela ha ofrecido a diversos colegios un taller sobre Robótica. En dicho taller los participantes toman consciencia de la importancia de la robótica dentro de las nuevas tecnologías.

— **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.
- Los alumnos han colaborado de forma regular con el departamento de Cultura de la Universidad San Jorge redactando artículos relacionados con el ámbito de los videojuegos.
- Los alumnos participaron en los eventos Gaming Days y GameBoss mostrando al público asistente los videojuegos realizados por ellos.
- Los alumnos de la Escuela organizaron, dentro de las jornadas USJ Connecta, un torneo solidario: una carrera virtual de coches que sirvió para que los alumnos y egresados compitieran a través de sus propios videojuegos y juegos cedidos por profesionales del sector y recaudaran dinero para donar una ONG.

**6. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

**6.1. Distribución de calificaciones**

<b>CALIFICACIÓN</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>
No presentado	0,0%	0,0%	0,4%	-	-	-
Suspenso	2,0%	5,1%	6,2%	-	-	-
Aprobado	43,6%	37,0%	30,9%	-	-	-
Notable	40,8%	46,9%	48,3%	-	-	-
Sobresaliente	9,8%	8,1%	11,4%	-	-	-
Matrícula de honor	3,8%	2,9%	2,8%	-	-	-

## 6.2. Distribución de calificaciones por materia

MATERIA	No presentado	Suspense	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
ÁLGEBRA	0,0%	21,1%	42,1%	26,3%	0,0%	10,5%
DISEÑO 2D	0,0%	11,8%	23,5%	35,3%	23,5%	5,9%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	6,7%	0,0%	66,7%	26,7%	0,0%	0,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	0,0%	0,0%	23,5%	76,5%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	0,0%	23,1%	23,1%	30,8%	15,4%	7,7%
HUMANISMO CÍVICO	0,0%	0,0%	61,1%	38,9%	0,0%	0,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	0,0%	0,0%	64,3%	28,6%	7,1%	0,0%
INGLÉS I	0,0%	0,0%	6,3%	81,3%	12,5%	0,0%
MATEMÁTICAS	0,0%	23,1%	23,1%	38,5%	7,7%	7,7%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	12,5%	56,3%	31,3%	0,0%	0,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	0,0%	10,5%	42,1%	36,8%	5,3%	5,3%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	0,0%	0,0%	22,7%	54,5%	22,7%	0,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	0,0%	0,0%	17,4%	52,2%	26,1%	4,3%
DISEÑO 3D	0,0%	0,0%	19,2%	38,5%	42,3%	0,0%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	0,0%	15,0%	5,0%	65,0%	15,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	0,0%	6,7%	26,7%	46,7%	13,3%	6,7%
INGLÉS II	4,2%	0,0%	25,0%	54,2%	12,5%	4,2%
INICIATIVA EMPRESARIAL	0,0%	0,0%	23,8%	71,4%	4,8%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	0,0%	0,0%	52,2%	43,5%	4,3%	0,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	0,0%	20,0%	30,0%	45,0%	0,0%	5,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	0,0%	27,3%	54,5%	13,6%	4,5%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	90,9%	9,1%	0,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	0,0%	0,0%	0,0%	75,0%	0,0%	25,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	0,0%	0,0%	30,0%	50,0%	20,0%	0,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	0,0%	0,0%	18,2%	63,6%	9,1%	9,1%
INFORMÁTICA GRÁFICA	0,0%	0,0%	38,5%	53,8%	7,7%	0,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	0,0%	0,0%	37,5%	50,0%	12,5%	0,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	0,0%	0,0%	0,0%	61,5%	38,5%	0,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	56,3%	37,5%	6,3%	0,0%
MOTORES DE JUEGOS	0,0%	0,0%	30,0%	50,0%	20,0%	0,0%

REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	0,0%	0,0%	40,0%	60,0%	0,0%	0,0%
-------------------------------	------	------	-------	-------	------	------

### 6.3. Tasas de rendimiento

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

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

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

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

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

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

TASA	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Tasa de rendimiento	98,6%	94,5%	94,5%	-	-	-
Tasa de abandono (10%*)	NP	NP	NP	-	-	-
Tasa de graduación (70%*)	NP	NP	NP	-	-	-
Tasa de eficiencia (65%*)	NP	NP	NP	-	-	-
Tasa de éxito	98,6%	94,5%	94,9%	-	-	-
Tasa de evaluación	100,0%	100,0%	99,6%	-	-	-

