

Memoria Anual del Programa

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Curso Académico 2024-2025



CONTENIDOS

DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO	5
Criterio 1. Organización y desarrollo	5
1. DATOS DE MATRÍCULA	5
1.1. Plazas de nuevo ingreso ofertadas	5
1.2. Número de alumnos matriculados	5
1.3. Número de alumnos matriculados en los diferentes cursos académicos	6
1.4. Vía de acceso a los estudios	6
1.5. Nota media de acceso.....	7
1.6. Análisis datos de matrícula	7
1.7. Tamaño de los grupos	8
1.8. Mecanismos de coordinación docente.....	9
2. CAMBIOS INTRODUCIDOS EN EL PLAN DE ESTUDIOS	10
2.1. Modificaciones realizadas para el curso académico actual.....	10
2.2. Modificaciones comunicadas al Consejo de Universidades para el próximo curso académico ...	10
Criterio 2. Información y transparencia	10
Criterio 3. Sistema de garantía interno de calidad (SGIC)	11
3. SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD	11
3.1. Situación del sistema: modificaciones realizadas.....	11
3.2. Quejas y reclamaciones	11
3.2.1. <i>Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas</i>	11
3.2.2. <i>Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas (por temas)</i>	13
3.2.3. <i>Resumen histórico de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas</i>	13
3.2.4. <i>Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones</i>	14
DIMENSIÓN 2. RECURSOS	14
Criterio 4. Personal académico	14
4. PROFESORADO	14
4.1. Datos del profesorado.....	14
4.1.1. <i>Asignación del profesorado</i>	14
4.1.2. <i>Promedio de dedicación al título del profesorado</i>	16
4.1.3. <i>Perfil del profesorado</i>	16
4.1.4. <i>Categoría del profesorado</i>	17
4.1.5. <i>Ratio alumnos/profesor</i>	17
4.1.6. <i>Análisis profesorado</i>	18
4.1.7. <i>Participación del profesorado en proyectos en innovación docente</i>	18
4.1.8. <i>Formación del profesorado</i>	19
4.1.9. <i>Valoración de la actividad investigadora del profesorado</i>	20
4.2. Calidad del profesorado	22
4.2.1. <i>Número de profesores/materia evaluados</i>	22
4.2.2. <i>Resultados de evaluación parcial de profesores/materia</i>	22

4.2.3.	<i>Resultados de evaluación parcial de tutores de proyecto/TFG.....</i>	<i>23</i>
4.2.4.	<i>Análisis de evaluación parcial del profesorado.....</i>	<i>24</i>
4.2.5.	<i>Resultados de evaluación completa del profesorado.....</i>	<i>25</i>
4.2.6.	<i>Análisis de evaluación completa del profesorado.....</i>	<i>25</i>
Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios		26
5.	PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS	26
5.1.	Infraestructuras	26
5.2.	Personal de apoyo	27
5.3.	Plan de Acción Tutorial	27
5.3.1.	<i>Resultados de evaluación de los tutores.....</i>	<i>27</i>
5.3.2.	<i>Análisis evaluación tutores.....</i>	<i>28</i>
5.4.	Calidad de las prácticas externas	31
5.4.1.	<i>Evaluación de las prácticas externas.....</i>	<i>31</i>
5.4.2.	<i>Entidades externas donde se han realizado las prácticas.....</i>	<i>31</i>
5.4.3.	<i>Análisis calidad prácticas externas.....</i>	<i>33</i>
5.5.	Calidad del programa de movilidad	33
5.5.1.	<i>Evaluación del programa de movilidad.....</i>	<i>33</i>
5.5.2.	<i>Destino de alumnos outgoing.....</i>	<i>34</i>
5.5.3.	<i>Origen de alumnos incoming.....</i>	<i>34</i>
5.5.4.	<i>Análisis calidad programa de movilidad.....</i>	<i>35</i>
Criterio 6. Resultados de aprendizaje		35
6.	MEMORIA DE ACTIVIDADES	35
6.1.	Actividades destacadas	35
6.2.	Principales hitos del curso académico	41
7.	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.....	43
7.1.	Distribución de calificaciones	43
7.2.	Distribución de calificaciones por materia.....	43
7.3.	Tasas de rendimiento	47
7.4.	Tasa de rendimiento por materia	48
7.5.	Tasa de éxito por materia	51
7.6.	Tasa de evaluación por materia	55
7.7.	Conclusiones Junta de Evaluación	58
7.8.	Análisis evaluación del aprendizaje.....	59
7.9.	Acciones implementadas para fomentar la participación de estudiantes en el proceso de aprendizaje.....	59
7.10.	Alumnos egresados	60
Criterio 7. Indicadores de satisfacción y rendimiento		61
8.	INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO	61
8.1.	Satisfacción de los alumnos.....	61
8.1.1.	<i>Encuestas de evaluación.....</i>	<i>61</i>

8.1.2.	<i>Reuniones de delegados</i>	62
8.1.3.	<i>Análisis satisfacción alumnos</i>	62
8.2.	Satisfacción de los egresados	63
8.2.1.	<i>Encuestas de evaluación</i>	63
8.2.2.	<i>Análisis satisfacción de egresados</i>	63
8.3.	Satisfacción del personal docente.....	64
8.3.1.	<i>Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa</i>	64
8.3.2.	<i>Análisis satisfacción del profesorado</i>	64
8.3.3.	<i>Reuniones de planificación, coordinación y evaluación</i>	64
8.4.	Satisfacción del personal no docente.....	66
8.4.1.	<i>Reuniones de personal no docente</i>	66
8.4.2.	<i>Análisis satisfacción personal no docente</i>	67
8.5.	Inserción laboral de los graduados.....	67
8.5.1.	<i>Datos inserción laboral al finalizar los estudios</i>	67
8.5.2.	<i>Análisis inserción laboral</i>	68
	Orientación a la mejora	68
9.	SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS	68
9.1.	Evaluador externo	68
	<i>Informe de Evaluación Externa 12/11/2018:</i>	68
	<i>Informe de Evaluación Externa 26/04/2022:</i>	69
	<i>Informe de Evaluación Externa 28/04/2025:</i>	70
9.2.	Seguimiento de recomendaciones de ANECA y ACPUA en sus informes	70
	<i>Informe de verificación ANECA 15/07/2013:</i>	70
	<i>Informe de modificación ANECA 30/09/2016:</i>	72
	<i>Informe de renovación de la acreditación ACPUA 12/07/2019:</i>	72
10.	JUSTIFICACIÓN DE DESVIACIONES NO TRATADAS EN EL CURSO 2025-2026	78
11.	REVISIÓN DE OBJETIVOS 2024-2025	79
12.	PLAN DE ACCIÓN 2025-2026	80
	ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES	81
	ANEXO 2: COMISIÓN DE CALIDAD GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	83

DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO

Criterio 1. Organización y desarrollo

1. DATOS DE MATRÍCULA

1.1. Plazas de nuevo ingreso ofertadas

	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
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 preinscripciones	28	37	31	50	7	7
RATIO PLAZAS DEMANDADAS / OFERTADAS	0,56	0,74	0,62	1,00	0,14	0,14

1.2. Número de alumnos matriculados

	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020	2020-2021
Alumnos de nuevo ingreso en primer curso	28	20	25	26	19	28
Alumnos de nuevo ingreso en otros cursos	0	0	0	0	0	2
Alumnos matriculados curso anterior	19	44	59	78	98	104
Graduados curso anterior	0	0	0	-2	-7	-16
Bajas	-3	-5	-6	-8	-6	-2
TOTAL	44	59	78	98	104	116

*A partir del curso académico 2021-2022, se establecen nuevos criterios en el conteo de los datos, por tanto, iniciamos nueva tabla de matrícula:

	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025	2025-2026	2026-2027
VID						
Alumnos de nuevo ingreso (VID)	11	6	2	3	-	-
Otro tipo de altas (VID)	1	0	0	0	-	-
Total matriculados curso anterior (VID)	16	23	20	16	-	-
Egresados (VID)	-4	-2	-2	-9	-	-
Bajas (VID)	-1	-7	-4	-1	-	-
Total VID	23	20	16	9	-	-
INF-VID						
Alumnos de nuevo ingreso (INF-VID)	7	18	14	14	-	-
Otro tipo de altas (INF-VID)	6	4	0	0	-	-
Total matriculados curso anterior (INF-VID)	81	78	77	70	-	-

Egresados (INF-VID)	-9	-18	-14	-17	-	-
Bajas (INF-VID)	-7	-5	-7	-3	-	-
Total INF-VID	78	77	70	64	-	-
TOTAL	101	97	85	73	-	-

1.3. Número de alumnos matriculados en los diferentes cursos académicos

VID	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Nº alumnos matriculados en 1º	2	9	6	3	2	3
Nº alumnos matriculados en 2º	10	3	8	6	3	4
Nº alumnos matriculados en 3º	15	12	3	8	4	2
Nº alumnos matriculados en 4º	25	28	25	11	17	7

INF-VID	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Nº alumnos matriculados en 1º	17	19	12	21	13	15
Nº alumnos matriculados en 2º	21	21	17	10	20	12
Nº alumnos matriculados en 3º	15	18	16	20	11	17
Nº alumnos matriculados en 4º	12	13	19	15	17	11
Nº alumnos matriculados en 5º	18	21	23	31	24	27

1.4. Vía de acceso a los estudios

VÍA DE ACCESO (VID)	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
PAU	1	0	1	0	0	0
EVAU	11	18	14	4	0	3
Bachillerato LOE obtenido en el 2015-16 o 2016-17	0	0	0	0	0	0
Formación Profesional	4	8	3	0	2	0
Con título universitario	0	0	0	0	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	3	2	0	2	0	0
Otros casos	0	0	0	0	0	0
TOTAL	19	28	18	6	2	3

A partir del curso 2022-2023 se presentan datos desagregados para grado y doble grado:

VÍA DE ACCESO (INF-VID)	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
PAU	-	-	-	0	0	0
EVAU	-	-	-	19	10	12
Bachillerato LOE obtenido en el 2015-16 o 2016-17	-	-	-	0	0	0
Formación Profesional	-	-	-	0	2	0
Con título universitario	-	-	-	0	0	0
Mayores de 25 años	-	-	-	0	0	0
Convalidación estudios extranjeros	-	-	-	2	1	2
Otros casos	-	-	-	0	0	0
TOTAL	-	-	-	21	13	14

1.5. Nota media de acceso

	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Nota de corte	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
Nota media de acceso PAU (VID)	NP	NP	NP	NP	NP	NP
Nota media de acceso PAU (INF-VID)	-	-	NP	NP	NP	NP
Nota media de acceso EVAU (VID)	5,8	6,3	7,5	7,3	NP	6,0
Nota media de acceso EVAU (INF-VID)	-	-	7,6	7,0	7,4	6,8

1.6. Análisis datos de matrícula

Este curso se han admitido 17 alumnos de nuevo ingreso considerando alumnos de Videojuegos y Doble Grado. Esta cifra es menor que la del curso inmediatamente anterior y refleja unas cifras que prácticamente repiten un patrón fluctuante que se produjo al lanzar el grado o, por ejemplo, en el curso 23-24, en el que, como en el 24-25, la cifra mayoritaria de nuevas matrículas correspondía al Doble Grado. Dicha proporción refleja el interés de gran parte de los nuevos matriculados en tener una formación tanto transversal como altamente especializada. El dato específico de este curso es atribuible en parte, además, a la implantación en la Escuela de Arquitectura y Tecnología (EARTE) de los nuevos grados en Inteligencia Artificial y Ciberseguridad, con sus Dobles Grados respectivos, que también incluyen Ingeniería Informática y supone una triple ramificación de la oferta de Dobles Grados a partir de dicha titulación. Debido a ello, es esperable una estabilización en torno a cifras similares en próximos cursos, a medida que los nuevos grados también se afiancen.

El Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos mantiene una recepción cimentada en el enfoque en un área de formación/investigación/desempeño laboral especializada, sin perder de vista la formación técnica general. Cada año, la universidad realiza esfuerzos para consolidar la cantidad de alumnos inscritos, mediante actividades como charlas en colegios, organización de eventos relacionados con videojuegos,

programas de emprendimiento, desarrollo de nuevas líneas académicas de investigación, participación en medios de comunicación y la firma de acuerdos con asociaciones del sector. Será necesario estudiar la compleja situación mundial actual del sector, así como los nuevos paradigmas de aplicación de los videojuegos fuera del plano lúdico, para establecer una estrategia que impulse la matriculación, además de incentivar la vuelta de eventos promocionales y/o competitivos como las jams.

En el curso 2024-25, la principal vía de acceso para los alumnos de nuevo ingreso fue la EVAU, con 15 estudiantes. Un porcentaje reducido accedió mediante la convalidación de estudios extranjeros (2 alumnos). Los estudiantes que accedieron a través de EVAU en ese curso obtuvieron una nota media de 6,0 y 6,8, para el grado y el Doble Grado, ligeramente por debajo del promedio del año anterior.

El estudio de las cifras descritas anteriormente requiere tener en cuenta la situación, a nivel regional y estatal, en cuanto a cantidad de empresas afianzadas y magnitud del sector laboral, que se mantiene en números estables pero bajos. La oferta de titulaciones y formación en el ámbito nacional también aumenta, no obstante, creciendo así la concurrencia hacia el estudiante objetivo.

Se trabaja para mantener y reforzar el valor diferencial del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad San Jorge, que ha hecho de la íntima relación e intercambio de experiencia y conocimiento entre el mundo académico y el empresarial y profesional del sector uno de sus emblemas. La visibilidad del Grado, que comienza desde la comunicación de la propia Universidad San Jorge, se ha llevado un paso más allá a través de la consolidación profesional de los egresados en empresas relevantes y la materialización de años de investigación en videojuegos en publicaciones de prestigio; dicho esfuerzo en pro de la visibilidad debe ser ampliada en el futuro trabajando en proyectar los valores del grado en la sociedad.

El resumen del seguimiento, desde el grado, de los eventos clasificados como cambios de grado/bajas se pueden sintetizar en una cifra de 4 bajas del Grado y el Doble Grado, por debajo del 50% de las ocurridas en el curso anterior, que se atribuyen en su mayoría a cambios de titulación, frente a otras causas existentes a lo largo de los cursos, como no matriculación por estar trabajando con sólo el Trabajo de Fin de Grado pendiente, abandonos o agotamiento de convocatorias.

1.7. Tamaño de los grupos

El número total de estudiantes matriculados en el título no supera el número de plazas ofertadas en la memoria de verificación. Los criterios de admisión seguidos son conformes a lo indicado en la memoria de verificación.

Se constata una buena ratio alumno/profesor (12,8). Dicha ratio permite una atención más eficaz y personalizada al estudiante, pero al mismo tiempo requiere una mayor participación y disposición por parte del docente, tanto para detectar las fortalezas y necesidades del alumno como para alcanzar los objetivos de cada materia.

1.8. Mecanismos de coordinación docente

En primer lugar, es importante resaltar el buen desempeño de la Comisión de Calidad en la Escuela de Arquitectura y Tecnología, encargada de mejorar los mecanismos de ordenación docente y de hacer un seguimiento continuo de los objetivos de calidad establecidos.

Las propuestas de planificación de las asignaturas, realizadas por cada docente y reflejadas en sus guías docentes, son revisadas al inicio de cada semestre. Cada profesor dispone de pautas generales y específicas para garantizar que la planificación asegure que los estudiantes adquieran los resultados de aprendizaje establecidos. Estas pautas incluyen la descripción de las actividades a realizar, su distribución temporal, la carga de trabajo del alumno tanto por materia como a nivel semanal, así como los métodos e instrumentos de evaluación. Estas directrices se revisan y ajustan cada año por el equipo de coordinadores académicos del grado, teniendo en cuenta los resultados obtenidos de encuestas, reuniones con delegados o planes de acción. Si se propone alguna nueva actividad, los docentes pueden consultar a un coordinador o al responsable del título para asegurar que la planificación sea correcta.

Además de las reuniones periódicas entre los delegados y los responsables del centro, los estudiantes, a través de sus delegados, pueden hacer propuestas a los docentes o al grupo de profesores de un curso. Un ejemplo de esto es la colaboración en la elaboración de los calendarios de exámenes finales, gestionados por la Jefatura de Estudios junto con los alumnos y profesores a través de los delegados. Asimismo, se establecen mecanismos de coordinación adaptados para el diseño y la propuesta de actividades extraacadémicas o innovadoras que involucren a varios grupos de estudiantes, lo que requiere la participación de alumnos, docentes y la coordinación académica.

Para la gestión de las tareas de coordinación del grado se cuenta con el Director del Grado, además de otros cargos transversales como la Vicedecana de Estudiantes, Jefatura de Estudiantes y la Directora de la Escuela. En las tareas de coordinación con otros grados o másteres, se trabajan también con los vicedecanos, coordinadores o directores pertinentes. La colaboración del personal docente e investigador de la Escuela es inestimable y clave para el desarrollo exitoso de las tareas de coordinación del título.

Además de lo descrito anteriormente, existe la coordinación de proyectos, creada en el curso 21-22, que se ha mantenido desde entonces y liderada por profesionales contrastados de la producción de videojuegos. Su finalidad es la de llevar a cabo una labor de guía y asesoramiento a los estudiantes para aumentar la calidad de los proyectos realizados durante el curso.

Durante el curso 24-25 se han estudiado los mecanismos de coordinación horizontal y vertical en la Escuela de Arquitectura y Tecnología, lo que tiene como resultado el diseño de nuevos mecanismos adicionales para mejorar el último de los apartados descritos anteriormente, relativo a la producción en coordinación de proyectos. Además, también se incorpora como mecanismo de coordinación una PDU específica de coordinación que permite, por ejemplo, la coordinación entre asignaturas de que comparten área de

conocimiento, estén o no en los mismos grados, así como la correcta progresión entre asignaturas que son continuación de otras de área de conocimiento común del programa de estudios.

2. CAMBIOS INTRODUCIDOS EN EL PLAN DE ESTUDIOS

2.1. Modificaciones realizadas para el curso académico actual

MODIFICACIÓN	VALORACIÓN DE LA MODIFICACIÓN
-	-

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

DESCRIPCIÓN DE LA MODIFICACIÓN	JUSTIFICACIÓN
<p>Modificación No Sustancial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adscripción del ámbito de conocimiento al que pertenece la titulación, según establece el RD 822/2021. - Cambio de denominación de la asignatura de Humanismo Cívico por Pensamiento Social Cristiano. 	<ul style="list-style-type: none"> - El RD 822/2021 establece que las titulaciones tienen que estar adscritas a un ámbito de conocimiento antes del mes de octubre de 2025. - Cambio de denominación de la asignatura de Humanismo Cívico por Pensamiento Social Cristiano no afectando a la naturaleza, objetivos y características 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 2024		CURSO 2024-2025	
	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 2024-2025 se han continuado realizando las modificaciones necesarias y habituales en el sistema de gestión para su continua actualización. De manera general a los diferentes Centros, podemos destacar las siguientes:

- Se ha incluido en el Informe de Revisión del SGI por Dirección indicadores del número de reclamaciones académicas recibidas por estudiante.
- Se ha incluido en el Informe de Revisión del SGI por Dirección el análisis realizado en las tasas de respuesta de las diferentes encuestas de satisfacción realizadas en la Universidad.
- Se han realizado las primeras Memorias Anuales por parte de títulos propios (máster de formación permanente), de manera análoga a como ya se realiza en títulos oficiales, permitiendo realizar un seguimiento de los mismos.

Este ha sido el quinto curso desde la certificación del SGC de la Escuela de Arquitectura y Tecnología, observándose que se trata de un sistema consolidado sin modificaciones reseñables.

Los procesos y la sistemática de trabajo continúan siendo eficaces para el adecuado seguimiento de la calidad de los programas y de la satisfacción de los diferentes grupos de interés.

Se mantiene la certificación favorable del Sistema de Gestión de Calidad (SGC) de la Escuela de acuerdo al mencionado Programa PACE, lo que permite a su vez disponer de la acreditación institucional de la Escuela. Se presentó el Informe de Revisión del SGC 20223-2024 a la ACPUA, como parte del proceso de seguimiento de la certificación del SGC.

En los siguientes enlaces se puede encontrar información referente al Sistema de Gestión Integrado de la Universidad (<https://usj.es/conocenos/calidad>) y al Sistema de Gestión de Calidad de la Escuela de Arquitectura y Tecnología, centro al que pertenece esta titulación (<https://usj.es/conocenos/facultades-escuelas/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	12	0	0	0	12
VID	1	0	0	0	1

TIPO	ALUMNOS	PERSONAL DOCENTE	PERSONAL NO DOCENTE	OTROS	TOTAL
INF+VID	2	0	0	0	2
EARTE	9	0	0	0	9
Incidencias	3	0	0	0	3
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	3	0	0	0	3
Reclamaciones	0	0	0	0	0
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	0	0	0
Agradecimiento	0	0	0	0	0
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	0	0	0
Comentario	1	0	0	0	1
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	1	0	0	0	1
Consulta	0	0	0	0	0
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	0	0	0
No conformidad	0	0	0	0	0
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	0	0	0
Otros	0	0	0	0	0
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	0	0	0
Queja	0	0	0	0	0
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	0	0	0
Sugerencia ambiental	1	0	0	0	1
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	1	0	0	0	1
Queja ambiental	0	0	0	0	0
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	0	0	0
TOTAL					17

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

ORIGEN	CATEGORÍA	TEMA	ESTADO
VID	Sugerencia	Espacios exteriores para comer	Cerrado
INFVID	Sugerencia	Espacios exteriores para comer	Cerrado
INFVID	Sugerencia	Pan sin gluten en la recamara	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Descanso entre clases	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Plan de estudios	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Calendarios exámenes	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Devolución material audiovisual	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Devolución material audiovisual	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Reserva material audiovisual	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Ampliar enchufes FACOM	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Toldos	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Licencias Adobe	Cerrado
EARTE	Incidencia	Licencias Adobe	Cerrado
EARTE	Incidencia	Transporte	Cerrado
EARTE	Incidencia	Temperatura	Abierto
EARTE	Comentario	APP transporte	Cerrado
EARTE	Sugerencia ambiental	Zonas de reciclaje	Cerrado

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

TIPO	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Sugerencia	2	2	10	1	38	12
Incidencia	0	0	0	0	16	3
Reclamación	0	0	0	0	0	0
Agradecimiento	0	0	0	0	1	0
Comentario	0	0	1	0	0	1
Consulta	0	0	0	0	1	0
No conformidad	0	0	0	0	0	0
Queja	0	1	3	0	25	0
Sugerencia ambiental	0	0	0	0	0	1
Queja ambiental	0	1	0	0	0	0
Otros	0	0	0	0	0	0
TOTAL	2	4	14	1	81	17

3.2.4. Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones

La Escuela de Arquitectura y Tecnología ha recogido un total de 12 sugerencias, 3 incidencias, 1 comentario y una sugerencia ambiental. Supone un descenso notable con respecto al curso anterior. De este conjunto, existen vinculadas al grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y su Doble Grado 3 sugerencias vinculadas al servicio de cafetería.

El resto de los ítems, pertenecientes al ámbito general de la Escuela son, con mucho, mayoritariamente referidas a servicios como cafetería, transporte, infraestructura o el calendario de la escuela. La gran mayoría de ellos constan ya como cerrados/resueltos y desde EARTE está trabajando para resolver los pocos pendientes.

DIMENSIÓN 2. RECURSOS

Criterio 4. Personal académico

4. PROFESORADO

4.1. Datos del profesorado

4.1.1. Asignación del profesorado

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
31349 - INFORMÁTICA BÁSICA	Subgrupo 1A1	3,84
31350 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	Grupo 1A	3,2
31350 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	Grupo 1A	2,8
31351 - MATEMÁTICAS	Grupo 1A	3,6
31351 - MATEMÁTICAS	Grupo 1A	2,4
31352 - INGLÉS I	Grupo 1I	3,6
31352 - INGLÉS I	Grupo 1I	2,4
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
31355 - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	Subgrupo 1A1	4
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
31358 - ANÁLISIS Y CÁLCULO	Grupo 2A	2,4
31358 - ANÁLISIS Y CÁLCULO	Grupo 2A	3,6
31359 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	Grupo 2A	4
31359 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	Grupo 2A	2
31360 - SISTEMAS OPERATIVOS	Grupo 2A	4
31360 - SISTEMAS OPERATIVOS	Grupo 2A	2
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Grupo 2A	0,9
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Grupo 2A	0,6
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Grupo 2A	0,9
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Grupo 2A	0,6
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Grupo 2A	1,8
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Grupo 2A	1,2
31362 - DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	Grupo 2A	1,76
31362 - DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	Grupo 2A	1,24
31363 - INGLÉS II	Grupo 2I	3,06

MATERIA	GRUPO	ECTS IMPARTIDOS
31363 - INGLÉS II	Grupo 2I	2,67
31363 - INGLÉS II	Grupo 2I	0,14
31363 - INGLÉS II	Grupo 2I	0,13
31364 - FUNDAMENTOS DE FÍSICA	Grupo 2A	2,8
31364 - FUNDAMENTOS DE FÍSICA	Grupo 2A	3,2
31365 - DISEÑO 3D	Grupo 2A	1,8
31365 - DISEÑO 3D	Grupo 2A	1,2
31365 - DISEÑO 3D	Grupo 2A	1,8
31365 - DISEÑO 3D	Grupo 2A	1,2
31366 - INICIATIVA EMPRESARIAL	Grupo 2A	1,12
31366 - INICIATIVA EMPRESARIAL	Grupo 2A	1,4
31366 - INICIATIVA EMPRESARIAL	Grupo 2A	0,48
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	3,2
31368 - SISTEMAS DE INFORMACIÓN	Grupo 2A	2,8
31369 - INGENIERÍA DEL SOFTWARE	Grupo 3A	2,4
31369 - INGENIERÍA DEL SOFTWARE	Subgrupo 3A1	3,6
31369 - INGENIERÍA DEL SOFTWARE	Subgrupo 3A2	3,6
31370 - INFORMÁTICA GRÁFICA	Grupo 3A	3,2
31370 - INFORMÁTICA GRÁFICA	Grupo 3A	2,8
31371 - DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	Grupo 3A	1,8
31371 - DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	Grupo 3A	1,2
31371 - DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	Grupo 3A	1,8
31371 - DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	Grupo 3A	1,2
31372 - LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 3A	2
31372 - LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 3A	1
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	4
31376 - INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	Grupo 3A	2
31377 - ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	Grupo 3A	4
31377 - ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	Grupo 3A	2
31378 - DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	Grupo 3A	1,8
31378 - DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	Grupo 3A	1,2
31378 - DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	Grupo 3A	1,8
31378 - DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	Grupo 3A	1,2
31379 - REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	Grupo 4A	2
31379 - REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	Grupo 4A	1
31380 - PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	Grupo 4A	2
31380 - PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	Grupo 4A	1
31381 - SISTEMAS INTELIGENTES	Grupo 4A	2
31381 - SISTEMAS INTELIGENTES	Subgrupo 4A1	4
31381 - SISTEMAS INTELIGENTES	Subgrupo 4A2	4
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	1
31383 - PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	0,5
31383 - PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	3
31383 - PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	1,5
31384 - PRÁCTICAS EN EMPRESAS	Grupo 4A	4,5
31384 - PRÁCTICAS EN EMPRESAS	Grupo 4A	1,5
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	3

MATERIA	GRUPO	ECTS IMPARTIDOS
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	3,75
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,75
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	4,5
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	3
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,75
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,75
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,75
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	3
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,75
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,75
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	2,25
31387 - PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	Grupo 4A	4
31387 - PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	Grupo 4A	2
31389 - LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	Grupo 4A	3,2
31389 - LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	Grupo 4A	2,8
31390 - INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	4
31390 - INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	2
31393 - VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	Grupo 4A	3
31393 - VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	Grupo 4A	3
31395 - DISEÑO 3D AVANZADO	Grupo 4A	4
31395 - DISEÑO 3D AVANZADO	Grupo 4A	2
		271,6

4.1.2. Promedio de dedicación al título del profesorado

2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
47,4%	46,6%	45,6%	44,1%	36,3%	37,5%

4.1.3. Perfil del profesorado

ECTS IMPARTIDOS	CATEGORÍA ACADÉMICA	ACREDITADO ANECA	SEXENIOS	QUINQUENIOS
12	Doctorado	SI	1	1
6	Grado	NO	0	0
11,73	Doctorado	NO	0	1
4,5	Licenciatura	NO	0	0
27	Licenciatura	NO	0	0
3	Doctorado	SI	1	1
6,75	Licenciatura	NO	0	0
2,25	Máster	NO	0	0
6	Licenciatura	NO	0	0
16,5	Licenciatura	NO	0	0
15	Doctorado	NO	0	1
3	Grado	NO	0	0
4,5	Grado	NO	0	0
12,75	Grado	NO	0	0
6	Grado	NO	0	0
0,75	Doctorado	NO	0	1
2,52	Doctorando	NO	0	0
6	Doctorado	NO	0	1
6	Doctorado	SI	2	2

ECTS IMPARTIDOS	CATEGORÍA ACADÉMICA	ACREDITADO ANECA	SEXENIOS	QUINQUENIOS
6	Doctorado	SI	1	1
3	Licenciatura	NO	0	0
0,75	Grado	NO	0	0
18	Doctorado	NO	0	0
6	Doctorado	SI	1	1
6	Licenciatura	NO	0	0
0,14	Doctorando	NO	0	0
6,75	Doctorado	NO	0	0
6	Doctorado	SI	1	2
6	Doctorando	NO	0	0
1,5	Doctorado	SI	1	0
6	Doctorado	NO	0	0
6,48	Doctorando	NO	0	0
0,13	Máster	NO	0	0
10,75	Doctorado	NO	0	0
12,6	Doctorado	SI	1	0
6	Doctorando	NO	0	0
17,25	Grado	NO	0	0

4.1.4. Categoría del profesorado

% profesores en cada categoría

	RD 640/2021	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
% doctores acreditados	50,0%	23,3%	29,1%	28,1%	33,3%	60,8%	21,6%
% doctores no acreditados		23,3%	13,7%	15,6%	16,7%	13,7%	21,6%
% doctorandos	50,0%	6,7%	0,9%	3,1%	0,0%	2,0%	13,5%
% licenciados/diplomados		46,7%	56,4%	53,1%	50,0%	23,5%	43,2%

% ECTS impartidos por cada categoría

	RD 640/2021	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
% doctores acreditados	50,0%	20,6%	29,9%	27,2%	26,2%	30,4%	19,6%
% doctores no acreditados		22,5%	15,5%	20,0%	20,0%	24,8%	27,6%
% doctorandos	50,0%	4,1%	0,9%	0,9%	0,0%	0,1%	7,8%
% licenciados/diplomados		52,8%	53,8%	51,9%	53,8%	44,7%	45,1%

4.1.5. Ratio alumnos/profesor

	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Alumnos matriculados EJC	58,1	73,7	67,3	75,3	65,4	96,1
PDI EJC	8,2	8,4	8,5	8,3	8,3	7,5

RATIO ALUMNOS/PROFESOR	7,1	8,8	7,9	9,1	7,9	12,8
-------------------------------	------------	------------	------------	------------	------------	-------------

4.1.6. Análisis profesorado

El perfil del profesorado del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos está distribuido de la siguiente manera: 14 licenciados/ingenieros, 2 Máster, 8 doctores no acreditados, 8 doctores acreditados y 5 doctorandos. El porcentaje de doctores (43,2%) está alineado con el previsto en la memoria de verificación en relación con el número de profesores (43,8%) y el de ECTS impartidos por doctore (45,6%) está, en la práctica, alcanzado (47,2%). El descenso en porcentaje de doctores se atribuye a la redistribución de docentes por circunstancias como el despliegue de nuevos cursos en los grados de reciente creación, como Inteligencia Artificial, Ingeniería de la Ciberseguridad o Ingeniería Biomédica. El objetivo es alcanzar el 50% de doctores, en línea con el RD 640/2021. Se preveía la incorporación de un doctor en el curso 24-25 que se ha retrasado. No obstante, para el curso 25-26, se espera con toda seguridad que dos de los doctorandos lean su tesis. En esta tendencia de recuperación con respecto a porcentajes anteriores persigue aumentar paulatinamente el número de doctores acreditados. El centro mantiene su compromiso con la actividad investigadora, priorizando la obtención del doctorado entre su profesorado. A través del grupo SVIT, se prevé la incorporación de nuevos doctores a corto plazo; no obstante, para alcanzar los objetivos de crecimiento, es fundamental combinar este talento interno con el apoyo basado en la contratación externa de doctores.

Del conjunto de profesores, 7 de ellos son profesionales del sector del videojuego, y su colaboración es muy importante para conectar el proyecto formativo con el entorno profesional. Dentro de este último grupo de profesores, como se mencionó en la anterior memoria, se doctoró en el 23/24 el primer docente cuya tesis versa de forma directa sobre la ingeniería del software para el diseño y desarrollo de videojuegos; se prevé que 2 docentes y profesionales del sector sean nuevos doctores en el curso 25/26 con tesis que exploran el desarrollo de videojuegos.

La ratio de alumnos profesor durante el curso 2024-2025 es 12,8. Dicha ratio certifica una correcta formación académica de acuerdo con los principios de calidad de la Universidad San Jorge.

4.1.7. 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, Programación Orientada a Objetos, Sistemas Operativos, Estructuras de Datos y Algoritmos, Diseño 3D, Iniciativa Empresarial, Sistemas Operativos, 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, Sistemas Inteligentes, Videojuegos y Simulación para Investigación y Educación, Diseño 3D Avanzado, Inteligencia Artificial Aplicada a Videojuegos, Programación en Tiempo Real

4.1.8. Formación del profesorado

Denominación	Resumen de contenidos	Horas
Atención a estudiantes con necesidades educativas específicas. Noviembre 2024	<p>Objetivos: Informar sobre qué es SAENE, profesionales que lo integran, cómo es el procedimiento de atención del servicio. Exponer la tipología de necesidades educativas específicas (NEE) más comunes entre nuestros estudiantes y cómo se procede desde nuestros servicios</p> <p>Contenidos: Descripción del servicio SAENE, profesionales que lo integran, procedimiento de atención del servicio. Necesidades Educativas Específicas en población universitaria. Dificultades más comunes. Diseño Universal de Aprendizaje, red SAPDU Concepto y ejemplos de adaptaciones curriculares no significativas. Concepto y ejemplos de de adaptaciones de acceso.</p>	1 hora
Cumplimentación de Memorias Anuales de Grado	<p>Objetivo: Ayudar a que los responsables de los grados sepan cumplimentar las memorias de grado de forma satisfactoria.</p>	1 hora
Gemini Academy Zaragoza: Impulsa tu docencia e investigación	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Introducir las herramientas de IA generativa de Google: Gemini Chat y NotebookLM. ○ Mejorar la comprensión del funcionamiento de estos sistemas para fomentar un análisis crítico de su uso. ○ Describir las "alucinaciones" de la IA y promover el pensamiento crítico y la alfabetización mediática. ○ Incentivar el uso de Gemini y NotebookLM como complemento para la investigación y la docencia, fomentando la creatividad e innovación. <p>Contenidos: Metodología: Expositiva con demostraciones en vivo. Se realizará una presentación en sala de conferencias para una audiencia numerosa, combinando la explicación teórica con ejemplos prácticos y fomentando la participación a través de preguntas. Número de Destinatarios: Capacidad para 230 plazas. Objetivos: Introducir las herramientas de IA generativa de Google: Gemini Chat y NotebookLM. Mejorar la comprensión del funcionamiento de estos sistemas para fomentar un análisis crítico de su uso. Describir las "alucinaciones" de la IA y promover el pensamiento crítico y la alfabetización mediática. Incentivar el uso de Gemini y NotebookLM como complemento para la investigación y la docencia, fomentando la creatividad e innovación. Contenido Destacado: Contextualización sobre la presencia de la IA en la actualidad. Explicación del funcionamiento de la IA generativa y presentación de Gemini como modelo multimodal. Ejemplos de impacto real de la IA en el ámbito científico. Exploración de retos y oportunidades de la IA en la educación. Demostración práctica de Gemini Chat, Google AI Studio y la app de Gemini. Demostración de NotebookLM para la gestión de información.</p>	2 horas
Habilidades de Comunicación y Resolución de conflictos	<p>Objetivo: Mejorar las habilidades sociales y de comunicación de los tutores</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de comunicación con los tutorizados. • Aprender técnicas de negociación y de afrontamiento de la hostilidad. • Fomentar el uso de la empatía. • Desarrollar la escucha activa. 	1,5 horas
Metodologías activas , espacios de aprendizaje e innovación	<p>Objetivo: El curso Metodologías activas, Espacios de Aprendizaje e Innovación Educativa abordará los nuevos retos y desafíos a los que se enfrentan los centros e instituciones educativas para formar a los protagonistas de los avances y profesiones del futuro.</p> <p>Es importante poner en valor el papel transformador de la educación y promover no solo el acceso al conocimiento, sino la adquisición de las destrezas, habilidades y competencias que necesitan nuestros estudiantes</p>	8 horas

	<p>para impulsar el cambio en la sociedad, la economía y la cultura desde una visión innovadora, interdisciplinar e inclusiva.</p> <p>Los profesionales y organizaciones que lideran la formación deberán diseñar modelos de enseñanza más personalizados y flexibles, como resultado de un análisis de la relación e impacto de las metodologías activas, los nuevos espacios de aprendizaje y la tecnología en el aprendizaje.</p>	
Prevención de riesgos laborales básico para puestos de PDI	<p>Objetivo: Formación inicial en PRL</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condiciones de seguridad • Condiciones higiénicas • Condiciones ergonómicas • Vigilancia de la salud • Emergencias • Prevención de riesgos en el trabajo a distancia Prevención del acoso laboral, sexual y por razón de sexo • Situaciones prácticas <p>Cuestionario de evaluación</p>	3 horas
Qué es y qué No es PAT: Análisis de demanda	<p>Objetivo: Mejorar la capacidad de análisis de la demanda y resolución de conflictos de los tutores</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar el tipo de demanda que establece el estudiante. • Identificar diversas patologías comunes por síntomas diana. • Saber estructurar una entrevista. • Desarrollar las bases de la resolución de conflictos. 	1,5 horas
Taller en IA y Microsoft Copilot	<p>Objetivo: Comprender los conceptos básicos de la inteligencia artificial generativa, introducir a los participantes a la ingeniería de Prompts, conocer sus aplicaciones prácticas y ver demostraciones de uso.</p> <p>Contenidos:</p> <p>Módulo 1: Ingeniería de Prompts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de la Ingeniería de Prompts: Cómo formular preguntas efectivas para IA. • Estrategias y Técnicas: Mejores prácticas para obtener resultados óptimos. • Ejercicios Prácticos: Creación y experimentación con diferentes prompts. <p>Módulo 2: Aplicaciones Prácticas y Demostraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de Contenido Digital: Uso de IA generativa en arte, música, escritura, etc. • Demostración en Vivo: Uso de una herramienta de IA generativa (por ejemplo, DALL-E para imágenes y GPT-4 para texto). • Actividad Práctica <p>Módulo 3: Microsoft Copilot</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bases del funcionamiento de Copilot, incluyendo el procesamiento del lenguaje natural y el aprendizaje automático • Funcionalidades de Copilot: generación de contenido escrito, imágenes, traducciones, resúmenes de documentos, extracción de información desde navegador Edge y otras. • Aplicabilidad práctica: demostración en Vivo 	2 horas
Técnicas básicas de estudio online	<p>Objetivos: Mejorar el conocimiento de las técnicas básicas de estudio de los tutores</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detecta los errores en el actual método de los alumnos. • Conocer las áreas a tener en cuenta para desarrollar un buen hábito de estudio. • Explicar el método de los 7 pasos. • Trucos para desarrollar hábitos de estudio eficaces. 	1 hora y 30 minutos

4.1.9. Valoración de la actividad investigadora del profesorado

SVIT Research Group

Los investigadores de la Escuela de Arquitectura y Tecnología trabajan en diversas líneas y en varios grupos de investigación: Arquitecturas Open Source (AOS, S04_23R), Computing for Medical and Biological Applications (CoMBA, T71_23D), y Software Variability for Information Technologies (SVIT, T61_23R). En

concreto, la mayoría de los docentes del grado que llevan a cabo una labor de investigación lo hacen vinculados al grupo de investigación SVIT.