\* Tasas estimadas en la Memoria de Solicitud de Verificación

### 6.4. Tasa de rendimiento por materia

Materia	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
ÁLGEBRA	50,0%	45,2%	46,9%	-	-	-
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	63,6%	70,8%	-	-	-
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	100,0%	-	-	-
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	91,7%	-	-	-
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	100,0%	80,0%	-	-	-
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	90,9%	-	-	-
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	100,0%	95,8%	-	-	-

DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	100,0%	-	-	-
DISEÑO 2D	94,4%	85,7%	71,4%	-	-	-
DISEÑO 3D	NP	62,5%	92,9%	-	-	-
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	66,7%	84,0%	77,8%	-	-	-
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	57,1%	58,6%	-	-	-
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	94,4%	92,9%	94,4%	-	-	-
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	100,0%	82,4%	-	-	-
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	80,0%	70,4%	43,5%	-	-	-
HUMANISMO CÍVICO	92,9%	88,9%	94,7%	-	-	-
INFORMÁTICA BÁSICA	92,3%	91,7%	87,5%	-	-	-
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	100,0%	-	-	-
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	100,0%	100,0%	-	-	-
INGLÉS I	92,9%	88,5%	94,1%	-	-	-
INGLÉS II	100,0%	100,0%	92,0%	-	-	-
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	100,0%	91,3%	-	-	-
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	100,0%	-	-	-
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	100,0%	-	-	-
MATEMÁTICAS	56,3%	80,6%	47,6%	-	-	-
MOTORES DE JUEGO	NP	NP	100,0%	-	-	-
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	88,9%	85,7%	70,0%	-	-	-
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	75,0%	88,5%	-	-	-
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	100,0%	-	-	-
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	100,0%	70,0%	61,5%	-	-	-
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	90,0%	95,7%	-	-	-

#### 6.5. Tasa de éxito por materia

Materia	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
ÁLGEBRA	87,5%	73,7%	78,9%	-	-	-
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	87,5%	89,5%	-	-	-
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	100,0%	-	-	-
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	100,0%	-	-	-
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	100,0%	100,0%	-	-	-

DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	100,0%	-	-	-
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	100,0%	100,0%	-	-	-
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	100,0%	-	-	-
DISEÑO 2D	100,0%	96,0%	88,2%	-	-	-
DISEÑO 3D	NP	90,9%	100,0%	-	-	-
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	95,5%	100,0%	-	-	-
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	88,9%	85,0%	-	-	-
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	100,0%	100,0%	100,0%	-	-	-
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	100,0%	93,3%	-	-	-
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	100,0%	86,4%	76,9%	-	-	-
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	-	-	-
INFORMÁTICA BÁSICA	100,0%	100,0%	100,0%	-	-	-
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	100,0%	-	-	-
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	100,0%	100,0%	-	-	-
INGLÉS I	100,0%	100,0%	100,0%	-	-	-
INGLÉS II	100,0%	100,0%	100,0%	-	-	-
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	100,0%	100,0%	-	-	-
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	100,0%	-	-	-
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	100,0%	-	-	-
MATEMÁTICAS	90,0%	92,6%	76,9%	-	-	-
MOTORES DE JUEGOS	NP	NP	100,0%	-	-	-
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	96,0%	87,5%	-	-	-
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	90,0%	100,0%	-	-	-
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	100,0%	-	-	-
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	100,0%	87,5%	80,0%	-	-	-
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	90,0%	100,0%	-	-	-