El grupo de investigación SVIT está formado tanto por doce docentes de diferentes titulaciones de la Escuela, como egresados de EARTE. Este grupo de investigación es dirigido por el Doctor Jaime Font y cuenta entre sus colaboradores con los profesores Lorena Arcega, Ana Marcén, Raúl Lapeña, Carlos Pérez, Jorge Echeverría, África Domingo, Daniel Blasco, Antonio Iglesias, Manuel Ballarín, Alejandro Berraondo, Esther Pérez (además de investigadores y técnicos colaboradores). En la página web del grupo <http://svit.usj.es/>, se puede encontrar la estructura del grupo.

Este grupo tiene como objetivo principal acelerar el desarrollo y posterior mantenimiento del software. Además, se ha añadido dentro de las líneas de investigación el estudio de la variabilidad en el software de videojuegos para estudiar Ingeniería del Software de Videojuegos en ámbitos como el mantenimiento, la generación de contenido o los videojuegos verdes.

Sus principales líneas de investigación son:

- Ingeniería del software dirigida por Modelos (MDE).
- Líneas de productos software (SPL).
- Gestión de la variabilidad.
- Trazabilidad de requisitos.
- Localización de errores.
- Generación procedural de contenido (PCG).
- Ingeniería de software empírica.
- Green Computing for Videogames.
- Game Software Engineering.

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, JSS, TOSEM o TSE. A lo largo del curso 24/25 se han alcanzado los siguientes hitos:

- Un docente del grado reconoció su labor investigadora con el programa de Sexenios de CNEAI.
- Miembros del grupo, incluyendo parte del equipo del grado, obtuvieron una patente americana sobre sus investigaciones en generación procedural de contenido.
- Tres nuevos doctorandos se matricularon en un programa de doctorado.
- El grupo ha formado parte de dos redes de excelencia en Investigación (TASOVA+ y AI4SE).
- Se ha solicitado un nuevo plan nacional para los años 25-28.
- Investigadores de SVIT fueron premiados en la conferencia de mayor relevancia mundial en el ámbito de la Ingeniería del Software Empírica por el artículo: 'Game Software Engineering: A Controlled Experiment Comparing Automated Content Generation Techniques'. (Octubre 2024)
- Investigadores de SVIT fueron premiados en una de las conferencias más prestigiosas en el campo de la Ingeniería de Sistemas de Información, CAISE 2024, por el artículo: 'Comparing MDD and CcD in the Bug Localization Context: An Empirical Evaluation in Video Games'. (Junio 2024).

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.

En el curso 21-22 se renovó la cátedra por tres años más. La cátedra ha cambiado el objetivo fundamental y, además de preservar algunas de las acciones del anterior convenio, se han añadido acciones encaminadas a mejorar e incentivar las vocaciones STEM.

4.2. 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). Existen dos tipos de evaluación, la evaluación parcial y la evaluación completa. El procedimiento ha sido verificado por ANECA dentro del Programa DOCENTIA.

4.2.1. Número de profesores/materia evaluados

La evaluación parcial del profesorado se recoge en el Procedimiento de Evaluación y Mejora de la Actividad Docente del Profesorado de Grado (PEM5); la herramienta de recogida de información son las encuestas cumplimentadas por los estudiantes.

La evaluación parcial de la actividad docente se aplica a todo el profesorado de la Universidad San Jorge.

VID	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de profesores/materia	29	58	62	56	49	50
Número de profesores/materia con resultados de evaluación	29	53	42	48	39	41
% PROFESORES EVALUADOS	100,0%	91,4%	67,7%	85,7%	79,5%	82,0%

VID-INF	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de profesores/materia	-	-	-	-	91	92
Número de profesores/materia con resultados de evaluación	-	-	-	-	71	70
% PROFESORES EVALUADOS	-	-	-	-	78,0%	76,1%

4.2.2. Resultados de evaluación parcial de profesores/materia

VID	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de profesores/materia	29	49	51	44	44	45
Número de profesores/materia con resultados de evaluación	29	48	40	42	39	38
% profesores con resultados de evaluación	100,0%	98,0%	78,4%	95,5%	88,6%	84,4%
Valoración: Excelente	9	5	10	9	17	14

Valoración: Muy bueno	6	18	18	21	10	8
Valoración: Bueno	12	12	10	11	10	13
Valoración: Adecuado	0	3	2	1	1	1
Valoración: Deficiente	1	0	0	0	1	2
Baja tasa de respuesta	1	10	11	2	5	7
VALORACIÓN MEDIA GRADO	8,8 (70,0%)	8,9 (53,6%)	9,0 (51,7%)	9,0 (59,3%)	9,0 (52,2%)	8,8 (48,3%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	8,9 (59,1%)	9,0 (38,3%)	9,1 (40,2%)	9,1 (51,1%)	9,1 (43,3%)	9,2 (40,1%)

VID-INF	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de profesores/materia	-	-	-	-	63	64
Número de profesores/materia con resultados de evaluación	-	-	-	-	60	56
% profesores con resultados de evaluación	-	-	-	-	95,2%	87,5%
Valoración: Excelente	-	-	-	-	12	15
Valoración: Muy bueno	-	-	-	-	29	17
Valoración: Bueno	-	-	-	-	16	20
Valoración: Adecuado	-	-	-	-	3	4
Valoración: Deficiente	-	-	-	-	0	0
Baja tasa de respuesta	-	-	-	-	3	8
VALORACIÓN MEDIA GRADO	-	-	-	-	8,9 (56,7%)	8,8 (42,5%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	-	-	-	-	9,1 (43,3%)	9,2 (40,1%)

4.2.3. *Resultados de evaluación parcial de tutores de proyecto/TFG*

VID	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de tutores	NP	9	11	12	5	5
Número de tutores con resultados de evaluación	NP	5	2	6	0	3
% tutores con resultados de evaluación	NP	55,6%	18,2%	50,0%	0,0%	60,0%
Valoración: Excelente	NP	4	2	3	0	3
Valoración: Muy bueno	NP	0	0	3	0	0
Valoración: Bueno	NP	1	0	0	0	0
Valoración: Adecuado	NP	0	0	0	0	0
Valoración: Deficiente	NP	0	0	0	0	0
Baja tasa de respuesta	-	-	-	-	5	2

VALORACIÓN MEDIA GRADO	NP	9,6 (36,8%)	9,8 (14,8%)	9,6 (45,0%)	NC (0,0%)	9,9 (44,4%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	NP	9,1 (50,4%)	9,2 (29,2%)	9,1 (51,1%)	8,9 (40,8%)	9,4 (44,8%)

VID-INF	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de tutores	-	-	-	-	28	28
Número de tutores con resultados de evaluación	-	-	-	-	11	14
% tutores con resultados de evaluación	-	-	-	-	39,2%	50,0%
Valoración: Excelente	-	-	-	-	8	12
Valoración: Muy bueno	-	-	-	-	2	2
Valoración: Bueno	-	-	-	-	1	0
Valoración: Adecuado	-	-	-	-	0	0
Valoración: Deficiente	-	-	-	-	0	0
Baja tasa de respuesta	-	-	-	-	17	14
VALORACIÓN MEDIA GRADO	-	-	-	-	9,7 (27,9%)	9,8 (43,5%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	-	-	-	-	8,9 (40,8%)	9,4 (44,8%)

4.2.4. Análisis de evaluación parcial del profesorado

En relación con la valoración del profesorado, por parte del alumnado en el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos en el curso 2024-2025, los valores del Grado y del Doble Grado (8,8 en ambos casos, son buenos y ligeramente por debajo de la media de la Universidad (9,2), con tasas de participación mejorables, tanto desde el punto de vista del grado como el de la institución, que han sido menores en los cursos post-COVID.

En cuanto al curso 2024-2025, es pertinente resaltar la dedicación y el compromiso del claustro docente del Grado, que trabaja con el objetivo de garantizar que los alumnos logren adquirir las competencias generales del título y los resultados de aprendizaje correspondientes a cada asignatura. Si bien la tasa de respuesta puede optimizarse, los datos recogidos son considerados fiables.

En el caso de los tutores de Trabajos Fin de Grado, obtienen una valoración de 9,9 y 9,8 en Grado y en el Doble Grado, en torno a medio punto por encima de la media de la Universidad.

La valoración positiva y los buenos resultados obtenidos por el alumnado se atribuyen a metodologías centradas en ellos, al vínculo cercano de los docentes con sus dinámicas y a la actualización constante de los contenidos específicos de cada materia. La docencia se basa en principios diferenciadores, como la accesibilidad, cercanía y compromiso de los profesores, orientados a facilitar el aprendizaje. Asimismo, la experiencia profesional y empresarial de la mayoría del claustro docente refuerza la identidad del grado. La

Escuela enfatiza su misión como punto de unión entre la excelencia académica y las exigencias reales del ámbito profesional en el sector del videojuego.

4.2.5. Resultados de evaluación completa del profesorado

La evaluación completa del profesorado se recoge en el Procedimiento de Evaluación y Mejora de la Actividad Docente del Profesorado de Grado (PEM5), y consta de tres herramientas de recogida de información:

- Resultados de encuestas de estudiantes.
- Memoria de Evaluación Docente.
- Informe del Responsable Académico.

La evaluación completa del profesorado se realiza con carácter obligatorio cuando se cumpla al menos una de las siguientes condiciones:

- Cuando se trate de un docente de nueva incorporación impartiendo su primer periodo de docencia en la Universidad San Jorge.
- Cuando hayan transcurrido cuatro años desde la última evaluación completa.
- Cuando la Comisión de Evaluación Docente la proponga para un docente.

	2021-2022 (1C)	2021-2022 (2C)	2022-2023 (1C)	2022-2023 (2C)	2023-2024 (1C)	2023-2024 (2C)
Número de profesores sometidos a evaluación completa	2	2	1	NP	4	1
Valoración: Excelente	1	1	0	NP	0	0
Valoración: Muy bueno	0	1	0	NP	3	1
Valoración: Bueno	1	0	1	NP	1	0
Valoración: Adecuado	0	0	0	NP	0	0
Valoración: Deficiente	0	0	0	NP	0	0
Baja tasa de respuesta/No hay suficientes datos	0	0	0	NP	0	0
VALORACIÓN MEDIA GRADO	9,2	9,5	8,9	NP	8,7	9,1
VALORACIÓN MEDIA TOTAL GRADOS USJ	9,0	8,9	8,8	8,7	8,6	8,9

4.2.6. Análisis de evaluación completa del profesorado

En las evaluaciones completas se ha evaluado a XXX docentes, obteniendo tres de ellos un resultado "muy bueno" por encima de 9 (9,1, 9,4, 9,1) y el cuarto un resultado "muy bueno" por debajo de 9 (8,8). La media de los valores obtenidos es continuista con respecto a la de los cuatrimestres pasados recientes y está dos décimas por encima, y por lo tanto alineada, con la de la Universidad San Jorge.

Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios

5. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

5.1. Infraestructuras

Para el curso 24-25, el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad San Jorge ha contado con varios espacios físicos del edificio número 7 de la Universidad San Jorge, donde se ubica la Escuela de Arquitectura y Tecnología (EARTE). Todos los espacios están equipados y diseñados de forma que idónea para el desarrollo del Grado. Los despachos de los profesores y las salas de trabajo y reuniones se encuentran en el mismo edificio. 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 extraacadémicas, se ha recurrido a la utilización de otras instalaciones dentro del Campus de Villanueva de Gállego, como el Aula Magna del edificio Jalón Ángel o los espacios exteriores.

El laboratorio específico de videojuegos para los alumnos incluye 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 Microsoft XBOX SERIE X.
- 1x Sony PLAYSTATION 4.
- 1x Sony PLAYSTATION 5.
- 1x Nintendo SWITCH.
- 2x Nintendo SWITCH 2.
- 1x Consola STEAM DECK.
- 5x Teléfonos móviles MOTOROLA G5.
- 2x IPHONE SE 64Gb
- 4x Equipos de realidad virtual HTC VIVE.
- 3x OCULUS RIFT.
- Equipamiento para el laboratorio de Realización y Producción Sonora.

Aula móvil, compuesta por:

- 25 tabletas Wacom Intuos PRO.
- 10 tabletas wacom Intuos pro-s
- 5 Asus Rog Strix G513IH-HN008 AMD Ryzen 7 5,00 793,900 21,00 4800H/16GB/512GB SSD/GTX 1650/15.6
- 26 portátiles de alta gama para el desarrollo de videojuegos (Asus GL502VM-FY040T i7-6700HQ/GTX1060/16GB/256GB SSD+1TB/15.6"/W10).

- 5 Equipos portátiles de tipo *gaming* NOTEBOOK ASUS TUF GAMING para uso en Ingeniería Informática, Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Inteligencia Artificial e Ingeniería de la Ciberseguridad

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

El inicio de la pandemia provocada por el COVID-19 supuso la utilización de forma masiva de Microsoft Teams: esta herramienta ha mostrado la suficiente calidad para poder hacer el seguimiento de las comunicaciones online cuando han sido necesarias.

Los estudiantes del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos disponen del resto de infraestructuras propias del Campus Universitario, como la Biblioteca, las instalaciones deportivas, las cafeterías y un servicio de lanzaderas de autobuses que facilita el acceso de los estudiantes al campus.

Durante el 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. En el curso 2024-2025 se adquieren nuevos assets adicionales para el desarrollo de videojuegos a petición de los estudiantes.

5.2. Personal de apoyo

ÁREA	Nº PERSONAS	DEDICACIÓN AL TÍTULO
Calidad, Validaciones y Medioambiente	5	Parcial. Recurso compartido USJ
Innovación Docente	1	Parcial. Recurso compartido USJ
Secretaría General Académica	8	Parcial. Recurso compartido USJ
Biblioteca	4	Parcial. Recurso compartido USJ
Orientación Profesional y Empleo	7	Parcial. Recurso compartido USJ
Movilidad Internacional	5	Parcial. Recurso compartido USJ
OTRI	3	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

VID	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de tutores	NP	13	13	12	10	10

Número de tutores con resultados de evaluación	NP	2	4	3	1	3
% tutores con resultados de evaluación	NP	15,4%	30,8%	25,0%	10%	30,0%
Valoración: Excelente	NP	1	4	2	1	2
Valoración: Bueno	NP	1	0	1	0	0
Valoración: Adecuado	NP	0	0	0	0	0
Valoración: Deficiente	NP	0	0	0	0	1
Baja tasa de respuesta	-	-	-	-	9	7
VALORACIÓN MEDIA GRADO	NP	8,7 (21,1%)	9,5 (27,3%)	9,4 (21,1%)	10,0 (26,3%)	7,9 (47,4%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	NP	8,9 (23,9%)	8,8 (18,8%)	9,3 (26,9%)	9,3 (24,1%)	9,2 (32,7%)

* Se incluyen datos del grado y del doble grado.

INF-VID	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de tutores	-	-	16	18	20	20
Número de tutores con resultados de evaluación	-	-	11	11	11	11
% tutores con resultados de evaluación	-	-	91,7%	61,1%	55%	55%
Valoración: Excelente	-	-	8	11	9	10
Valoración: Bueno	-	-	3	0	2	1
Valoración: Adecuado	-	-	0	0	0	0
Valoración: Deficiente	-	-	0	0	0	0
Baja tasa de respuesta					9	9
VALORACIÓN MEDIA GRADO	-	-	8,3 (22,9%)	9,6 (32,3%)	9,5 (21,7%)	9,5 (44,4%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	-	-	8,8 (18,8%)	9,3 (26,9%)	9,3 (24,1%)	9,2 (32,7%)

5.3.2. Análisis evaluación tutores

El valor obtenido en la encuesta para el Grado y el Doble Grado es de 7,9, y 9,5, respectivamente. Son valores altos, pero es pertinente señalar la baja participación de los alumnos en la respuesta a las encuestas, si bien este valor está por encima del valor medio de la universidad. Además, a diferencia de en el doble grado, los grupos más reducidos en el Grado se ven afectados en mayor medida por participantes que puntúan en valores muy altos/bajos.

TUTORES	CURSO 20/21		CURSO 21/22		CURSO 22/23		CURSO 23/24		CURSO 24/25	
	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta
ARQUITECTURA	9,2	28%	10	24%	10	28%	9,8	16%	9,7	40%
CREATIVAS	10	11%	10	17%	8,4	19%	9,3	17%	9,7	50%
DOBLE GRADO ARQ+DIS	NO DATOS	NO DATOS	np	np	9,7	33%	10	15%	9	32%
INGENIERÍA INFORMÁTICA	8,8	33%	7,8	15%	8,8	36%	9,3	28%	9	42%
DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	8,7	21%	9,5	27%	9,4	28%	10	26%	7,9	47%
DOBLE GRADO INF+VID	NO DATOS	NO DATOS	8,3	23%	9,6	32%	9,5	22%	9,5	44%
INGENIERÍA DE LA CIBERSEGURIDAD							9,8	25%	6,7	38%
DOBLE GRADO INF+CIBER							9,3	33%	9,7	32%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL							NC	NC	8,4	80%
DOBLE GRADO INF+IA							9,7	9%	10	24%
INGENIERÍA BIOMÉDICA							9,2	29%	9,4	44%
ERASMUS* (Toda la universidad)	NP	NP	NP	NP	9,6	74%	9,4	90%	9,0	95%
EARTE	8,9	30%	8,6	20%	9,2	31%	9,5	22%	9,2	41%
UNIVERSIDAD	8,9	24%	8,8	19%	9,3	26%	9,3	21%	9,3	33%
*Los datos de los dobles										
PAT	CURSO 20/21		CURSO 21/22		CURSO 22/23		CURSO 23/24		CURSO 24/25	
	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta	calificación	respuesta
ARQUITECTURA	9,4	28%	9,7	24%	10	28%	9,5	16%	9,5	40%
DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS	10	11%	10	17%	8	19%	8,5	17%	8,8	50%
DOBLE GRADO ARQ+DIS	NO DATOS	NO DATOS	-	-	10	33%	5,5	15%	8,9	32%
INGENIERÍA INFORMÁTICA	9,2	33%	8,4	15%	9	36%	9,2	28%	9,2	42%
DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	9,5	21%	9,2	27%	9,3	28%	7,8	26%	7,4	47%
DOBLE GRADO INF+VID	NO DATOS	NO DATOS	9	23%	8,7	32%	9,1	22%	9	44%
INGENIERÍA DE LA CIBERSEGURIDAD							9,5	25%	8,7	38%
DOBLE GRADO INF+CIBER							7,8	33%	8,3	32%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL							nc	NC	8,8	80%
DOBLE GRADO INF+IA							9,7	9%	8,4	24%
INGENIERÍA BIOMÉDICA							8,7	29%	8,4	44%
ERASMUS* (Toda la universidad)							8,8	90%	8,3	95%
EARTE	9,3	30%	8,6	20%	9,0	31%	8,8	22%	8,9	41%
UNIVERSIDAD	9	24%	8,8	19%	8,9	26%	8,9	21%	9	33%
USO DEL PAT	CURSO 20/21		CURSO 21/22		CURSO 22/23		CURSO 23/24		CURSO 24/25	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
ARQUITECTURA	91%	9%	50%	50%	46%	56%	67%	33%	78%	22%
DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS	100%	0%	100%	0%	60%	40%	50%	50%	42%	58%
DOBLE GRADO ARQ+DIS	NO DATOS	NO DATOS	-	-	100%	0%	50%	50%	88%	13%
INGENIERÍA INFORMÁTICA	0,792	21%	100,0%	0,0%	85,0%	14,7%	72,0%	28,0%	91,9%	8,1%
DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	75%	25%	83%	17%	75%	25%	40%	60%	44%	56%
DOBLE GRADO INF+VID	NO DATOS	NO DATOS	90%	11%	77%	23%	83%	17%	53%	47%
INGENIERÍA DE LA CIBERSEGURIDAD							100%	0%	67%	33%
DOBLE GRADO INF+CIBER							25%	75%	57%	43%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL							nc	nc	100%	0%
DOBLE GRADO INF+IA							100%	0%	33%	67%
INGENIERÍA BIOMÉDICA							100%	0%	83%	17%
ERASMUS* (Toda la universidad)	NP	NP	NP	NP	35%	65%	56%	44%	77%	23%
EARTE	81%	19%	84%	16%	76%	24%	70%	30%	69%	31%
UNIVERSIDAD	75%	25%	80%	20%	74%	26%	72%	28%	71%	29%

Observaciones generales

- La **media de la satisfacción con los tutores y el PAT se mantiene en torno a 9 puntos** con una desviación de menos de **2 puntos**. Sin embargo, la moda y la mediana están en 10 puntos y los comentarios vertidos por los estudiantes en las encuestas son positivos y de agradecimiento.
- La **tasa de respuesta se ha duplicado respecto al curso anterior** y supera en 10 puntos porcentuales la de la universidad, sin embargo, sigue estando por debajo del 50%. Este curso se ha solicitado a los tutores, que además de dejar tiempo en el aula para pasar las encuestas de las materias, añadieran algún minuto para que los estudiantes completaran las encuestas del PAT. También se han enviado tres recordatorios específicos a los estudiantes coordinados con Calidad, en los que los estudiantes que no habían completado la encuesta volvíán a recibir los códigos. Algunos tutores también han recordado a sus tutorados que por favor completen la encuesta. La tasa de respuesta de los tutores erasmus es extremadamente alta comparada con el resto. Este resultado se debe a la forma en la que reciben las encuestas: A estos estudiantes se les pasa la encuesta impresa en la oficina de intercambio antes de su partida.
- El **porcentaje de uso del PAT es algo inferior al 70%** pero este porcentaje no afecta de igual forma a todos los tutores evaluados. **Se mantiene el número de estudiantes que declara no**

utilizar el PAT en torno al 30% Muchos de los que declaran no utilizar el PAT, dice no utilizarlo puesto que no ha tenido problemas o no lo ha necesitado. En las encuestas no aparecen comentarios.

- **No hay tutores sin calificar, pero hay tutores con sólo una calificación.**
- **Sólo aparecen resultados por debajo de 5 puntos en 7 encuestas. Los resultados no son alarmantes a nivel de PAT, pero la baja tasa de respuesta y el bajo % de uso para algunos tutores hace que su evaluación anual sea inferior a 7 puntos para dos tutores.** Se mantendrá reunión con los tutores afectados para ajustar la asignación y/o considerar reasignaciones de tutores.
- **Al igual que el pasado curso, y en contraste a cursos anteriores, se valora mejor a los tutores que el programa en sí (PAT).** El principal descontento de los alumnos con los tutores es la falta de contacto o comunicación. Por otra parte, en otro tipo de foros (p.e. memorias de delegados), refuerzan esta idea y también indican que hay mucha diferencia entre la atención que ofrecen unos tutores y otros.
- **Se recordará a los tutores y estudiantes que es natural que no siempre se conecte con los tutorados, y que tanto tutores como tutorados pueden solicitar cambio de tutor sin problema.**

Propuestas para el próximo curso

- Solicitar datos Erasmus desglosados por centros. Este curso no se ha conseguido.
- **Se reservarán horarios específicos en clase para que se realicen las encuestas del PAT al mismo tiempo que se realizan las de docencia y enviar recordatorios coordinados con Calidad.**
- **Reforzar la información relativa a PAT para profesores y estudiantes:** Tanto del programa como del cambio de tutor (Al menos mail al inicio y final de curso y reuniones individuales con tutores).
- Realizar cambios de asignación de tutor para aquellos Tutores-estudiantes donde se detecten problemas.
- Insistir a los tutores en: (1) Detectar la vía de comunicación óptima con el tutorado (presencial, correo, teams, ...), (2) contactar sistemáticamente con los tutorados al menos al inicio y final de los semestres, salvo que el alumno haya pedido explícitamente lo contrario, y (3) ser puntuales con las respuestas a sus solicitudes de contacto.
- **Además de en las juntas de evaluación, se organizará una reunión anual de tutores donde poder desarrollar actividades de coordinación horizontal.**

- **Mejorar la formación transversal para tutores (vicerrectorado de estudiantes)**

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

VID	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de alumnos matriculados en la materia de prácticas externas	11	15	16	3	3	5
Número de alumnos que han realizado prácticas externas	11	15	16	3	3	5
Número de alumnos que han superado la materia de prácticas externas	11	14	16	3	3	5
Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	9,1	9,8	NP	9,3	7,0	9,1
Satisfacción del tutor con el programa de prácticas externas	-	9,0	NC	9,7	NC	9,5
Satisfacción de la entidad con el programa de prácticas externas	-	9,6	9,0	NC * ₁	8,8	NC

*₁ La entidad indica su satisfacción con las prácticas realizadas por los estudiantes (grado o doble grado)

INF-VID	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de alumnos matriculados en la materia de prácticas externas	-	-	-	14	15	15
Número de alumnos que han realizado prácticas externas	-	-	-	13 * ₁	15	15
Número de alumnos que han superado la materia de prácticas externas	-	-	-	14	15	15
Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	-	-	9,7	8,9	8,7	9,8
Satisfacción del tutor con el programa de prácticas externas	-	-	-	9,3	NC	9,6

*₁ Reconocimiento de prácticas

5.4.2. Entidades externas donde se han realizado las prácticas

ENTIDAD EXTERNA (VID)	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025	Satisfacción del alumno
DEUSENS HYPERXPERIENCE, S.L.	2	0	0	0	2	NC
ENTALTO GAMES S.L.	1	0	1	0	1	9,6
EVERIS	3	0	0	0	0	-
GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE Y CONSULTORÍA, S.L.	1	0	0	0	0	-
INSTRUMENTACIÓN Y COMPONENTES, S.A.	2	0	0	0	0	-
KRAKEN EMPIRE	6	0	1	2	0	-
MAC N CHEESE GAMES GMBH	0	0	0	0	1	NC
NABEGOS ESPAÑA S.L.	1	0	0	0	0	-

ENTIDAD EXTERNA (VID)	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025	Satisfacción del alumno
ONIRIA STUDIOS	0	0	0	1	0	-
POLYGONAL MIND	1	0	0	0	0	-
RAPÚN ORDUNA	0	0	1	0	0	-
SURFING CHALLENGE S.L.	0	0	0	0	1	8,6

ENTIDAD EXTERNA (INF-VID)	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025	Satisfacción del alumno
10LABS DIGITAL TECHNOLOGY S.L.	-	0	0	1	1	NC
ADIDAS ESPAÑA S.A	-	0	0	0	1	NC
AMAZON SPAIN SERVICES	-	1	0	0	0	-
DELOITTE ENGINEERING CENTER S.L.U.	-	0	0	0	2	NC
DEUSENS HYPERXPERIENCE, S.L.	-	0	0	1	1	NC
DKV SEGUROS, S.A.	-	0	0	0	1	NC
ECLIPSE GAMES	-	1	0	0	0	-
ENTALTO GAMES S.L.	-	0	0	5	0	-
FUNDACIÓN BANCARIA IBERCAJA (FUNDACIÓN IBERCAJA)	-	0	0	0	1	10,0
GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE Y CONSULTORÍA S.L. (GA GROUP)	-	0	0	1	0	-
GFT IT CONSULTING	-	1	0	0	0	-
HIBERUS IT DEVELOPMENT SERVICES	-	0	0	1	1	NC
HIBERUS TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN, S.L.	-	0	0	0	2	10,0
IMASCONO ART	-	1	1	0	0	-
INDUSTRIAS CELULOSA ARAGONESA S.A.	-	0	0	0	1	9,4
INSTRUMENTACIÓN Y COMPONENTES	-	0	2	0	0	-
JORGE GORDÚN ESTEBAN - GORDÚN STUDIO	-	1	0	0	0	-
KRAKEN EMPIRE	-	3	2	2	0	-
MOVICODERS	-	1	1	0	0	-
NABEGOS ESPAÑA	-	0	1	0	0	-
NERVIA CONSULTORES	-	0	2	0	0	-
NTT DATA SOLUCIONES TECNOLÓGICAS	-	1	5	0	1	NC
ONIRIA STUDIOS	-	0	0	2	0	-
POLYGONAL MIND	-	1	0	0	0	-
SURFING CHALLENGE S.L.	-	0	0	0	2	NC

ENTIDAD EXTERNA (INF-VID)	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025	Satisfacción del alumno
TELTRONIC	-	1	0	0	0	-
TERABYTE 2003 S.L.	-	0	0	0	1	NC
THE MINDKIND	-	1	0	0	0	-
TIENDA Y MULTISERVICIOS ATM	-	1	0	0	0	-
VALEO TÉRMICO S.A.U.	-	0	0	2	0	-

5.4.3. Análisis calidad prácticas externas

El número estudiantes en prácticas externas ha sido de 20, superando todos ellos las prácticas en empresa. Las notas medias de satisfacción de los alumnos de Grado y Doble grado son 9,1 y 9,8, respectivamente. En el caso del Grado, y durante este año, a diferencia del curso anterior, se dispone de la valoración de la satisfacción del tutor con el programa de prácticas externas, que alcanza 9,6.

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

	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Número de alumnos participantes (outgoing) VID	3	0	0	0	0	1
Número de alumnos participantes (outgoing) INF-VID	-	-	-	1	0	1
% de alumnos participantes (outgoing) VID	2,9%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	11,1%
% de alumnos participantes (outgoing) INF-VID	-	-	-	1,3%	0,0%	1,6%
Número de destinos VID	3	0	0	0	0	1
Número de destinos INF-VID	-	-	-	1	0	1
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing) VID	8,7	NP	NP	NP	NP	NC
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing) INF-VID	-	-	-	9,1	NP	7,3
Número de alumnos no propios acogidos (incoming)*	12	0	2	2	5	4+9
Número de orígenes *	8	0	2	1	3	3+7
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (incoming)	8,7	NP	8,2	9,0	9,1	9,0

*Alumnos que cursan materias solo de la titulación + Alumnos que cursan materias de eARTE.

5.5.2. *Destino de alumnos outgoing*

DESTINO	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025	Satisfacción del alumno
Atlantic Technological University	0	0	0	0	0	1	7,3
Keele University	1	0	0	0	0	0	-
Lapland University of Applied Sciences	1	0	0	0	0	0	-
Letterkenny Institute of Technology	0	0	0	1	0	0	-
Mac N Cheese Games GMBH	0	0	0	0	0	1	NC
Saxion University of Applied Sciences	1	0	0	0	0	0	-
TOTAL	3	0	0	1	0	2	

5.5.3. *Origen de alumnos incoming*

ORIGEN	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Artesis Plantijn University College	2	0	0	0	0	0
Bahcesehir Universitesi	3	0	0	0	0	2
Catholic University of Korea	0	0	0	0	0	1
Dolnośląska Szkoła Wyższa	1	0	0	0	0	0
FHWien der WKW	1	0	0	0	0	0
Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf	0	0	1	0	0	0
Hochschule Reutlingen	0	0	1	0	2	0
Instituto Politécnico de Portalegre	1	0	0	0	0	0
Kadir Has Universitesi	0	0	0	0	0	1
Konkuk University	1	0	0	0	0	0
Saxion University of Applied Sciences	2	0	0	0	2	2
Solent University	0	0	0	0	1	1
Universidad Anahuac de Xalapa	1	0	0	0	0	0
Universidad Cristóbal Colón	0	0	0	0	0	1
Universidad Iberoamericana Ciudad de México	0	0	0	0	0	1
Università degli Studi di Ferrara	0	0	0	0	0	2
Università degli Studi di Salerno	0	0	0	2	0	0
Università IUAV di Venezia	0	0	0	0	0	2
TOTAL	12	0	2	2	5	13

5.5.4. Análisis calidad programa de movilidad

Los alumnos incoming/outgoing participantes en el programa de movilidad en el Grado de Videojuegos muestran una satisfacción de 9.0, un valor alineado con los dos cursos anteriores.

Criterio 6. Resultados de aprendizaje

6. MEMORIA DE ACTIVIDADES

6.1. Actividades destacadas

SEMANA DEL EMPRENDIMIENTO EN ARAGÓN - Del aula a la empresa: una experiencia en videojuegos

Cada año la universidad organiza una actividad con motivo de la Semana del Emprendimiento en Aragón, en este curso se tituló: "Del aula a la empresa: una experiencia en videojuegos" y tuvo lugar el 23 de octubre, de 15h a 17h, en el aula magna de la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales. Participaron estudiantes/egresados/docentes del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos:

- Enrique Martínez de ENTALTO STUDIOS.
- Vera Perales y José María Ardid, estudiantes recién egresados y desarrolladores en ADRIFT TEAM.

VIAJE - Bilbao International Games Conference

Se organizó un viaje a la Bilbao International Games Conference (BIG Conference), evento que recoge el legado del *Fun&Serious Game Festival*, celebrado en Bilbao desde 2011. Bajo el lema "*Celebrar la cultura del videojuego y el videojuego como cultura*", el festival atrajo durante años a miles de asistentes y a figuras destacadas de la industria del videojuego. Su programación combinaba ponencias profesionales con actividades abiertas al público general, incluyendo la *Fun Zone*, el congreso *Games Industry Forum* para desarrolladores independientes, los *Premios Titanium* y competiciones de *esports*. Tras el parón provocado por la pandemia y la transición a ediciones virtuales y semipresenciales, el evento ha evolucionado hacia un formato exclusivo para profesionales del sector, adoptando una nueva identidad acorde con su enfoque estratégico actual.

- 45 estudiantes inscritos.
- Entradas con descuento
- Coste del desplazamiento en autobús asumido por el grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.
- Participación, como finalistas, de un grupo de estudiantes del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, en el certamen que premiaba al mejor juego estudiantil.
- Estudiantes del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos participaron en la zona de exposición de juegos profesionales abierta al público con stand propio.

CONCURSO - ZJam 2024-2025

Se recuperó la iniciativa ZJam, colaborando con la Cátedra Talento Emprendedor, un certamen de creación de videojuegos orientado a obtener participación procedente de USJ y externa, así como incrementar la repercusión/promoción de la actividad del desarrollo de videojuegos en la sociedad aragonesa.

- Se registran por encima de la veintena de participantes.
- Se tiene conocimiento de participante que iniciará posteriormente sus estudios en el grado.
- El desarrollo del juego ganador del certamen contaba con un egresado del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

MESA REDONDA - Estado y necesidades profesionales de la Industria del Videojuego

El debate tuvo por objetivo tratar la dinámica actual de la industria, experiencias profesionales personales, así como analizar tendencias en cuanto a formación y perfiles profesionales relevantes. Fue una iniciativa promovida por Francisco Núñez, profesional del sector y docente en la Universidad San Jorge en el área de la Informática Gráfica, dentro del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

- Proyección hacia el resto de la escuela desde la asignatura Informática Gráfica.
- Moderación: Francisco Núñez Villagómez - Associate Rendering Engineer en Striking
- Participantes:
 - o Jon Diego Martínez - Senior Gameplay Engineer en Striking Distance Studios
 - o Pablo J De Andrés - Technical Artist en Flying Wild Hog
 - o José "Pepe" Elipe Ibáñez - Technical Artist, egresado del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos con Matrícula de Honor.

CHARLA - Monetización y Licencias de Propiedades Intelectuales (IPs) en Plataformas Móviles

La charla tuvo por objetivo presentar una visión actual profesional del uso y concesión de licencias de ámbitos de la cultura audiovisual popular, como el anime, en productos del sector móvil como aplicaciones, en general, y videojuegos, en particular.

Se trató de una oportunidad única de acercamiento a un área de negocio destacada de la mano de Ismael Jorge, un profesional español especialmente relevante en el mercado internacional. Ésta es una iniciativa promovida por Enrique Martínez, profesional del sector y docente en la Universidad San Jorge en el área del Desarrollo para Dispositivos Móviles, dentro del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

- Moderación: Enrique Martínez - CEO en *Entalto Studios*.
- Ponente: Ismael Jorge - Licensing Business Development Lead en *Yodo1*

TALLER - Utilización de Unreal en Concept Art

La tercera edición del taller artístico de Aitor Castella en Unreal Engine. En esta ocasión estuvo dirigido a potenciar el uso de los fundamentos artísticos en escenas 3D con finalidad de crear un concept art de un environment. Incluida dentro de la optativa de 4º Diseño y 3D avanzado del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, el taller estuvo dirigido a alumnos con conocimientos aplicados artísticos avanzados en entornos 2D y 3D.

- Impartido por: Aitor Castella. Senior Lighting Artist (actualmente: 8 Room Studio)
- Coordinado por: Laura Mesones-Casto
- Se permitió la participación adicional de alumnos externos a la asignatura mencionada.

CHARLA - Oportunidades de negocio en el ámbito de los videojuegos

Esta charla fue impartida por Álvaro Monzón, un profesional referente en el sector: CEO y cofundador de DeuSens, una agencia especializada en crear soluciones tecnológicas interactivas a medida que combinan el desarrollo y la creatividad. Desarrollan soluciones de Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Mixta, Metaverso... para empresas como Telefónica, Choco Flakes, Pringles, Red Bull, McDonald's, Nestlé, Pernod Ricard o Acciona, entre otras. Fue una iniciativa promovida por Gema Vicente desde la Cátedra Talento Emprendedor de la USJ, en el marco de la asignatura Iniciativa Empresarial del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, con el fin de aportar recursos de apoyo al emprendimiento dentro del grado.

- Moderación: Gema Vicente, Cátedra Talento Emprendedor
- Ponente: Álvaro Monzón, CEO en DeuSens

CONCURSO/GALA - Celebración del patrón de EARTE - Gala Game of the Year - GOTY'25

Dentro de la celebración del patrón se presentaron los videojuegos desarrollados en el curso 24-25 (Game of the Year) en la gala GOTY'25. Los alumnos presentaron, en la modalidad elevator pitch, sus proyectos a la comunidad universitaria. En la gala colaboraron, a modo de jurado, profesionales de los videojuegos, así como PDI del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y egresados relevantes invitados.

- Proyectos premiados en las siguientes categorías:
 - o Mejor Juego 2D
 - o Mejor Juego 3D
 - o Mejor Dossier
 - o Mejor Elevator Pitch
 - o Mención del Jurado
 - o Premio del Público
- Por primera vez, se admitieron a concurso diseños de juegos de tablero.

TALLER - Optimización en Unity

Taller práctico de optimización de código y profiling con Unity para programadores de videojuegos. Impartido por Eduardo Jiménez, ingeniero informático con 20 años de experiencia en la industria del videojuego. Comenzó su carrera trabajando en juegos AAA en compañías como Pyro Studios y Disney Interactive Studios para más adelante fundar su propia empresa indie. Tiene amplia experiencia tanto en la parte técnica como en la de organización de equipos y ha trabajado en más de 10 juegos de PC y consolas, incluyendo títulos como Imperial Glory, Pure, Split/Second o Disney Infinity. Dentro de la asignatura Animación y Simulación, se estudia el control y gestión simultánea de grandes cantidades de entidades. Casos estudiados, como el del flocking basado en boids, se revisitaron desde este taller, con el objetivo de tener una mejor perspectiva relativa a diseño e implementación.

- Impartido por: Eduardo Jiménez, CEO en Eclipse Games

TALLER - Optimización en Unity - Segunda parte

Dada la acogida de la primera parte, y a petición de los estudiantes, se realizó una segunda parte del taller anterior, con el foco puesto, en este segundo capítulo, en multithreading.

CHARLA/MASTERCLASS - Profesionales de la Producción de Videojuegos

La charla tuvo por objetivo presentar una visión actual profesional de la producción de videojuegos en productos comerciales de primera línea. La iniciativa fue promovida por Eduardo Moldón, profesional del sector y docente en la Universidad San Jorge en el área de Producción de Videojuegos, dentro del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

- Moderación: Eduardo Moldón
- Participantes:
 - o Miguel Rodríguez - Senior Rendering Engineer en PUBG Studios.
 - o Tony Meccio - Senior Game Designer en Gameloft.
 - o Deniss Korzans - Producer en Scopely.