### 6.6. Tasa de evaluación por materia

Materia	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
ÁLGEBRA	57,1%	61,3%	59,4%	-	-	-
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	72,7%	79,2%	-	-	-
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	100,0%	-	-	-
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	91,7%	-	-	-
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	100,0%	80,0%	-	-	-
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	90,9%	-	-	-
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	100,0%	95,8%	-	-	-
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	100,0%	-	-	-
DISEÑO 2D	94,4%	89,3%	81,0%	-	-	-
DISEÑO 3D	NP	68,8%	92,9%	-	-	-
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	66,7%	88,0%	77,8%	-	-	-
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	64,3%	69,0%	-	-	-
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	94,4%	92,9%	94,4%	-	-	-
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	100,0%	88,2%	-	-	-
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	80,0%	81,5%	56,5%	-	-	-
HUMANISMO CÍVICO	92,9%	88,9%	94,7%	-	-	-
INFORMÁTICA BÁSICA	92,3%	91,7%	87,5%	-	-	-
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	100,0%	-	-	-
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	100,0%	100,0%	-	-	-
INGLÉS I	92,9%	88,5%	94,1%	-	-	-
INGLÉS II	100,0%	100,0%	92,0%	-	-	-
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	100,0%	91,3%	-	-	-
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	100,0%	-	-	-
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	100,0%	-	-	-
MATEMÁTICAS	62,5%	87,1%	61,9%	-	-	-
MOTORES DE JUEGOS	NP	NP	100,0%	-	-	-
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	88,9%	89,3%	80,0%	-	-	-
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	83,3%	88,5%	-	-	-
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	100,0%	-	-	-
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	100,0%	80,0%	76,9%	-	-	-

SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	95,7%	-	-	-
---------------------	--------	--------	-------	---	---	---

### 6.7. Alumnos egresados

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

### 6.8. Conclusiones Junta de Evaluación

El rendimiento global de los alumnos tras la celebración de las dos convocatorias de cada materia es del 94,5%. En la convocatoria de febrero fue del 75% y se mantuvo en valores similares en la convocatoria de junio. Son porcentajes muy similares a los valores obtenidos durante el pasado curso. Los valores correspondientes a la Tasa de éxito y Tasa de evaluación se encuentran en valores excelentes y prácticamente iguales a los del curso anterior.

Durante la evaluación de febrero se realizó un análisis, debido a las variaciones en las tasas de rendimiento respecto a otros años, de las siguientes asignaturas:

- Estructuras de Datos y Algoritmos (Mejora tasa rendimiento)
- Programación Orientada a Objetos (Mejora tasa rendimiento)
- Expresión gráfica y artística (Peor tasa de rendimiento)
- Informática básica (Peor tasa de rendimiento)
- Matemáticas (Peor tasa de rendimiento)
- Análisis y cálculo (Mejora tasa rendimiento)
- Diseño y desarrollo de Juegos Web (Peor tasa de rendimiento)
- Informática gráfica (Peor tasa de rendimiento)

Una vez analizadas las tasas de rendimiento y tras revisar los diferentes casos se considera han obtenido resultados coherentes con la marcha del curso.

En la convocatoria de julio se recalcó:

- Empeora Narrativa del videojuego. El resto de las asignaturas, o se mantienen en valores similares a otros cursos o no existen datos históricos con los que comparar.
- Programación Orientada a Objetos y en Estructura de Datos y Algoritmos ha habido una mayor dispersión de notas.
- Las calificaciones son mejores en tercer curso, neutras en segundo y bajas en primero. Esto está relacionado con que el nivel de los alumnos de nuevo acceso ha ido bajando.
- En el análisis por curso, la tasa de rendimiento de primero es similar a la de segundo, a diferencia del análisis realizado en la junta de febrero. Las materias del segundo semestre hacen que el global quede similar (hay entorno a un 1 punto de diferencia en media entre las asignaturas de primer

semestre y segundo semestre de primero). Este dato es coherente con la organización de las materias.

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

- 8 materias tienen un rendimiento del 100%, se ha incrementado en una materia esta tasa de rendimiento.
- La mayoría de asignaturas (25) tienen una tasa de rendimiento superior al 80%. Se trata de un porcentaje similar al obtenido al curso anterior.
- 6 asignaturas (Álgebra, Fundamentos de la Programación, Matemáticas y Estructuras de Datos y Algoritmos) tienen una tasa de rendimiento menor al 70%.
- En 12 asignaturas se han otorgado matrículas de honor.
- La mayoría de las calificaciones del alumnado se encuentran en los intervalos del aprobado y notable.

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

Respecto a la distribución de las calificaciones (apartado 7.1) los resultados guardan similitud con cursos anteriores. Es destacable el descenso en el número de aprobados (en torno al 6%), esta disminución ha sido compensada con el incremento en el número de suspensos (1%), número de notables (2%) y sobresalientes (3%).

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

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

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

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

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

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

Prácticamente todos los ítems de la evaluación del profesorado relacionados con el desarrollo de las materias obtienen calificaciones elevadas. Todos los aspectos relacionados con la metodología docente han sido considerados un punto fuerte del Proyecto en la evaluación externa al Grado.