COMPETICIÓN / CREACIÓN DE EQUIPO - Diseño y Desarrollo Competitivo de Videojuegos

Se convocó a los estudiantes de todos los cursos del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos a una competición a modo de prueba de selección de equipo, en formato JAM y con tres vías o tracks:

- Diseño
- Arte 2D/3D
- Programación/Ingeniería

El objetivo de la competición fue servir como prueba de selección para formar, por primera vez, un equipo que representara a la Universidad San Jorge en eventos como jams globales, así como olimpiadas universitarias.

- Tras la prueba, se formó un equipo de 5 miembros seleccionados:
 - o Un diseñador
 - o Una artista
 - o Cuatro programadores
- El equipo fue presentado ante la comunidad de la escuela y su equipo de dirección en un acto en el Aula Magna de Rectorado.

PARTICIPACIÓN EN OLIMPIADA - DevContest

La Asociación Española del Videojuego, en colaboración con SECiVi, organizó la segunda edición de Dev Contest, un certamen que convocó a los estudiantes, de toda España, de titulaciones relacionadas con el desarrollo de videojuegos. La competición tuvo una fase preliminar a nivel estatal, con una final que se celebró al final del curso en Madrid.

- Participación del recién creado equipo de Diseño y Desarrollo Competitivo de Videojuegos de la Universidad San Jorge.
- La Universidad San Jorge fue la única institución que logró alcanzar la final en las tres categorías: Diseño, Arte y Programación.

AEVI - Implicación y participación

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 las asambleas celebradas por

AEVI. Dentro de esta participación destaca la colaboración desde el grado en la comisión de inclusión e igualdad. La participación en DevContest también se alinea con la implicación de la Universidad San Jorge y el grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en las actividades impulsadas por la asociación.

SECIVI – Continuidad en la consolidación en SECiVi

Se fomenta el papel de la Universidad en la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego mediante la pertenencia a su junta directiva y la participación dentro de la misma. Además, se toma parte, como se ha descrito, en certámenes como DevContest, promovidos por SECiVi, de forma activa y relevante.

TALLERES PREUNIVERSITARIOS - Curso 2024-2025

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 EARTE y los alumnos de los diferentes centros realizaban un taller sobre programación de videojuegos diseñado por los profesores de la Escuela Politécnica Superior.

CONCURSO PREUNIVERSITARIO - USJ Game Challenge

Los alumnos de todos los colegios e institutos que participaron en los talleres universitarios fueron invitados a tomar parte en el concurso USJ Game Challenge, en el que los estudiantes debían crear un videojuego utilizando las herramientas y el conocimiento adquirido en los talleres para elaborar un prototipo jugable.

- Fase preliminar de creación de prototipos y vídeos de gameplay
- Final celebrada en EARTE con jurado compuesto por docentes del claustro del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
- Entrega de premios en la sede de la Plaza Santa Cruz con presencia del Consejo Rector y de EARTE.

USJ: OPEN DAY - 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.

PRESENTACIÓN DE VIDEOJUEGO - Toy Tactics

Estudiantes y egresados de los grados tecnológicos asistieron a la presentación, en el Espacio Joven Fundación Ibercaja, del videojuego Toy Tactics, desarrollado por la empresa Kraken Empire (cuyos fundadores son docentes en EARTE), con la participación en su desarrollo de estudiantes y egresados del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

ACTIVIDADES TRANSVERSALES DE INGENIERÍA Y EARTE

USJ CONNECTA - Edición 2025

En el marco del tradicional evento USJ Connecta, en esta edición se introdujo un formato que permitía a las empresas exponer su actividad y dar a conocer a los alumnos qué buscan en los perfiles profesionales y el tipo de oportunidades existentes en sus compañías, mediante una ronda de presentaciones breve:

- Presentación y participación de 15 empresas del sector tecnológico, mediante videoconferencia en aula con estudiantes.
- Algunas de las empresas: Inycom, Hiberus, BSH...
- Propuestas, por parte de las empresas participantes, de TFG y prácticas ofrecidas a los estudiantes
- Taller InycomTech Escape room: Cloud + Infraestructura

CHARLAS ADICIONALES

- Reinención empresarial de la mano de la IA, impartida por la empresa BSH para abordar el impacto de la Inteligencia Artificial en el mundo empresarial.
- Ciberseguridad, impartida por la empresa BSH en la cual realizó una live demo de ataques, junto con su consiguiente explicación de cómo una empresa los protege.
- El Arte de lo Lega: Mesa redonda en la que los directores de los grados en Diseño y Desarrollo de Videojuegos e Inteligencia Artificial abordaron el impacto de la inteligencia artificial, especialmente la generativa, en la industria del videojuego.
- Charla del director del grado en Ingeniería Informática en el Congreso The Wave. Se abordó cómo la investigación puede impactar en el desarrollo de videojuegos.
- Mesa redonda en la IV edición de las Jornadas sobre Tendencias Tecnológicas en la Sociedad. La directora del Grado de Inteligencia Artificial, moderó el debate centrado en casos de éxito de la IA en el sector empresarial.

TALLERES ADICIONALES

- Taller de creación de videojuegos en Espacio Joven Ibercaja, impartido por el profesor Dan Tarodo.

CERTÁMENES ADICIONALES

- Atechneo Dev Party: Competición de programación organizada por nuestros estudiantes de ingeniería informática, en colaboración con los profesores de la Escuela.
- USJ XMAS CODE '24: Concurso de programación en formato calendario de adviento, con una categoría especial para los programadores novatos.
- Hackathon de pentesting: EARTE, evento donde entusiastas de la ciberseguridad se reunieron para poner a prueba sus habilidades en la detección y explotación de vulnerabilidades en sistemas informáticos.

DESPLAZAMIENTOS ADICIONALES

- Visita a Stellantis Zaragoza con masterclass sobre la aplicación de la Inteligencia Artificial a los proyectos actuales de la compañía. (Febrero 2025)
- Asistencia a la RootedCon (Conferencia). (Marzo 2025)

PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

- Premios otorgados a dos estudiantes del doble grado en Ingeniería Informática y Diseño y Desarrollo de Videojuegos, por sus Trabajos de Fin de Grado, en el evento anual Vive Tecnara.
- Investigadores de EARTE fueron premiados en la conferencia de mayor relevancia mundial en el ámbito de la Ingeniería del Software Empírica por el artículo: 'Game Software Engineering: A Controlled Experiment Comparing Automated Content Generation Techniques'.
- Investigadores de EARTE fueron premiados en una de las conferencias más prestigiosas en el campo de la Ingeniería de Sistemas de Información, CAiSE 2024, por el artículo: 'Comparing MDD and CcD in the Bug Localization Context: An Empirical Evaluation in Video Games'.

OTROS EVENTOS E HITOS

- Ada Lovelace Day, evento para recordar y poner en valor el papel de la mujer en el sector tecnológico, con el objetivo de darles mayor visibilidad.
- Patron EARTE. Actos y actividades lúdicas y de divulgación.

Reuniones para optimizar la coordinación horizontal y vertical

Los implicados en estas reuniones fueron Calidad, Dirección de Escuela y Dirección de Grados. Se analizó y optimizaron los procesos de coordinación. Se decide la creación de una PDU específica de coordinación que permite, por ejemplo, la coordinación entre asignaturas de la misma área de conocimiento pero de diferentes grados, así como la correcta escalabilidad entre asignaturas que toman el testigo de otras anteriores de sus programas de estudios.

6.2. Principales hitos del curso académico

En el curso académico 2024-2025 del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, se destacan como principales hitos:

- Dentro del proyecto denominado Escuela-Empresa los alumnos han desarrollado videojuegos en 2 y 3 dimensiones.
- Como fruto que se podría considerar derivado del proyecto Escuela-Empresa, continúa la sinergia entre una empresa creada por egresados y un grupo de estudiantes interesados en crear su propio videojuego comercial y (en proceso) una futura empresa. Esta colaboración tiene como fruto presencia en la Tokyo Games Show y la participación como finalistas en el certamen Bilbao International Games Conference.
- Continúa la participación en AEVI como socio afianzado.
- Creación del primer equipo de Diseño y Desarrollo Competitivo de Videojuegos.

-
- Participación de alumnos del Grado, con finalistas en todas las categorías, en la olimpiada estatal de diseño y desarrollo de videojuegos DevContest.
 - Premios otorgados a dos estudiantes del doble grado en Ingeniería Informática y Diseño y Desarrollo de Videojuegos, por sus Trabajos de Fin de Grado, en el evento anual Vive Tecnara.
 - La gala Game of the Year da cabida por primera vez a juegos de tablero.
 - USJ Connecta reúne a muchas empresas del sector IT en un nuevo formato de foro online en el que se presentan y realizan un elevator pitch para los alumnos asistentes.
 - El concurso preuniversitario asociado al Grado renueva su formato como certamen de desarrollo de prototipos de videojuegos.
 - Informe de Evaluación Externa (Universidad de Bournemouth) en el que destaca la no señalización de aspectos negativos relevantes en el grado.
 - **Investigación**
 - o Consolidación de Investigación en Game Software Engineering en el grupo SVIT, que sigue generando éxitos en forma de publicaciones en las más prestigiosas revistas y conferencias.
 - o Permanencia dentro de SECIVI y participación.
 - o Dentro de SECIVI, incluyendo colaboración con The Game Kitchen, realización de track en el Congreso Español de Videojuegos.
 - o Primer docente del grado y del grupo de investigación en defender una tesis centrada en el desarrollo de videojuegos.
 - o Obtención de una patente americana en generación procedural de contenido otorgada a miembros del grupo de investigación SVIT, con participación de docente del Grado en la misma.
 - o Investigadores de EARTE fueron premiados en la conferencia de mayor relevancia mundial en el ámbito de la Ingeniería del Software Empírica por el artículo: 'Game Software Engineering: A Controlled Experiment Comparing Automated Content Generation Techniques'. (Octubre 2024)
 - o Investigadores de EARTE fueron premiados en una de las conferencias más prestigiosas en el campo de la Ingeniería de Sistemas de Información, CAISE 2024, por el artículo: 'Comparing MDD and CcD in the Bug Localization Context: An Empirical Evaluation in Video Games'. (Junio 2024)
 - o Renovación del Plan nacional del grupo de investigación SVIT.
 - o Obtención de un sexenio de investigación por un miembro del claustro.
 - **Innovación académica**
 - o Se ha mantenido el número de créditos de CLIL, impartándose entorno al 50% de los créditos del grado en inglés.
 - o Se analizan opciones posibles y, finalmente, se diseña una prototipado de talleres complementarios de Diseño de Videojuegos que refuercen la presencia de la disciplina en el grado. El propósito es su introducción en el curso 25-26.
 - **Actividades de divulgación científica**

Durante este curso la Escuela ha seguido ofertando 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 o en otros espacios.

7. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

7.1. Distribución de calificaciones

VID

CALIFICACIÓN	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
No presentado	3,5%	1,6%	1,7%	4,6%	4,0%	0,9%
Suspenso	3,3%	3,1%	4,2%	9,7%	2,3%	1,8%
Aprobado	29,4%	26,5%	20,5%	20,5%	15,5%	11,4%
Notable	47,8%	46,0%	46,7%	48,2%	33,5%	40,6%
Sobresaliente	12,6%	19,6%	22,5%	12,8%	22,1%	24,5%
Matrícula de honor	3,4%	3,1%	4,5%	4,1%	3,6%	4,0%

INF-VID

CALIFICACIÓN	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
No presentado	-	-	-	2,3%	7,8%	11,9%
Suspenso	-	-	-	7,7%	6,5%	3,2%
Aprobado	-	-	-	23,6%	20,0%	15,3%
Notable	-	-	-	46,2%	39,3%	37,1%
Sobresaliente	-	-	-	17,7%	22,2%	29,7%
Matrícula de honor	-	-	-	2,5%	4,1%	2,3%

7.2. Distribución de calificaciones por materia

MATERIA	No presentado	Suspenso	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
GRADO VID						
ÁLGEBRA	0,0%	23,8%	47,6%	23,8%	0,0%	4,8%
DISEÑO 2D	0,0%	0,0%	17,6%	70,6%	5,9%	5,9%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	0,0%	0,0%	14,3%	85,7%	0,0%	0,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	0,0%	0,0%	14,3%	71,4%	7,1%	7,1%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	0,0%	20,0%	6,7%	66,7%	0,0%	6,7%
HUMANISMO CÍVICO	0,0%	0,0%	0,0%	60,0%	33,3%	6,7%
INFORMÁTICA BÁSICA	0,0%	6,7%	46,7%	33,3%	6,7%	6,7%

MATERIA	No presentado	Suspensio	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
INGLÉS I	0,0%	0,0%	0,0%	73,3%	20,0%	6,7%
MATEMÁTICAS	0,0%	14,3%	50,0%	28,6%	0,0%	7,1%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	42,9%	50,0%	0,0%	7,1%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	0,0%	21,1%	31,6%	36,8%	5,3%	5,3%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	0,0%	0,0%	0,0%	54,5%	36,4%	9,1%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	40,0%	10,0%
DISEÑO 3D	0,0%	0,0%	23,1%	69,2%	0,0%	7,7%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	0,0%	0,0%	25,0%	66,7%	0,0%	8,3%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	0,0%	21,1%	68,4%	10,5%	0,0%	0,0%
INGLÉS II	0,0%	0,0%	8,3%	50,0%	33,3%	8,3%
INICIATIVA EMPRESARIAL	0,0%	0,0%	28,6%	28,6%	28,6%	14,3%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	0,0%	7,1%	57,1%	35,7%	0,0%	0,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	0,0%	12,5%	37,5%	50,0%	0,0%	0,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	0,0%	14,3%	42,9%	28,6%	14,3%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	0,0%	0,0%	21,1%	21,1%	52,6%	5,3%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	0,0%	0,0%	16,7%	55,6%	22,2%	5,6%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	0,0%	0,0%	23,5%	47,1%	23,5%	5,9%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	0,0%	0,0%	0,0%	61,1%	38,9%	0,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	0,0%	0,0%	5,3%	68,4%	21,1%	5,3%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	0,0%	0,0%	0,0%	94,4%	0,0%	5,6%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	0,0%	0,0%	0,0%	66,7%	33,3%	0,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	5,0%	90,0%	5,0%	0,0%
MOTORES DE JUEGOS	0,0%	0,0%	23,8%	52,4%	19,0%	4,8%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	0,0%	0,0%	4,8%	52,4%	38,1%	4,8%
DISEÑO 3D AVANZADO	0,0%	0,0%	0,0%	42,9%	42,9%	14,3%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	0,0%	0,0%	0,0%	20,0%	73,3%	6,7%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	0,0%	0,0%	0,0%	33,3%	50,0%	16,7%
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	0,0%	0,0%	0,0%	30,0%	70,0%	0,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	0,0%	0,0%	12,5%	75,0%	12,5%	0,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	0,0%	0,0%	10,0%	80,0%	0,0%	10,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	0,0%	0,0%	0,0%	37,5%	56,3%	6,3%

MATERIA	No presentado	Suspenseo	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	0,0%	0,0%	0,0%	18,2%	72,7%	9,1%
SISTEMAS INTELIGENTES	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%
TRABAJO FIN DE GRADO	5,3%	0,0%	10,5%	21,1%	57,9%	5,3%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	0,0%	0,0%	0,0%	42,9%	42,9%	14,3%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	43,8%	6,3%
DOBLE GRADO INF-VID						
ÁLGEBRA	0,0%	23,8%	47,6%	23,8%	0,0%	4,8%
DISEÑO 2D	0,0%	6,3%	18,8%	62,5%	6,3%	6,3%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	0,0%	0,0%	16,7%	83,3%	0,0%	0,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	0,0%	0,0%	16,7%	66,7%	8,3%	8,3%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	0,0%	7,1%	7,1%	78,6%	0,0%	7,1%
HUMANISMO CÍVICO	0,0%	0,0%	0,0%	53,8%	38,5%	7,7%
INFORMÁTICA BÁSICA	0,0%	0,0%	38,5%	46,2%	7,7%	7,7%
INGLÉS I	0,0%	0,0%	0,0%	69,2%	23,1%	7,7%
MATEMÁTICAS	0,0%	21,4%	42,9%	28,6%	0,0%	7,1%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	41,7%	50,0%	0,0%	8,3%
SISTEMAS LÓGICOS	0,0%	0,0%	7,7%	76,9%	7,7%	7,7%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	0,0%	26,3%	31,6%	31,6%	5,3%	5,3%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	16,7%	0,0%	0,0%	41,7%	33,3%	8,3%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	0,0%	0,0%	0,0%	40,0%	50,0%	10,0%
DISEÑO 3D	0,0%	15,4%	15,4%	61,5%	0,0%	7,7%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	0,0%	8,3%	16,7%	66,7%	0,0%	8,3%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	0,0%	31,8%	59,1%	9,1%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	0,0%	27,3%	27,3%	18,2%	27,3%	0,0%
INGLÉS II	0,0%	8,3%	8,3%	50,0%	25,0%	8,3%
INICIATIVA EMPRESARIAL	10,0%	10,0%	20,0%	20,0%	30,0%	10,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	0,0%	0,0%	58,3%	41,7%	0,0%	0,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	0,0%	11,1%	44,4%	44,4%	0,0%	0,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	0,0%	12,5%	50,0%	25,0%	12,5%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	0,0%	0,0%	17,6%	23,5%	52,9%	5,9%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	0,0%	5,6%	11,1%	61,1%	22,2%	0,0%

MATERIA	No presentado	Suspenseo	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	0,0%	0,0%	18,8%	50,0%	25,0%	6,3%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	0,0%	0,0%	26,7%	46,7%	20,0%	6,7%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	0,0%	0,0%	0,0%	60,0%	40,0%	0,0%
ESTADÍSTICA	5,3%	5,3%	73,7%	15,8%	0,0%	0,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	0,0%	0,0%	0,0%	68,8%	25,0%	6,3%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	0,0%	0,0%	0,0%	94,1%	0,0%	5,9%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	0,0%	0,0%	0,0%	62,5%	37,5%	0,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	5,6%	88,9%	5,6%	0,0%
MOTORES DE JUEGO	0,0%	0,0%	22,2%	55,6%	22,2%	0,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	0,0%	0,0%	5,3%	52,6%	36,8%	5,3%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	0,0%	0,0%	20,0%	60,0%	10,0%	10,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	0,0%	0,0%	0,0%	71,4%	28,6%	0,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS (VIDEOJUEGOS)	0,0%	0,0%	0,0%	18,2%	72,7%	9,1%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	0,0%	0,0%	0,0%	40,0%	40,0%	20,0%
LENGUAJES FORMALES	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	41,7%	8,3%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	0,0%	0,0%	20,0%	60,0%	20,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET (VIDEOJUEGOS)	0,0%	0,0%	10,0%	80,0%	0,0%	10,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	0,0%	0,0%	0,0%	46,2%	46,2%	7,7%
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	0,0%	0,0%	0,0%	25,0%	75,0%	0,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	0,0%	9,1%	54,5%	36,4%	0,0%	0,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	0,0%	0,0%	62,5%	37,5%	0,0%	0,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	0,0%	0,0%	77,8%	11,1%	0,0%	11,1%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	58,3%	33,3%	8,3%
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	5,9%	0,0%	58,8%	29,4%	5,9%	0,0%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	27,8%	11,1%	50,0%	11,1%	0,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	0,0%	0,0%	38,9%	61,1%	0,0%	0,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	0,0%	0,0%	0,0%	13,3%	86,7%	0,0%
PROYECTO FIN GRADO INFORMÁTICA	31,8%	0,0%	0,0%	22,7%	45,5%	0,0%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	17,4%	0,0%	13,0%	17,4%	52,2%	0,0%

MATERIA	No presentado	Suspenseo	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	0,0%	0,0%	23,5%	41,2%	29,4%	5,9%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	5,0%	10,0%	45,0%	40,0%	0,0%	0,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	15,0%	0,0%	25,0%	55,0%	5,0%	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 anual de renovación de matrícula: Porcentaje de estudiantes que deberían renovar la matrícula y que la renuevan.

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	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Tasa de rendimiento	94,8%	95,2%	95,2%	95,3%	94,8%	96,1%
Tasa anual de renovación de matrícula	50,0%	85,0%	94,0%	73,9%	75,0%	93,8%
Tasa de graduación (70%*)	25,9%	26,3%	16,0%	4,3%	10,0%	100,0%
Tasa de eficiencia (65%*)	98,5%	93,7%	91,3%	98,5%	100,0%	90,4%
Tasa de éxito	97,2%	96,4%	96,0%	96,6%	97,0%	96,4%
Tasa de evaluación	97,9%	98,8%	99,3%	98,7%	98,0%	99,7%

* Tasas estimadas en la Memoria de Solicitud de Verificación

A partir del curso 2022-2023 se muestran datos desagregados para programas de doble grado:

TASA (INF-VID)	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Tasa de rendimiento	-	-	-	88,5%	90,2%	91,3%
Tasa anual de renovación de matrícula	-	-	-	96,2%	90,9%	93,8%
Tasa de graduación	-	-	-	37,5%	76,5%	58,8%
Tasa de eficiencia	-	-	-	91,8%	93,6%	93,4%
Tasa de éxito	-	-	-	91,6%	92,2%	94,9%

Tasa de evaluación	-	-	-	96,9%	98,0%	97,0%
--------------------	---	---	---	-------	-------	-------

7.4. Tasa de rendimiento por materia

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
GRADO VID						
ÁLGEBRA	94,7%	68,2%	70,0%	57,1%	69,2%	76,2%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	82,4%	88,2%	78,3%	50,0%	73,9%	78,9%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	94,4%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	86,7%	100,0%	100,0%	60,0%	100,0%	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	82,4%	95,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	93,8%	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	86,7%	90,0%	93,8%	100,0%	87,5%	100,0%
DISEÑO 2D	100,0%	92,3%	90,9%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D	92,9%	100,0%	100,0%	80,0%	93,8%	100,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	80,0%	85,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	90,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	0,0%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	85,7%	96,2%	100,0%	83,3%	100,0%	100,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	100,0%	100,0%	90,0%	75,0%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	92,3%	94,1%	73,3%	45,5%	80,0%	78,9%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	95,5%	86,4%	84,6%	100,0%	100,0%	80,0%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	100,0%	100,0%	91,7%	75,0%	100,0%	93,3%
INFORMÁTICA GRÁFICA	100,0%	90,9%	100,0%	83,3%	86,7%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	93,3%	100,0%	83,3%	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%	100,0%	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	100,0%	100,0%	100,0%	75,0%	100,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	94,1%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	92,3%	100,0%
MATEMÁTICAS	100,0%	79,2%	82,4%	33,3%	88,2%	85,7%
MOTORES DE JUEGO	100,0%	94,4%	94,1%	88,9%	91,7%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRÁCTICAS DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	85,7%	94,7%	88,9%	77,8%	94,7%	92,9%
REALIDAD AUMENTADA	NP	100,0%	100,0%	NP	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	94,7%	87,5%	100,0%	100,0%	90,9%	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	91,7%	100,0%	94,7%	66,7%	95,2%	87,5%
SISTEMAS INTELIGENTES	66,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	80,0%	100,0%	100,0%
TRABAJO FIN DE GRADO	78,6%	92,9%	95,2%	50,0%	76,9%	94,7%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DOBLE GRADO INF-VID						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	100,0%	90,9%	100,0%	100,0%	100,0%	94,1%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	86,7%	100,0%	72,2%
ÁLGEBRA	56,0%	51,9%	52,4%	55,2%	47,6%	76,2%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	100,0%	93,8%	93,3%	100,0%	100,0%	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	62,5%	56,5%	65,2%	44,4%	66,7%	73,7%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	92,3%	100,0%	92,9%	93,9%	85,7%	94,4%
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	93,3%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	94,7%	88,2%	100,0%	100,0%	94,7%	83,3%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	85,7%	90,5%	94,1%	94,7%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESA	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	81,3%	94,7%	76,5%	95,2%	100,0%	100,0%
DISEÑO 2D	86,7%	94,7%	88,9%	81,0%	75,0%	93,8%
DISEÑO 3D	77,3%	73,7%	89,5%	90,9%	70,0%	84,6%
DISEÑO 3D AVANZADO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	100,0%	100,0%
ESTADÍSTICA	94,4%	85,7%	77,8%	93,8%	81,8%	89,5%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%	0,0%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	65,2%	88,0%	94,1%	90,9%	94,7%	91,7%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	100,0%	100,0%	100,0%	90,0%	91,7%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	65,2%	76,2%	55,6%	50,0%	53,8%	68,2%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	95,2%	88,9%	90,9%	84,2%	88,9%	92,9%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	100,0%	75,0%	84,2%	90,0%	90,0%	72,7%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	95,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	91,7%	100,0%	100,0%	94,7%	81,8%	100,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	100,0%	95,2%	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS I	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	100,0%	100,0%
INGLÉS II	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%	91,7%
INICIATIVA EMPRESARIAL	100,0%	91,7%	100,0%	100,0%	94,7%	80,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	100,0%	85,7%	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%
LENGUAJES FORMALES	90,9%	94,1%	76,5%	100,0%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICAS	77,8%	72,7%	75,0%	65,2%	83,3%	78,6%
MOTORES DE JUEGO	100,0%	94,7%	93,3%	95,2%	100,0%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	94,7%	100,0%	90,0%	100,0%	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	81,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	77,8%	94,1%	73,7%	89,5%	100,0%	100,0%

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	86,7%	86,7%	75,0%	85,0%	94,1%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	63,6%	77,3%	82,6%	90,0%	85,0%	100,0%
PROYECTO FIN DE GRADO INFORMÁTICA	70,6%	69,2%	35,0%	75,9%	78,9%	68,2%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	66,7%	66,7%	81,0%	72,2%	75,0%	82,6%
REALIDAD AUMENTADA	NP	100,0%	100,0%	NP	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	100,0%	93,3%	88,2%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	91,7%	92,9%	100,0%	84,6%	90,0%	90,9%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	100,0%	100,0%	92,9%	95,5%	100,0%	100,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	100,0%	100,0%	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS EN COMUNICACIONES	100,0%	78,6%	87,5%	87,5%	93,8%	85,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	88,2%	88,9%	100,0%	100,0%	100,0%	88,9%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	100,0%	93,8%	93,8%	100,0%	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	93,3%	83,3%	84,6%	81,8%	84,6%	100,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	95,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	93,3%	80,0%	93,3%	86,7%	100,0%	85,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	100,0%	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	100,0%	100,0%	94,4%	93,8%	100,0%	100,0%

7.5. Tasa de éxito por materia

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
GRADO VID						
ÁLGEBRA	94,7%	68,2%	70,0%	57,1%	69,2%	76,2%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	82,4%	88,2%	78,3%	50,0%	81,0%	78,9%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	82,4%	95,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	86,7%	90,0%	93,8%	100,0%	87,5%	100,0%
DISEÑO 2D	100,0%	96,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
DISEÑO 3D	100,0%	100,0%	100,0%	80,0%	93,8%	100,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	85,7%	96,2%	100,0%	83,3%	100,0%	100,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	100,0%	100,0%	90,0%	75,0%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	100,0%	94,1%	78,6%	71,4%	88,9%	78,9%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	95,5%	86,4%	91,7%	100,0%	100,0%	80,0%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	100,0%	100,0%	91,7%	75,0%	100,0%	93,3%
INFORMÁTICA GRÁFICA	100,0%	90,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	83,3%	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%	100,0%	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	100,0%	100,0%	100,0%	75,0%	100,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	92,3%	100,0%
MATEMÁTICAS	100,0%	79,2%	82,4%	33,3%	88,2%	85,7%
MOTORES DE JUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRÁCTICAS DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	85,7%	94,7%	88,9%	77,8%	94,7%	92,9%
REALIDAD AUMENTADA	NP	100,0%	100,0%	NP	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	94,7%	100,0%	100,0%	100,0%	90,9%	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	100,0%	100,0%	94,7%	66,7%	95,2%	87,5%

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
SISTEMAS INTELIGENTES	66,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	80,0%	100,0%	100,0%
TRABAJO FIN DE GRADO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DOBLE GRADO INF-VID						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	100,0%	90,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	86,7%	100,0%	72,2%
ÁLGEBRA	56,0%	51,9%	52,4%	55,2%	47,6%	76,2%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	100,0%	93,8%	93,3%	100,0%	100,0%	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	62,5%	56,5%	65,2%	47,1%	66,7%	73,7%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	92,3%	100,0%	92,9%	96,9%	85,7%	94,4%
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	85,7%	90,5%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN LA EMPRESA	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	81,3%	94,7%	76,5%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO 2D	92,9%	100,0%	100,0%	81,0%	75,0%	93,8%
DISEÑO 3D	77,3%	77,8%	94,4%	90,9%	70,0%	84,6%
DISEÑO 3D AVANZADO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	100,0%	100,0%
ESTADÍSTICA	94,4%	85,7%	77,8%	100,0%	90,0%	94,4%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	65,2%	88,0%	94,1%	90,9%	94,7%	91,7%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	100,0%	100,0%	100,0%	90,0%	91,7%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	71,4%	84,2%	62,5%	60,0%	56,0%	68,2%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	100,0%	88,9%	90,9%	84,2%	100,0%	92,9%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	100,0%	80,0%	84,2%	90,0%	90,0%	72,7%

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	95,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	91,7%	100,0%	100,0%	94,7%	81,8%	100,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	100,0%	95,2%	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	94,1%	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%	100,0%	100,0%	91,7%
INICIATIVA EMPRESARIAL	100,0%	91,7%	100,0%	100,0%	100,0%	88,9%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%
LENGUAJES FORMALES	100,0%	94,1%	81,3%	100,0%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICAS	77,8%	72,7%	75,0%	65,2%	83,3%	78,6%
MOTORES DE JUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	94,7%	100,0%	94,7%	100,0%	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	77,8%	94,1%	73,7%	89,5%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	86,7%	92,9%	78,9%	94,4%	94,1%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	63,6%	77,3%	82,6%	90,0%	85,0%	100,0%
PROYECTO FIN DE GRADO INFORMÁTICA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	93,8%	100,0%
REALIDAD AUMENTADA	NP	100,0%	100,0%	NP	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	91,7%	92,9%	100,0%	84,6%	90,0%	90,9%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	100,0%	100,0%	100,0%	95,5%	100,0%	100,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	100,0%	100,0%	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	100,0%	78,6%	87,5%	87,5%	93,8%	89,5%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	93,8%	88,9%	100,0%	100,0%	100,0%	88,9%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	100,0%	93,8%	93,8%	100,0%	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	93,3%	83,3%	84,6%	81,8%	84,6%	100,0%

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
SISTEMAS OPERATIVOS	95,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	93,3%	92,3%	100,0%	86,7%	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	100,0%	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	100,0%	100,0%	94,4%	93,8%	100,0%	100,0%

7.6. Tasa de evaluación por materia

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
GRADO VID						
ÁLGEBRA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	91,3%	100,0%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	94,4%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	86,7%	100,0%	100,0%	60,0%	100,0%	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO 2D	100,0%	96,2%	90,9%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	80,0%	85,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	90,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ESTADÍSTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	92,3%	100,0%	93,3%	63,6%	90,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	100,0%	100,0%	92,3%	100,0%	100,0%	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	100,0%	100,0%	100,0%	83,3%	86,7%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	93,3%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS I	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
INGLÉS II	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	94,1%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
MOTORES DE JUEGO	100,0%	94,4%	94,1%	88,9%	91,7%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRÁCTICAS DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REALIDAD AUMENTADA	NP	100,0%	100,0%	NP	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	100,0%	87,5%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	91,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
TRABAJO FIN DE GRADO	78,6%	92,9%	95,2%	50,0%	76,9%	100,0%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DOBLE GRADO INF-VID						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	94,1%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ÁLGEBRA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	100,0%	100,0%	94,4%	100,0%	100,0%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	100,0%	100,0%	100,0%	97,0%	100,0%	100,0%

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	93,3%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	94,7%	88,2%	100,0%	100,0%	94,7%	83,3%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	100,0%	100,0%	94,1%	94,7%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	100,0%	100,0%	100,0%	95,2%	100,0%	100,0%
DISEÑO 2D	93,3%	94,7%	88,9%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D	100,0%	94,7%	94,7%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ESTADÍSTICA	100,0%	100,0%	100,0%	93,8%	90,9%	94,7%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%	NP
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	91,3%	90,5%	88,9%	83,3%	96,2%	100,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	95,2%	100,0%	100,0%	100,0%	88,9%	100,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS I	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	100,0%	100,0%
INGLÉS II	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	90,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	100,0%	85,7%	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LENGUAJES FORMALES	90,9%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Materia	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
MOTORES DE JUEGO	100,0%	94,7%	93,3%	95,2%	100,0%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	95,0%	100,0%	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	81,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	100,0%	93,3%	95,0%	90,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROYECTO FIN DE GRADO INFORMÁTICA	70,6%	69,2%	35,0%	75,9%	78,9%	68,2%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	66,7%	66,7%	81,0%	72,2%	80,0%	82,6%
REALIDAD AUMENTADA	NP	NP	100,0%	NP	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	100,0%	100,0%	88,2%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	100,0%	93,3%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	100,0%	100,0%	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	95,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	100,0%	100,0%	93,3%	100,0%	100,0%	85,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	100,0%	86,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

7.7. Conclusiones Junta de Evaluación

Las tasas de rendimiento del 100,0% 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 (con valor de 96,1% y 91,3%), en general, igualan o superan el 70,0%, y si se consideran las asignaturas en su globalidad (acorde al número total de alumnos) encontramos tasas del orden del 70,0% en Álgebra, Análisis y Cálculo, Fundamentos Físicos y Matemáticas, además de una concurrencia a las convocatorias del TFG de Informática en el Doble Grado menor que en el pasado curso

(68,2%). 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.

La tasa de éxito (con valor de 96,4% y 94,9%) se encuentran por encima del 70% en casi todas las asignaturas, salvo en Álgebra, en el Grado, y Álgebra y Análisis y Cálculo, en el Doble Grado, con tasas de dicho orden.

El valor alcanzado por la tasa de eficiencia alcanza un valor de 90,4% para el Grado y 93,4% para el Doble Grado.

Las tasas de eficiencia y éxito atípicas de materias optativas como Estética del Videojuego y Realidad Aumentada se debe a que no fueron impartidas en el curso 24-25.

Respecto a la distribución de las calificaciones (apartado 7.1) los resultados guardan similitud con cursos anteriores, aunque con reducción de suspensos (de 2,3% a 1,8%) y aumento de sobresalientes (de 22,1% a 24,5%), en el caso del Grado, e incremento de no presentados en el Doble Grado (de 7,8% a 11,9%), teniendo influencia en este último dato los dos Trabajos de Fin de Grado a realizar en dicho Doble Grado.

7.8. Análisis evaluación del aprendizaje

El nivel de inglés de los estudiantes de primer curso muestra una mejora significativa respecto a los primeros años de trayectoria del grado. Aun así, se evidencian dificultades en asignaturas del módulo científico-técnico. Para mitigar estas deficiencias, el profesorado ha incrementado el tiempo dedicado a tutorías en las materias correspondientes, incluyendo el curso 0 mencionado anteriormente. Los estudiantes también disponen de materiales y apoyo adicionales para reforzar sus conocimientos en matemáticas.

Se ha detectado una falta de habilidades para trabajar de manera autónoma, especialmente en asignaturas que presentan mayores retos. Asimismo, los alumnos muestran dificultades para consultar y analizar referencias bibliográficas, así como para utilizarlas como base para un aprendizaje constructivo. Se continúa fomentando el uso de bibliografía de calidad para resolver ejercicios teórico-prácticos, lo que exige un mayor compromiso en la realización de las prácticas de cada materia.

Cabe destacar el rendimiento positivo y el interés demostrado por la mayoría del alumnado en las asignaturas más específicas del Grado, especialmente aquellas orientadas a la creación de videojuegos.

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. Además, se planea su revitalización con apoyo de mentoría en próximos cursos.

7.10. Alumnos egresados

	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Alumnos egresados (VID)	8	22	21	2	10	9
Alumnos egresados (INF-VID)	-	-	-	18	14	17
Duración prevista de los estudios (VID)	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0
Duración media en los estudios (VID)	5,3	5,5	5,7	5,7	5,4	5,1
Duración prevista de los estudios (INF-VID)	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0

Duración media en los estudios (INF-VID)	5,4	5,7	5,9	5,9	5,7	5,6
VARIACIÓN (VID)	1,3	1,5	1,7	1,7	1,4	1,1
VARIACIÓN (VID - INF)	0,4	0,7	0,9	0,9	0,7	0,6

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

GRADO EN VID

ASPECTOS GENERALES	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Satisfacción con el proceso de incorporación de nuevos alumnos	8,7 (100%)	9,3 (40,0%)	9,2 (94,4%)	9,2 (91,7%)	8,3 (100,0%)	8,3 (100,0%)
Satisfacción con el programa de acción tutorial	NP	8,7 (21,1%)	9,5 (27,3%)	9,4 (21,1%)	10,0 (26,3%)	7,9 (47,4%)
Satisfacción con las instalaciones	NP	7,9 (10,1%)	8,5 (13,3%)	8,2 (16,7%)	8,8 (100,0%)	8,1 (10,5%)
Satisfacción con el Servicio de Gestión Académica	NP	8,0 (10,1%)	8,6 (13,3%)	10,0 (16,7%)	9,0 (100,0%)	8,6 (10,5%)
Satisfacción con los sistemas de información	NP	7,5 (10,1%)	8,6 (13,3%)	9,1 (16,7%)	8,9 (100,0%)	8,0 (10,5%)
Satisfacción con el Servicio de Actividades Deportivas	NP	3,0 (10,1%)	9,0 (13,3%)	NC (16,7%)	6,9 (100,0%)	10,0 (10,5%)
Satisfacción con el Servicio de Biblioteca	NP	8,7 (7,3%)	8,3 (4,1%)	7,8 (14,3%)	NC (0,0%)	NC (10,5%)
Satisfacción con los servicios de restauración	NP	8,6 (10,1%)	9,4 (13,3%)	NC (16,7%)	8,8 (100,0%)	6,2 (10,5%)
Satisfacción con el servicio de transporte	NP	8,2 (10,1%)	9,2 (13,3%)	9,8 (16,7%)	8,3 (100,0%)	6,4 (10,5%)

En paréntesis tasa de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios	9,2*	9,2	9,2	9,0	9,4	9,3
Satisfacción de los estudiantes con los materiales didácticos	8,4*	8,5	8,7	8,7	8,7	8,4
Satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información de la web	9,0	9,4	8,9	8,8	8,3	8,3
Satisfacción de los estudiantes con las metodologías docentes	8,4*	8,5	8,7	8,6	8,6	8,3
Satisfacción de los estudiantes con los sistemas de evaluación	8,6*	8,7	8,9	8,8	9,0	8,8
Satisfacción de los estudiantes con la labor docente del profesor	8,6*	8,8	8,9	9,0	8,8	9,0

*Datos correspondientes al primer semestre

DOBLE GRADO EN INF-VID

ASPECTOS GENERALES	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Satisfacción con el proceso de incorporación de nuevos alumnos	-	-	*	*	9,2 (85,7%)	9,2 (85,7%)
Satisfacción con el programa de acción tutorial	-	-	8,3 (22,9%)	9,6 (32,3%)	9,5 (21,7%)	9,5 (44,4%)

Satisfacción con las instalaciones	-	-	*	8,1 (12,7%)	8,6 (27,7%)	8,5 (12,3%)
Satisfacción con el Servicio de Gestión Académica	-	-	*	8,3 (12,7%)	8,9 (27,7%)	9,0 (12,3%)
Satisfacción con los sistemas de información	-	-	*	8,8 (12,7%)	8,7 (27,7%)	8,6 (12,3%)
Satisfacción con el Servicio de Actividades Deportivas	-	-	*	8,7 (12,7%)	9,1 (27,7%)	8,6 (12,3%)
Satisfacción con el Servicio de Biblioteca	-	-	*	8,3 (4,0%)	9,1 (10,8%)	8,8 (12,3%)
Satisfacción con los servicios de restauración	-	-	*	9,2 (12,7%)	8,4 (27,7%)	9,0 (12,3%)
Satisfacción con el servicio de transporte	-	-	*	8,4 (12,7%)	8,8 (27,7%)	8,2 (12,3%)

En paréntesis tasa de respuesta

* Resultado no desagregado, incluido en el grado

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios	-	-	-	-	9,2	9,2
Satisfacción de los estudiantes con los materiales didácticos	-	-	-	-	8,5	8,3
Satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información de la web	-	-	-	-	9,1	9,1
Satisfacción de los estudiantes con las metodologías docentes	-	-	-	-	8,5	8,3
Satisfacción de los estudiantes con los sistemas de evaluación	-	-	-	-	8,7	8,6
Satisfacción de los estudiantes con la labor docente del profesor	-	-	-	-	8,8	8,6

8.1.2. Reuniones de delegados

Durante el curso 2024-2025, se han celebrado dos reuniones a nivel de escuela y una reunión a nivel de grado en la que se trataron diversos temas. De aquellos en los que procedía realizar seguimiento a través del sistema de calidad, aparecen registrados en el punto 3 de esta memoria.