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.

#### **6.10. Análisis evaluación del aprendizaje**

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

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

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

**Criterio 7. Indicadores de satisfacción y rendimiento**

**7. INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO**

**7.1. Satisfacción de los alumnos**

*7.1.1. Encuestas de evaluación*

<b>ASPECTOS GENERALES</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>
Satisfacción con el proceso de incorporación de nuevos alumnos	7,9 (57,1%)	8,8 (38,5%)	8,7 (100,0%)	-	-	-
Satisfacción con el programa de acción tutorial	9,5 (100,0%)	9,0 (100,0%)	8,9 (84,7%)	-	-	-
Satisfacción con el servicio de biblioteca	8,0 (90,9%)	6,4 (68,8%)	8,3 (42,9%)	-	-	-
Satisfacción con las instalaciones	7,3 (45,5%)	7,5 (96,3%)	7,6 (65,6%)	-	-	-
Satisfacción con la Secretaría General Académica	8,3 (45,5%)	8,3 (96,3%)	8,2 (65,6%)	-	-	-
Satisfacción con los sistemas de información	7,3 (45,5%)	8,2 (96,3%)	7,7 (65,6%)	-	-	-
Satisfacción con el servicio de actividades deportivas	8,4 (45,5%)	8,1 (96,3%)	7,1 (65,6%)	-	-	-
Satisfacción con los servicios de restauración	8,1 (45,5%)	8,3 (96,3%)	8,1 (65,6%)	-	-	-
Satisfacción con el servicio de transporte	9,3 (45,5%)	7,6 (96,3%)	6,7 (65,6%)	-	-	-

En paréntesis tasa de respuesta

<b>ASPECTOS ESPECÍFICOS</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>
Satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios	8,9	8,8	8,7	-	-	-
Satisfacción de los estudiantes con los materiales didácticos	8,3	8,1	8,2	-	-	-
Satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información de la web	8,4	8,3	9,1	-	-	-
Satisfacción de los estudiantes con las metodologías docentes	8,5	8,2	8,2	-	-	-
Satisfacción de los estudiantes con los sistemas de evaluación	8,6	8,3	8,3	-	-	-
Satisfacción de los estudiantes con la labor docente del profesor	8,6	8,4	8,4	-	-	-

*7.1.2. Reuniones de delegados*

En las reuniones de delegados celebradas durante el curso 2016-2017, los temas más destacados son:

- Adecuar los horarios de clase para poder comer.
- Anunciar los trabajos con mayor antelación.
- Posibilidad de elegir los compañeros para los trabajos en grupo.
- Nivel de respuesta de los docentes por email.
- Valoración del nuevo edificio Estudiantes.
- Utilización Aula Móvil de PC Gamers.
- Calendario de exámenes.

### 7.1.3. Análisis satisfacción alumnos

En los aspectos generales destaca especialmente la variación que se ha producido en la valoración del servicio el programa de acción tutorial (ha bajado de 9.0 a 8.1 y ha disminuido enormemente la tasa de respuesta, del 100% al 54.7%). La satisfacción en el proceso de incorporación permanece constante (8.7), destacando el alto porcentaje en la tasa de respuesta, se ha alcanzado el 100% de respuesta. En otros ítems referidos a instalaciones, Secretaría General Académica, sistemas de información, actividades deportivas y restauración se ha producido una caída en la tasa de respuesta, pasando del 96.3% al 65.6%. Respecto a cursos anteriores los valores han permanecido sin apenas variación en los ítems relacionados con instalaciones, Secretaría General Académica y restauración; ha empeorado levemente la percepción de los servicios sistemas de información y actividades deportivas, el servicio de transporte sigue una progresión claramente negativa; en sentido opuesto ha mejorado considerablemente el servicio de biblioteca. Este resultado puede deberse a la nueva ubicación del servicio de biblioteca situado en el nuevo edificio dedicado a los servicios de estudiantes.

En lo referente a aspectos específicos es destacable que todos los ítems valorados se encuentran por encima del 8.2, todos los valores alcanzan valores prácticamente constantes excepto la satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información de la web que se ha incrementado alcanzando el 9.1. Todos los problemas expuestos por los alumnos en las reuniones de delegados han sido atendidos con premura y se ha tratado en todos los casos de buscar soluciones en colaboración con los representantes de los alumnos. En algunos de los problemas más delicados se ha propuesto a los delegados reuniones extraordinarias para analizar de forma conjunta la satisfacción con las soluciones propuestas.