8.1.3. Análisis satisfacción alumnos

Los resultados de aspectos generales se encuentran en torno o por encima del 8 (excepto la valoración de los servicios de restauración y transporte por los alumnos del grado en videojuegos (6,2 y 6,4), y el servicio de biblioteca, del que no se disponen datos de respuesta). La tasa de participación es mejorable, puesto que el porcentaje de respuesta es bajo en grado y doble grado. En cuanto a aspectos específicos, es destacable que todos los ítems valorados son iguales o superiores a 8,3.

Los problemas expuestos por los alumnos en las reuniones de delegados han sido atendidos y se ha tratado de que, en la medida de lo posible, las soluciones encontradas y aplicadas fueran consensuadas 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 idoneidad de las soluciones seleccionadas.

8.2. Satisfacción de los egresados

8.2.1. Encuestas de evaluación

ASPECTOS GENERALES	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Satisfacción con el programa VID	8,3 (47,4%)	7,2 (21,1%)	8,0 (52,0%)	9,5 (100,0%)	9,4 (20%)	8,4 (66,7%)
Satisfacción con el programa INF-VID	-	-	-	8,4 (50,0%)	7,9 (18,8%)	8,6 (61,1%)
Media Universidad	8,2 (47,1%)	8,3 (41,4%)	8,0 (42,3%)	8,2 (40,5%)	8,5 (45,45%)	8,5 (31,1%)

En paréntesis tasa de respuesta

GRADO EN VID

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Satisfacción de los egresados con la organización del plan de estudios	6,6	4,8	7,6	9,5	1,0	8,3
Satisfacción de los egresados con la información recibida sobre el programa	8,2	7,8	8,6	9,5	10,0	9,0
Satisfacción de los egresados con las metodologías docentes	8,7	8,3	7,6	9,5	8,0	8,5
Satisfacción de los egresados con los sistemas de evaluación	8,7	7,5	8,3	9,5	10,0	9,0
Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo	9,2	9,7	8,4	10,0	10,0	8,0
Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados	9,0	8,3	7,9	10,0	10,0	8,8

DOBLE GRADO EN INF-VID

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Satisfacción de los egresados con la organización del plan de estudios	-	-	-	7,6	6,7	6,8
Satisfacción de los egresados con la información recibida sobre el programa	-	-	-	8,9	8,3	9,0
Satisfacción de los egresados con las metodologías docentes	-	-	-	8,9	7,3	8,9
Satisfacción de los egresados con los sistemas de evaluación	-	-	-	8,6	7,0	8,5
Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo	-	-	-	8,7	8,7	8,4
Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados	-	-	-	9,0	7,3	8,9

8.2.2. Análisis satisfacción de egresados

La satisfacción de los egresados es sobresaliente-notable (8,4-8,6), valores que promedian ligeramente por encima de la media obtenida por la Universidad (8,5) y con una tasa de respuesta mayor (más del 60% frente a 31,1%); la tasa de respuesta es mejorable y puede deberse a la integración laboral de los egresados y menor atención prestada a las plataformas desde dichas incorporaciones.

Referido a los aspectos específicos todos los ítems alcanzan el valor de notable puesto que se encuentran en valores de 8 y superiores, a excepción del ítem relativo a la organización del plan de estudios, aunque la

satisfacción con los resultados obtenidos alcanza valores de notable alto en el Grado y en el Doble Grado (8,8 y 8,9, respectivamente).

8.3. Satisfacción del personal docente

8.3.1. Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa

ASPECTOS GENERALES	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Satisfacción de los profesores con el programa	9,0 (28,6%)	NP	9,3 (21,2%)	NP	9,1 (36,4%)	NP
Media Universidad	8,5 (40,8%)	9,0 (70,2%)	8,7 (35,0%)	NP	8,7 (43,4%)	NP

En paréntesis tasa de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Satisfacción del profesorado con la organización del plan de estudios	9,0	NP	9,3	NP	9,5	NP
Satisfacción del profesorado con la coordinación docente	9,3	NP	8,8	NP	8,4	NP
Satisfacción del profesorado con la información de la web	9,3	NP	9,4	NP	9,3	NP
Satisfacción del profesorado con los recursos materiales	9,5	NP	9,6	NP	9,3	NP
Satisfacción del profesorado con los resultados alcanzados por los estudiantes	8,4	NP	9,0	NP	8,3	NP

SATISFACCION CON LA BIBLIOTECA	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Satisfacción del profesorado con la Biblioteca	NP	8,9	NP	9,0	NC	9,4
Media Universidad	NP	9,0	NP	9,1	NP	9,3

8.3.2. Análisis satisfacción del profesorado

En este curso no se disponen de datos generales y específicos sobre la satisfacción de los docentes; en el caso de la universidad, tampoco se dispone de datos generales de satisfacción. En el caso de la biblioteca, el profesorado del grado otorga un valor alto (9,4) en línea con la media de la universidad (9,3).

8.3.3. Reuniones de planificación, coordinación y evaluación

Conclusiones de las reuniones planificación y coordinación mantenidas durante el curso académico 2024-2025:

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 2025 y julio 2025: versiones iniciales, vías de propuestas para la versión definitiva y responsables.
 - Presentación y aceptación de las propuestas y/o modificaciones calendario 24/25
- 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 de 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, como viene siendo tradicional, se realizó una reunión específica con los estudiantes para explicar el funcionamiento, metodologías, etc. para la asignatura Trabajo Fin de Grado y para la asignatura Prácticas en Empresa. Dicha reunión se realizó en formato presencial y online para facilitar la asistencia de los alumnos interesados.

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 muestran satisfacción con el programa y con los miembros del claustro y alumnos.

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 2024. Encuesta a los 12 meses del egreso de la promoción 2022-2023.

	AÑO DE ESTUDIO DE INSERCIÓN LABORAL							
	2017-2018	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Total acumulado de egresados	-	-	2	1	1	6	5	1
Número egresados encuestados	-	-	2 (100%)	1 (100%)	0	6 (100%)	5 (100%)	1 (100%)
Total contratos cuenta ajena	-	-	0	1	-	4	3	1
Contratos indefinidos	-	-	-	-	-	3	2	1
Otros contratos	-	-	-	1	-	1	1	-
Adecuación del puesto	-	-	-	100%	-	100%	100%	100%
Grado de satisfacción con el trabajo	-	-	-	5/5	-	4/5	3/5	5/5
Total trabajos cuenta propia	-	-	0	0	-	2	1	0
Grado de satisfacción con el trabajo	-	-	-	-	-	4/5	3/5	-
Total trabajadores	-	-	-	1 (100%)	-	6 (100%)	4 (80,0%)	1 (100%)
Total parados	-	-	2	0	-	0	1	0
Paro involuntario (no encuentra ningún trabajo)	-	-	2	-	-	-	-	-
Paro involuntario (no encuentra trabajo adecuado)	-	-	-	-	-	-	-	-
Paro involuntario (otras razones)	-	-	-	-	-	-	-	-
Paro voluntario (en formación)	-	-	-	-	-	-	1	-
Paro voluntario (otras razones)	-	-	-	-	-	-	-	-
Formación posterior realizada	-	-	0	1 (100%)	-	3 (50,0%)	3 (60,0%)	1 (100%)

Grado	-		-	-	-	0	0	0
Máster Universitario	-		-	-	-	2	0	0
Doctorado	-		-	1	-	1	0	1
Otros estudios de posgrado	-		-	-	-	0	3	0
Formación continua	-		-	-	-	0	0	0

8.5.2. Análisis inserción laboral

Se hace un seguimiento de su situación laboral desde el Grado con el objetivo de facilitar su integración en el mercado laboral. El seguimiento personalizado que se realiza de los alumnos refleja una elevada tasa de empleabilidad.

Destaca que el estudiante graduado encuestado se encuentra trabajando con una satisfacción en el trabajo positiva, de 5/5, así como cursando estudios de doctorado.

Orientación a la mejora

9. SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS

9.1. Evaluador externo

Informe de Evaluación Externa 12/11/2018:

La evaluación externa se realizó el 12 de noviembre de 2018 por el docente Christos Gatzidis de la Universidad de Bournemouth:

ASPECTOS MEJORABLES	SEGUIMIENTO	ESTADO
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. Octubre 2021: Este tema fue tratado de una forma especial en la reunión anual del comité de expertos reflejando la posibilidad de realizar talleres que aborden estos contenidos. Octubre 2022: Se siguen realizando actividades y talleres que complementen los contenidos plasmados en la memoria de grado. Por otro lado, los cambios que se han realizado en el grado han sido dirigidos a equilibrar los contenidos entre la parte de programación y el diseño.	CERRADO

ASPECTOS MEJORABLES	SEGUIMIENTO	ESTADO
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. Octubre 2021: Se ha creado un comité de expertos externo, se organizan actividades académicas con protagonistas del desarrollo del videojuego y se organiza una zjam y se ha colaborado con el IAF en la creación de un programa de emprendimiento. Octubre 2022: Se sigue manteniendo la organización de actividades complementarias en colaboración con los agentes más destacados del sector del videojuego como IAF, AEVI o DEV.	CERRADO
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. Octubre 2021: Como queda reflejado en la memoria es permanente la relación con los protagonistas del sector.	CERRADO

Informe de Evaluación Externa 26/04/2022:

La evaluación externa se realizó el 26 de abril de 2022 por el docente David Alonso Urbano, de la Universidad Camilo José Cela:

ASPECTOS MEJORABLES	SEGUIMIENTO	ESTADO
Reuniones de coordinación vertical, entre profesores de distintos cursos cuyas materias están vinculadas, para organizar la docencia de tal manera que el estudiante vea una progresión a lo largo de los cursos, y para evitar solapes en los contenidos. La recomendación es hacer 2 a lo largo del curso, al principio de cada semestre.	Octubre 2022: Se han programado y llevado a cabo dos acciones para mejorar la coordinación vertical. Por un lado se han programado una serie de reuniones lideradas por la docente responsable de la parte artística del Grado para establecer una coherencia y continuidad en el Grado. Por otro lado, se han llevado a cabo una serie de reuniones para poner en común un planning y mejorar los proyectos desarrollados por los alumnos.	CERRADO
Reuniones de coordinación horizontal, entre profesores del mismo curso, con el objetivo de encontrar sinergias entre materias, tal vez proponer prácticas conjuntas, abordadas desde distintas perspectivas desde diferentes asignaturas, y en definitiva, ayudar al estudiante a entender la conexión interdisciplinar que tiene un videojuego desde los primeros cursos. Se recomienda hacer al menos una reunión al principio de curso, siendo deseable que éstas sean al comienzo de cada semestre.	Octubre 2022: Se ha potenciado la coordinación horizontal entre las asignaturas, especialmente de los cursos primero y segundo. Además, se ha potenciado la coordinación creando la figura de coordinación de proyectos para mejorar los proyectos realizados por los alumnos en cada uno de los cursos. Esta coordinación es liderada por dos docentes expertos en la Producción de Videojuegos.	CERRADO
Si se diera la circunstancia de que una asignatura la tuvieran que impartir distintos profesores (por el volumen de alumnos, ahora mismo no se da el caso), crear la figura del Coordinador de asignatura, responsable de organizar al resto.	Octubre 2022: Actualmente no hay asignaturas que la tengan que impartir distintos profesores por el volumen de alumnos. Este tema será tratado en la próxima reunión de Calidad del Centro.	CERRADO

Informe de Evaluación Externa 28/04/2025:

La evaluación externa se realizó el 28 de abril de 2025 por el docente Christos Gatzidis de la Universidad de Bournemouth:

ID	ASPECTOS MEJORABLES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	NO HA SEÑALADO NINGUNA ACCIÓN DE MEJORA		

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

Informe de verificación ANECA 15/07/2013:

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
<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>	CERRADO
<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</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.</p>	ABIERTO

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
<p>comerciales y ampliación de dichos recursos. El cumplimiento de estos compromisos debe ser objeto de especial seguimiento.</p> <p>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>El desplazamiento a Walqa se desarrolló de manera puntual, con éxito como queda reflejado en el apartado de actividades de la memoria.</p> <p>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.</p> <p>El desplazamiento a Walqa se desarrolló de manera puntual, con éxito como queda reflejado en el apartado de actividades de la memoria.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>El desplazamiento a Walqa se desarrolló de manera puntual, con éxito como queda reflejado en el apartado de actividades de la memoria.</p> <p>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.</p> <p>Noviembre 2020: Desde la dirección del Grado se siguen incrementando el número 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).</p> <p>Octubre 2021: Desde la dirección del Grado se siguen incrementando el número de acuerdos con empresas e intensificando las relaciones con los distintos agentes del sector que han desembocado en la creación del primer programa de emprendimiento en el ámbito de los videojuegos de Aragón.</p> <p>Octubre 2022: En línea con actuaciones anteriores el Grado sigue manteniendo e incrementando relaciones con los principales agentes del sector. A modo de ejemplo docentes del grado forman parte de los comités de programa de los principales congresos de videojuegos españoles o de la junta de SECIVI. Las relaciones con AEVI siguen siendo estratégicas para el Grado.</p> <p>Octubre 2023: El Grado sigue manteniendo e incrementando relaciones con los principales agentes del sector como AEVI, DEV o SECIVI. Este año se han</p>	

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	<p>adquirido tres nuevas consolas (Sony, Microsoft y Steam) de última generación disposición del grado.</p> <p>Octubre 2024: En línea con actuaciones previas, el Grado sigue manteniendo e incrementando relaciones con los principales agentes del sector, como Siesta Games o un acuerdo con SECIVI (que incluye colaboración con The Game Kitchen) para realizar un track en el CEV, Congreso Español de Videojuegos. Adicionalmente, este año se han adquirido dos Iphone SE 64b y un Dataset de Entalto Studios para Investigación en videojuegos.</p> <p>Octubre 2025 En línea con cursos anteriores, el Grado sigue manteniendo e incrementando relaciones con agentes relevantes del sector; la colaboración AEVI y SECIVI deriva en la participación del nuevo equipo competitivo de la USJ en la olimpiada DevContest. Se adquieren dos nuevas consolas Nintendo Switch 2 y 5 equipos nuevos gaming en conjunto con el resto de grados IT. Adquisición de colección de assets de unity para renovación sustancial del fondo disponible.</p>	

Informe de modificación ANECA 30/09/2016:

No hay recomendaciones a tratar.

Informe de renovación de la acreditación ACPUA 12/07/2019:

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
<p>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.</p>	<p>Octubre 2019: Desde la dirección del grado y el departamento de calidad de EARTE se ha comenzado la forma de abordar esta recomendación</p> <p>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.</p> <p>Octubre 2021: Desde la dirección del grado, junto al departamento de calidad, se siguen desarrollando acciones para lograr que se alcancen los objetivos de la titulación (nuevos profesores en el ámbito del diseño, arte o producción).</p> <p>Octubre 2022: Se han reorganizado las asignaturas (nuevos profesores en el ámbito del diseño, arte o producción) contando con la colaboración del comité de expertos, exalumnos y docentes para alinear por completo la descripción del título, con el perfil de egreso y los objetivos del programa.</p> <p>Octubre 2023: Con los cambios realizados durante el curso 22-23 se considera el plan de estudios equilibrado. De todas formas, durante el curso 23-24 se realizará un plan de análisis con docentes y egresados para tratar esta recomendación.</p> <p>Octubre 2024: Con fecha 12/07/2019 se recibió, en el informe de renovación de la acreditación de ACPUA la siguiente recomendación: "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. Se constata a lo largo de las diferentes entrevistas con los colectivos que las competencias referidas al diseño no se cumplen con la garantía necesaria para el perfil de egreso que se publica en la web de la Universidad y la propia denominación del título (ej. guionista, diseñador, productor de videojuegos, etc.). Sin embargo, el colectivo de empleadores señala la idoneidad</p>	<p>CERRADO</p>

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	<p>de un perfil de egreso competencialmente referido al desarrollo de videojuegos (programación) y no al diseño”.</p> <p>Dado el contexto se realizó un análisis con las siguientes premisas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El plan estudios, descripción del título y perfil de egreso están aprobados por ANECA en la memoria de verificación del grado. • Acorde a la documentación de la memoria de verificación el objetivo general del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos se concibe como una formación para el diseño y desarrollo de nuevas aplicaciones de ocio interactivo digital o aplicaciones interactivas en general. La finalidad de este Grado es impulsar la creación de profesionales en el ámbito de las industrias de creación de contenidos digitales que a modo de resumen sean capaces de: <ul style="list-style-type: none"> ○ Crear e implementar juegos originales utilizando herramientas comunes, lenguajes y software para plataformas web, consolas, PCs y móviles. ○ Diseñar y desarrollar la arquitectura y/o la infraestructura necesaria para dar soporte a un proyecto de juego completo. ○ Crear una solución software de calidad que cumpla requisitos específicos. ○ Seguir un proceso de desarrollo de software para analizar un problema, y para diseñar, construir y probar un sistema software como parte de un equipo de trabajo. ○ Demostrar habilidades prácticas en el uso de más de un lenguaje de programación, entorno de desarrollo, plataforma y sistema de control de versiones. <p>Siguiendo la recomendación realizada por el informe de ACPUA desde la dirección del Grado se han venido desarrollando una serie de acciones para reforzar las competencias referidas al diseño para el perfil de egreso que se publica en la web de la Universidad y la propia denominación del título (ej. guionista, diseñador, productor de videojuegos, etc.).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis del conjunto de asignaturas susceptibles de reforzar las competencias de diseño. 2. Actualización de materiales y profesores involucrados en las asignaturas referidas en el punto 1. 3. Otras acciones complementarias. <p>En el análisis de asignaturas se concluyó que el conjunto de asignaturas con competencias referidas al diseño, bien por tener ese tipo de competencias asignadas en la memoria de verificación o por contener en los descriptores referencias al diseño son:</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresión gráfica y artística Diseño 2D Diseño 3D Diseño 3D avanzado Narrativa del videojuego Diseño de videojuegos: Guión y storyboard Diseño y desarrollo de juegos web 	

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	<p>Diseño de personajes y animación Interacción persona computador Desarrollo para dispositivos móviles Estética del videojuego Videojuegos en redes sociales Realización y producción sonora Producción de videojuegos</p> <p>Referido al punto 2 y cronológicamente se desarrollaron las siguientes acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curso 2019-2020: 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. • Curso 2020-2021: Desde la dirección del grado, junto al departamento de calidad, se siguen desarrollando acciones para lograr que se alcancen los objetivos de la titulación (nuevos profesores en el ámbito del diseño, arte o producción). • Curso 2021-2022: Se han reorganizado las asignaturas (nuevos profesores en el ámbito del diseño, arte o producción) contando con la colaboración del comité de expertos, exalumnos y docentes para alinear por completo la descripción del título, con el perfil de egreso y los objetivos del programa. • Curso 2022-2023: Con los cambios realizados durante el curso 22-23 se considera el plan de estudios equilibrado. De todas formas, durante el curso 23-24 se realizará un plan de análisis con docentes y egresados para tratar esta recomendación. • La reasignación de docentes en el ámbito de diseño, arte y producción ha seguido tres pilares: 1) asignación de docentes de perfil académico cuyas líneas de investigación estén estrechamente ligadas al diseño y guion de videojuegos (Expresión gráfica y artística, Narrativa del videojuego, Diseño de videojuegos: Guion y storyboard, Estética del videojuego, Videojuegos en redes sociales, Realización y producción sonora); 2) incorporación de profesionales del diseño, desarrollo y producción de videojuegos a aquellas asignaturas susceptibles de tener contenidos de diseño y producción (Diseño 2D, Diseño 3D, Diseño y desarrollo de juegos web, Interacción persona computador, Desarrollo para dispositivos móviles y Producción de videojuegos) y 3) contar con un docente con experiencia en la parte artística en la generación de videojuegos como vertebrador en el avance de los alumnos durante el plan de estudios en los aspectos artísticos de la generación de videojuegos (incluye directamente las asignaturas Diseño 3D, Diseño de Personajes y animación, Diseño 3D avanzado). Los cambios descritos en este punto se han materializado en la impartición del número máximo de créditos posible dentro del plan de estudios de videojuegos destinados a alcanzar las competencias referidas al diseño. <p>Finalmente, referido al punto 3 se ha creado la figura de coordinación de videojuegos anuales -incluido como una tarea de gestión dentro del grado- cuyo objetivo es apoyar a los estudiantes de distintos cursos en el</p>	