## 7.2. Satisfacción de los egresados

### 7.2.1. Encuestas de evaluación

ASPECTOS GENERALES	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Satisfacción con el programa	NP	NP	NP	-	-	-
Media Universidad	7,5 (36,6%)	8,5 (49,4%)	7,6 (52,9%)	-	-	-

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	-	-	-
Satisfacción de los egresados con la información recibida sobre el programa	NP	NP	NP	-	-	-
Satisfacción de los egresados con las metodologías docentes	NP	NP	NP	-	-	-
Satisfacción de los egresados con los sistemas de evaluación	NP	NP	NP	-	-	-
Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo	NP	NP	NP	-	-	-
Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados	NP	NP	NP	-	-	-

**7.2.2. Análisis satisfacción de egresados**

No procede.

**7.3. Satisfacción del personal docente**

**7.3.1. Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa**

ASPECTOS GENERALES	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
Satisfacción de los profesores con el programa	9,3 (50,0%)	9,1 (52,9%)	NP	-	-	-
Media Universidad	9,3 (50,0%)	8,5 (49,4%)	8,8 (41,7%)	-	-	-

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

**7.3.2. Reuniones de planificación, coordinación y evaluación**

Conclusiones de las reuniones planificación y coordinación mantenidas durante el curso académico 2016-17:

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

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

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

Planificación y Coordinación:

- Planificación de inicio de curso:
  - Revisión de la información completa a proporcionar a profesores y alumnos.
  - Espacios: Preparación y asignación espacios alumnos y profesores.
  - PDU: Unificaciones de grupos, cursos generales y gestión espacios.
- PAT: Plan de acción
  - Asignación de tutores: el tutor se mantendrá durante toda la titulación.

- Revisión y/o presentación de la documentación a disposición de los tutores y a los nuevos docentes los objetivos de este Plan.
- Revisión de Guías Docentes de las materias:
  - Revisión de los objetivos de la revisión.
  - Gestiones asociadas.
- Delegados:
  - Organización elecciones, reuniones y procedimientos.
- Extensión universitaria (Talleres de divulgación científica):
  - Organización de diferentes actividades para diferentes colectivos: Talleres, jornadas informativas...
    - Organización logística interna.
    - Participación de otros departamentos y centros.
    - Revisión de fechas.
  - Organización de actividades para alumnos de la escuela (Visitas, charlas, etc.).
- Horarios y calendarios:
  - Organización y publicación de horarios de tutorías.
  - Calendarios de exámenes julio 2017: versiones iniciales, vías de propuestas para la versión definitiva y responsables.
  - Análisis del calendario académico 16/17, definición de responsables.
  - Presentación y aceptación de las propuestas y/o modificaciones calendario 16/17
- 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.

*7.3.3. Análisis satisfacción del profesorado*

No procede.

**7.4. Satisfacción del personal no docente**

*7.4.1. Reuniones de personal no docente*

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

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

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

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

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

*7.4.2. Análisis satisfacción personal no docente*

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

**7.5. Inserción laboral de los graduados**

*7.5.1. Datos inserción laboral al finalizar los estudios*

No procede.

*7.5.2. Análisis inserción laboral*

No procede.

### **Orientación a la mejora**

## **8. SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS**

### **8.1. Evaluador externo**

La realización de la próxima evaluación externa esté prevista para el curso académico 2017-2018.

### **8.2. ACPUA**

No procede.

## **9. PROPUESTAS DE MEJORA**

### **9.1. Mejoras implantadas durante el curso académico 2016-2017**

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

- Se ha promovido la participación en actividades transversales de los alumnos, generando un número mayor de actividades desde la Titulación en las que puedan participar alumnos de otros programas. Se destaca la organización de la III LAN Party Brains&Dragons, taller de introducción a Unreal, taller de LowPoly, asistencia al festival Fun & Serious actividades en las que participaron alumnos de la Escuela y de otros grados.
- Se ha firmado una cátedra con la empresa Inycom para la colaboración en el ámbito de la investigación y mejora continua en el material de laboratorio.
- Dentro de la dinámica de la Escuela Politécnica Superior se consolida el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos apoyado en la existencia del Doble Grado Informática-Videojuegos.
- Se ha apoyado y desarrollado el programa EMPRESA – ESCUELA de la Escuela Politécnica Superior, implicando a los alumnos desde diferentes actividades y materias. Son varias las actividades de diferentes cursos y grados los que han participado en este proyecto.
- Se ha incentivado la visibilidad del Grado en la sociedad aragonesa, manteniendo iniciativas que permitan crear vocación en el ámbito de los videojuegos. En esta línea, se ha continuado con la oferta de actividades de divulgación científica orientadas a jóvenes aragoneses: concursos, talleres videojuegos, charlas...
- Se ha incorporado el inglés en materias de grado. En particular, durante el curso 2016-2017 todas las asignaturas que se han impartido en tercer curso, salvo la asignatura Legislación y Ética en el videojuego, han sido impartidas en inglés.
- Se ha desarrollado un taller de Preuniversitarios en el que se desarrolla un videojuego con notable afluencia de estudiantes y alta satisfacción por parte de los participantes.
- Se ha incrementado la bibliografía especializada en el desarrollo de videojuegos y los videojuegos que los docentes consideran referencias indispensables.
- Se ha incorporado, siguiendo la estrategia marcada, al cuerpo docente profesionales de las empresas punteras en el sector del videojuego y se ha aumentado el número de doctores presentes en el cuerpo docente.

**9.2. Propuestas de mejora para el curso académico 2017-2018**

- Mejorar el laboratorio adquiriendo y poniendo a disposición de los alumnos nuevo material. (1)
- Apoyar y desarrollar el programa EMPRESA – ESCUELA de la Escuela Politécnica Superior, (2)
- Mejorar los recursos bibliográficos, incluyendo videojuegos, a disposición de los alumnos. (3)
- Se debe promover la búsqueda de empresas con posibilidad de forma de convenio de prácticas formativas externas. Establecer colaboración y coordinación con la Unidad de Orientación y Empleo en la búsqueda de estas empresas, firma de convenios. (4)
- Proponer y desarrollar actividades de extensión universitaria para mejorar la formación y desarrollo del alumnado. (5)
- Aumentar el número de actividades como aprendizaje servicio dentro del Grado. (6)

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

**ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES**

	<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	-	-	-
2	IN-031	Ratio de plazas demandadas / ofertadas	0,38	0,78	0,60	-	-	-
3	IN-032	Número de alumnos de nuevo ingreso	19	28	20	-	-	-
4	IN-064	Variación porcentual de matrícula de nuevo ingreso	100%	147,4%	71,4%	-	-	-
5	IN-033	Ratio de matrícula de nuevo ingreso / plazas ofertadas	0,38	0,56	0,40	-	-	-
6	IN-034	% de alumnos de nuevo ingreso que han realizado la PAU	88,9%	82,1%	90,0%	-	-	-
7	IN-035	Nota de corte PAU	5,0	5,0	5,0	-	-	-
8	IN-036	Nota media de acceso	6,2	6,8	6,3	-	-	-
9	IN-039	Número de alumnos de nuevo ingreso en todos cursos excepto primero	1	0	0	-	-	-
10	IN-040	Número de alumnos matriculados (títulos oficiales)	19	44	59	-	-	-
11	IN-047	Número de egresados	NP	NP	NP	-	-	-
12	IN-011	% de alumnos en programa de movilidad (outgoing)	0,0%	0,0%	0,0%	-	-	-
13	IN-012	% de alumnos en programa de movilidad (incoming)	0,0%	0,0%	0,0%	-	-	-
14	IN-019	Ratio alumnos/profesor	1,4	2,5	2,2	-	-	-
15	IN-017	% PDI doctores / PDI	16,6%	25,6%	39,1%	-	-	-
16	IN-114	% PDI acreditados / PDI	16,6%	12,8%	21,7%	-	-	-
17	IN-020	% de profesores sometidos a evaluación de la actividad docente	100%	95,8%	100%	-	-	-
18	IN-069	Tasa de rendimiento	98,6%	94,5%	94,5%	-	-	-
19	IN-070	Tasa de eficiencia	NP	NP	NP	-	-	-
20	IN-071	Tasa de abandono	NP	NP	NP	-	-	-
21	IN-072	Tasa de graduación	NP	NP	NP	-	-	-
22	IN-112	Tasa de éxito	98,6%	94,5%	94,9%	-	-	-
23	IN-113	Tasa de evaluación	100%	100%	99,6%	-	-	-
24	IN-074	Duración prevista en los estudios	4	4	4	-	-	-

25	IN-076	Satisfacción de los alumnos con el Plan de Acción Tutorial	9,5	9,0	8,9	-	-	-
26	IN-077	Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	NP	NP	NP	-	-	-
27	IN-078	Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad	NP	NP	NP	-	-	-
28	IN-082	Satisfacción de los alumnos con el profesorado	8,6	8,4	8,5	-	-	-
29	IN-085	Satisfacción de los egresados	NP	NP	NP	-	-	-
30	IN-086	Satisfacción del profesorado con el programa	9,3	9,1	NP	-	-	-

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

**Fecha de reunión:** 15 de diciembre de 2016

**Lugar:** Edificio Rectorado Universidad San Jorge

### **Asistentes:**

- Laura Fernández (Representante del Personal Técnico y de Gestión).
- Alberto Martín (Unidad Técnica de Calidad).
- Andrés Bosque y Sara Cerón (alumnos Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos).
- África Domingo (Representante del Personal Docente e Investigador en Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos).
- Jorge Echeverría (Director del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos).

### **Orden del día**

1. Revisión del plan de acción del curso pasado. Resultados y conclusiones.
2. Recogida de observaciones y comentarios de los participantes sobre los puntos del 1 al 6 de las memorias adjuntas.
3. Revisión del plan de acción 17/18 y adaptar, si procede, a partir de las propuestas de la comisión.
4. Recogida de observaciones.

### **Desarrollo reunión:**

1. Desde UTC se explica los objetivos de la realización de esta memoria y la comisión de Calidad.
2. Se hace balance los objetivos, se hace referencia a los objetivos no alcanzados:
  - a. OE-03-02 Diseñar proyectos piloto para adaptar materias optativas y especialidades a formato online para curso actual y curso siguiente.
  - b. OE-03-02 Diseñar proyectos piloto para adaptar materias optativas y especialidades a formato online para curso actual y curso siguiente.
  - c. OP-02 Apoyar y desarrollar el programa EMPRESA – ESCUELA.
3. Desde el Grado de Videojuegos se hace referencia a los siguientes puntos:
  - Matrícula: Los números de matrícula han empeorado.
    - Influencia de factores exógenos
    - Bajas con parámetros comprensibles
      - Desde Secretaría se apunta que muchas bajas se producen por factores externos a la propia Universidad o Grado como, por ejemplo, cambios de residencia familiares.
  - Número de quejas y sugerencias muy bajo (acorde a la Escuela)
  - El porcentaje de número de doctores se ha incrementado (del 25% al 39%), no llega a los datos de la memoria de verificación (45%) pero va mejorando paulatinamente.
  - La valoración del profesorado es muy buena (8,5), ha subido una décima y es acorde con el resto de la Universidad.
  - La tasa de rendimiento (porcentaje entre número matriculados y aprobados) tiene un buen valor 94.5%, permaneciendo constante con respecto al año pasado
  - Satisfacción alumnos:

- La incorporación de nuevos alumnos permanece constante (8.7) con una alta tasa de respuesta (100%)
- PAT: Permanece en valores similares (8,9)
- Gran mejora en el servicio de biblioteca y sigue empeorando el servicio de transporte.
- En aspecto específicos relacionados con la docencia todos los valores permanecen constantes salvo la satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información en la web que ha mejorado.
- Desde la dirección del Grado se describe la cátedra INYCOM
- Seguimiento recomendaciones ANECA y ACPUA:
  - Personal académico: El porcentaje de número de doctores se ha incrementado, no llega a los datos de la memoria de verificación, pero va mejorando paulatinamente.
  - Recursos materiales y servicios: los recursos materiales han sido los adecuados para el desarrollo del curso. Se debe aumentar el número de acuerdos con casas comerciales.
- Se exponen los objetivos fijados para el curso 17/18
- 4. Recogida de observaciones:
  - Las principales observaciones han estado centradas en el desarrollo del proyecto Escuela-Empresa y la forma de poder involucrar a los alumnos en el citado proyecto:
    - Los estudiantes creen que no “defienden” sus proyectos porque tienen una gran capacidad de mejora.
    - Desde el cuerpo docente del Grado se hace hincapié en la calidad de los trabajos realizados y en la progresión presente en los citados trabajos.

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 2016-2017.

---