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	<p>desarrollo de videojuegos anuales que desarrollan durante el año. Esta figura está desempeñada por perfiles profesionales de productores de videojuegos de dilatada experiencia que permite que los alumnos tengan una visión completa del desarrollo de un videojuego.</p> <p>A modo de conclusión se considera que con las acciones desarrolladas desde la renovación de la acreditación permiten que las competencias referidas al diseño se alcancen con la garantía necesaria para el perfil de egreso (ej. guionista, diseñador, productor de videojuegos, etc.) según lo descrito en la memoria de verificación del grado. Para confirmar el análisis descrito en este documento se programó una reunión con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alejandro Berraondo (graduado en el Grado de Diseño de Desarrollo de Videojuegos y profesional en la empresa Kraken Empire) • Enrique Cubero (graduado en el Grado de Diseño de Desarrollo de Videojuegos y profesional en la empresa Entalto Studios) • Enrique Martínez (CEO de la empresa Entalto Studios y docente en el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos) • Daniel Blasco (Docente en el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos) • Jorge Echeverría (Director del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos) <p>Una vez analizado el análisis referido en este documento se concluyó que las acciones desarrolladas han hecho que el plan de estudios haya ganado en consistencia sin que impartan asignaturas -que aun respetando los contenidos- parecían aisladas del programa y que las competencias referidas a la parte de diseño sean alcanzadas acorde a las características del plan de estudios aprobado en la memoria de verificación.</p>	
Recoger las evidencias de coordinación.	<p>La dirección del grado junto al departamento de calidad de EARTE han comenzado a coger evidencias de la coordinación.</p> <p>Noviembre 2020: El departamento de calidad y la dirección del grado recogen las evidencias de coordinación.</p>	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.	<p>Octubre 2019: Se ha trasladado esta recomendación al departamento de calidad de EARTE</p> <p>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.</p>	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.	<p>Octubre 2019: Se ha trasladado esta recomendación al departamento de calidad de EARTE.</p> <p>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.</p>	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.).	<p>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.</p>	CERRADO
Aumentar el número de profesores doctores acreditados.	<p>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.</p>	ABIERTO

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	<p>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.</p> <p>Octubre 2021: Se han alcanzado 2 solicitudes de acreditación de doctor y dos solicitudes de acreditación como titular. Además, tres profesores está desarrollando sus estudios de doctorado.</p> <p>Octubre 2022: Hasta diciembre de 2022 dos nuevos profesores han obtenido el título de doctor, un nuevo docente ha obtenido la acreditación de titular. Hay dos profesores que leerán su tesis en el curso 22/23 y otros dos docentes están en proceso de solicitar su acreditación.</p> <p>Octubre 2023: Los criterios en este punto mejoran anualmente y es una recomendación seguida desde el grado y EARTE de manera natural.</p> <p>Octubre 2024: Mejora de forma paulatina el porcentaje de doctores y doctores acreditados en el curso 23/24, en línea con la recomendación seguida por el grado y EARTE.</p> <p>Octubre 2025: Por la redistribución de docentes entre los nuevos grados IT y sus cursos recién desplegados, el porcentaje baja, pero se planea la incorporación de dos doctores al claustro para reconducir la tendencia, así como estudiar futuras distribuciones de docentes con el resto de grados IT (también afectados por esta circunstancia).</p>	
<p>Mejorar la capacidad investigadora y producción científica del profesorado.</p>	<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> <p>Octubre 2021: Son considerables los éxitos alcanzados en la línea de investigación de videojuegos.</p> <p>Octubre 2022: Los éxitos de investigación y producción investigadora de SVIT en el ámbito de los videojuegos se ha incrementado hasta alcanzar un elevadísimo nivel en el ámbito de Game Software Engineering, tenemos participación en los principales eventos científicos de videojuegos en España y colaboramos en proyectos de investigación como Dolmen (en colaboración con Entalto Studios).</p>	<p>CERRADO</p>
<p>Emprender acciones para subir la matrícula de primer curso, y disminuir el número de abandonos observado.</p>	<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> <p>Octubre 2021: 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> <p>Octubre 2022: Se siguen desarrollando acciones para elevar la captación (por ejemplo, se ha cambiado el equipo encargado de la realización de talleres y</p>	<p>ABIERTO</p>

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	<p>colaboración con Información Universitaria). Relacionado con las bajas se hace un seguimiento pormenorizado de las causas de las mismas.</p> <p>Octubre 2023: El número de alumnos ha mejorado pero esta recomendación será de especial seguimiento durante el curso 23-24.</p> <p>Octubre 2024: Se siguen desarrollando actuaciones para promocionar el grado, como reincorporar la Z-Jam anual en el curso 24-25, así como seguimiento de las bajas.</p> <p>Octubre 2025: Se implementa una edición de la Z-Jam en colaboración con la cátedra Talento Emprendedor. Se registran por encima de la veintena de participantes. Se tiene conocimiento de participante que iniciará posteriormente sus estudios en el grado. Se crea mediante competición interna, y posteriormente se presenta y después proyecta hacia el exterior, el Equipo de Diseño y Desarrollo Competitivo de Videojuegos.</p>	
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> <p>Octubre 2021: Se aumentó el número de acuerdos, se trata de un objetivo permanente.</p> <p>Octubre 2022: Se aumentó el número de acuerdos; aunque se trata de un objetivo permanente.</p> <p>Octubre 2023: Se aumentó el número de acuerdos; aunque se trata de un objetivo permanente.</p> <p>Octubre 2024: Se aumentó el número de acuerdos; aunque se trata de un objetivo permanente.</p> <p>Octubre 2025: Se aumentaron/extendieron los acuerdos, aunque se trata de un objetivo permanente.</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> <p>Octubre 2021: En la memoria aparecen las tasas de éxito y rendimiento desagregadas.</p> <p>Octubre 2022: En la memoria aparecen las tasas de éxito y rendimiento desagregadas.</p>	CERRADO
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> <p>Octubre 2021: Desde el departamento de calidad se invita a otros colectivos como empleadores y egresados a las reuniones de seguimiento del grado.</p> <p>Octubre 2022: En la memoria se muestran los indicadores sobre la satisfacción del Personal de Administración y Servicios, y las prácticas en empresa. Se invita a las reuniones a colectivos como exalumnos o empleadores.</p>	CERRADO
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</p>	CERRADO

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	completó el curso pasado, no existen todavía dichos resultados. Noviembre 2020: Se han incorporado los indicadores de inserción laboral.	

10. JUSTIFICACIÓN DE DESVIACIONES NO TRATADAS EN EL CURSO 2025-2026

APARTADO	DESVIACIÓN	JUSTIFICACIÓN

11. REVISIÓN DE OBJETIVOS 2024-2025

OBJETIVO	ANÁLISIS CUMPLIMIENTO OBJETIVO	CUMPLIMIENTO ACCIONES	INDICADOR	META	RESULTADO	¿ALCANZADO?
OP-01: Promover el incremento de los acuerdos y colaboraciones con los agentes interesantes del sector del videojuego	Se alcanza el valor propuesto para: Nuevos acuerdos dentro del sector del videojuego (empresas y organizaciones).	100 %	Nuevos acuerdos dentro del sector del videojuego (empresas y organizaciones)	2	2	Alcanzado. Acciones: <u>1</u> <u>2</u>
OP-02: Proponer y desarrollar actividades de extensión universitaria	Se alcanza el valor propuesto para: Nº de actividades a las que se asiste/organiza.	100 %	Nº de actividades a las que se asiste/organiza	4	6	Alcanzado. Acciones: <u>1</u> <u>2, 3 y 4</u> <u>5 y 6</u>
OP-03: Mejorar, analizando para ello la viabilidad en el grado, la convergencia en la formación en diseño y producción que ya está presente en asignaturas específicas del grado	Se alcanza el valor propuesto para: Nº de acciones para alcanzar el objetivo de mejorar, analizando para ello la viabilidad en el grado, la convergencia en la formación en diseño y producción que ya está presente en asignaturas específicas del grado.	100 %	Nº de acciones para alcanzar el objetivo	2	2	Alcanzado. Acciones <u>1</u> <u>2</u>
OP-04: Añadir/Diseñar acciones que promuevan la captación	Se alcanza el valor propuesto para: Nº de acciones para alcanzar el objetivo de añadir/diseñar actuaciones que promuevan la captación.	100 %	Nº de acciones realizadas para alcanzar el objetivo	2	2	Alcanzado. Acciones: <u>1</u> <u>2</u>

12. PLAN DE ACCIÓN 2025-2026

OBJETIVO	SITUACIÓN ACTUAL	ACCIONES A REALIZAR	PLAZO	RECURSOS	INDICADOR	META
OP-01: Promover el incremento de los acuerdos y colaboraciones con los agentes interesantes del sector del videojuego	Es necesario aumentar el número de colaboraciones con empresas e instituciones con propósitos como las prácticas, TFG y visibilidad del grado.	1. Diseñar acuerdos para impulsar la presencia del grado en el sector 2. Diseñar y proponer colaboración a empresas y organizaciones en ámbito de prácticas y TFG	31/08/2026	Dedicación del responsable asignado	Nuevos acuerdos dentro del sector del videojuego (empresas y organizaciones)	2
OP-02: Proponer y desarrollar actividades de extensión universitaria	Es necesario añadir a la formación del alumnado actividades que complementen y enriquezcan su experiencia en la Universidad San Jorge.	1. Asistir a un evento relevante sobre videojuegos. 2. Organizar 1 taller. 3. Organizar 2 charlas de interés para los futuros profesionales del grado	31/08/2026	Dedicación del responsable asignado y partidas presupuestarias del grado	Nº de actividades a las que se asiste/organiza	4
OP-03: Iniciar implementación de las acciones de convergencia en la formación en diseño y producción que ya está presente en asignaturas específicas del grado	El objetivo del curso pasado (OP-03, 2024/2025), de 1) análisis de posibles opciones y 2) prototipado de la estrategia elegida fue cumplido y el siguiente paso es la implementación del prototipo.	1. Presentación a la escuela de la propuesta, en implicación de coste o ECTS 2. Implementación del primer taller de diseño	31/08/2026	Dedicación del responsable asignado	Nº de acciones para alcanzar el objetivo	2
OP-04: Impulsar/Mejorar acciones de proyección hacia y desde el grado	Es necesaria la mejora continua de acciones de captación hacia el grado. También es necesario reimpulsar iniciativas de proyección de los futuros egresados desde el grado a la actividad profesional.	1. Analizar estado, vías posibles e interesados en revitalizar iniciativas de corte empresarial 2. Desarrollar, involucrando a estudiantes/egresados, acciones de proyección del grado hacia el exterior.	31/08/2026	Dedicación del responsable y colaboración de agentes de USJ por determinar	Nº de acciones realizadas para alcanzar el objetivo	2

ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES

	CÓDIGO	INDICADOR	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
1	IN-006	Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas	50	50	50	50	50	50
2	IN-031	Ratio de plazas demandadas / ofertadas	0,56	0,74	0,62	1,00	0,14	0,14
3	IN-032	Número de alumnos de nuevo ingreso	19	30	18	24	16	17
4	IN-040	Número de alumnos matriculados	104	116	101	97	85	23
5	IN-036	Nota media de acceso EVAU (VID)	5,8	6,3	7,5	7,3	NP	6,0
		Nota media de acceso EVAU (INF-VID)	-	-	7,6	7,0	7,4	6,8
6	IN-114	% PDI acreditados / PDI	23,3%	29,1%	28,1%	33,3%	60,8%	21,6%
7	IN-017	% PDI doctores / PDI	46,6%	42,8%	43,7%	50%	74,5%	43,2%
8	IN-019	Ratio alumnos/profesor	7,1	8,8	7,9	9,1	7,9	12,8
9	IN-020	% de profesores sometidos a evaluación de la actividad docente (VID)	100%	91,4%	67,7%	85,7%	79,5%	82,0%
		% de profesores sometidos a evaluación de la actividad docente (INF-VID)	-	-	-	-	78,0%	76,1%
10	IN-082	Satisfacción de los alumnos con el profesorado (VID)	8,8	8,9	9,0	9,0	9,0	8,8
		Satisfacción de los alumnos con el profesorado (INF-VID)	-	-	-	-	8,9	8,8
		Satisfacción de los alumnos con el profesorado (TFG)	NP	9,6	9,8	9,6	NC	9,9
		Satisfacción de los alumnos con el profesorado (TFG)	-	-	-	-	9,7	9,8
11	IN-076	Satisfacción de los alumnos con el Plan de Acción Tutorial (VID)	NP	8,7	9,5	9,4	10,0	7,9
		Satisfacción de los alumnos con el Plan de Acción Tutorial (INF-VID)	-	-	8,3	9,6	9,5	9,5
12	IN-077	Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas (VID)	9,1	9,8	NP	9,3	7,0	9,1
		Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas (INF-VID)	-	-	9,7	8,9	8,7	9,8
13	IN-011	% de alumnos en programa de movilidad (outgoing) (VID)	2,9%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	11,1%
		% de alumnos en programa de movilidad (outgoing) (INF-VID)	-	-	-	1,3%	0,0%	1,6%
14	IN-078	Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing) (VID)	8,7	NP	NP	NP	NP	NC
		Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing) (INF-VID)	-	-	-	9,1	NP	7,3
15	IN-069	Tasa de rendimiento (VID)	94,8%	95,2%	95,2%	95,3%	94,8%	96,1%
		Tasa de rendimiento (INF-VID)	-	-	-	88,5%	90,2%	91,3%

	CÓDIGO	INDICADOR	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	2024-2025
16	IN-071	Tasa anual de renovación de matrícula (VID)	50,0%	85,0%	94,0%	73,9%	75,0%	93,8%
		Tasa anual de renovación de matrícula (INF-VID)						93,8%
17	IN-072	Tasa de graduación (VID)	25,9%	26,3%	16,0%	4,3%	10,0%	100,0%
		Tasa de graduación (INF-VID)	-	-	-	37,5%	76,5%	58,8%
18	IN-070	Tasa de eficiencia (VID)	98,5%	93,7%	91,3%	98,5%	100,0%	90,4%
		Tasa de eficiencia (INF-VID)	-	-	-	91,8%	93,6%	93,4%
19	IN-112	Tasa de éxito (VID)	97,2%	96,4%	96,0%	96,6%	97,0%	96,4%
		Tasa de éxito (INF-VID)	-	-	-	91,6%	92,2%	94,9%
20	IN-113	Tasa de evaluación (VID)	97,9%	98,8%	99,3%	98,7%	98,0%	99,7%
		Tasa de evaluación (INF-VID)	-	-	-	96,9%	98,0%	97,0%
21	IN-047	Número de egresados (VID)	8	22	21	20	10	9
	IN-047	Número de egresados (INF-VID)	-	-	-	-	14	17
22	IN-085	Satisfacción de los egresados (VID)	8,3	7,2	8,0	9,5	9,4	8,4
		Satisfacción de los egresados (INF-VID)	-	-	-	8,4	7,9	8,6
23	IN-086	Satisfacción del profesorado con el programa	9,0	NP	9,3	NP	9,1	NP

ANEXO 2: COMISIÓN DE CALIDAD GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

REUNIÓN: Reunión de la Comisión de Calidad Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Memoria Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos 2024-2025

Fecha:	6 de febrero de 2026	
Hora comienzo:	11:30 h	Hora finalización: 12.00 h
Lugar:	Espacio virtual proporcionado por Teams (URL)	
Elabora acta:	Daniel Blasco	
Convocados:	Representante del Personal Técnico y de Gestión, Representante del Área de Calidad, Coordinación Calidad EARTE, Alumno Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Representantes del Personal Docente e Investigador en Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Egresado del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Empleador de Entalto Studios, Director del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y la Directora de la Escuela.	

Orden del día / Acta

No.	Asunto
1	Disculpas por ausencia No procede
2	Aprobar la última acta No procede.
3	Asuntos pendientes última acta No procede.
4	<p>Datos de matrícula</p> <p>Este curso se han admitido 17 alumnos de nuevo ingreso considerando alumnos de Videojuegos y Doble Grado. Esta cifra es menor que la del curso inmediatamente anterior y refleja unas cifras que prácticamente repiten un patrón fluctuante que se produjo en algún curso del primer lustro del grado o, por ejemplo, en el curso 23-24, en el que, como en el 24-25, la cifra mayoritaria de nuevas matrículas correspondía al Doble Grado.</p> <p>La universidad dedica esfuerzos anualmente para incrementar el número de alumnos matriculados: charlas en colegios, organización en eventos de videojuegos, programas de emprendimiento, nuevas líneas de investigación, participación en prensa o firma de acuerdos con asociaciones de videojuegos. Se considera importante llevar acciones de análisis y diseño de planes de actuación que permitan mejorar los números de matriculación. Desde la dirección del Grado se realiza un seguimiento de las causas que han llevado a producir las 4 bajas detectadas, que en su mayoría, a lo largo de los cursos, se deben a cambio de titulación frente a otras causas como no matriculación por estar trabajando con sólo el Trabajo de Fin de Grado pendiente, abandonos o agotamiento de convocatorias.</p>
5	<p>Sistema de Gestión de Calidad</p> <p>La Escuela de Arquitectura y Tecnología ha recogido un total de 12 sugerencias, 3 incidencias, 1 comentario y una sugerencia ambiental. Supone un descenso notable con respecto al curso anterior. De este conjunto, existen vinculadas al grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y su Doble Grado 3 sugerencias vinculadas al servicio de cafetería.</p> <p>El resto de los ítems, pertenecientes al ámbito general de la Escuela son, con mucho, mayoritariamente referidas a servicios como cafetería, transporte, infraestructura o el calendario de la escuela. La gran mayoría de ellos constan ya como cerrados/resueltos y desde EARTE está trabajando para resolver los pocos pendientes.</p>
6	<p>Profesorado</p> <p>El perfil del profesorado del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos está distribuido de la siguiente manera: 14 licenciados/ingenieros, 2 Máster, 8 doctores no acreditados, 8 doctores acreditados y 5 doctorandos. El porcentaje de doctores (43,2%) está alineado con el previsto en la memoria de verificación en relación con el número de profesores (43,8%) y el de ECTS impartidos por doctore</p>

	<p>(45,6%) está, en la práctica, alcanzado (47,2%). El descenso en porcentaje de doctores se atribuye a la redistribución de docentes por circunstancias como el despliegue de nuevos cursos en los grados de reciente creación, como Inteligencia Artificial, Ingeniería de la Ciberseguridad o Ingeniería Biomédica. El objetivo es alcanzar el 50% de doctores, en línea con el RD 640/2021. Se preveía la incorporación de un doctor en el curso 24-25 que se ha retrasado. No obstante, para el curso 25-26, se espera con toda seguridad que dos de los doctorandos lean su tesis. En esta tendencia de recuperación con respecto a porcentajes anteriores persigue aumentar paulatinamente el número de doctores acreditados. El centro mantiene su compromiso con la actividad investigadora, priorizando la obtención del doctorado entre su profesorado. A través del grupo SVIT, se prevé la incorporación de nuevos doctores a corto plazo; no obstante, para alcanzar los objetivos de crecimiento, es fundamental combinar este talento interno con el apoyo basado en la contratación externa de doctores.</p> <p>La ratio de alumnos profesor durante el curso 2024-2025 es 12,8. Dicha ratio certifica una correcta formación académica de acuerdo con los principios de calidad de la Universidad San Jorge.</p> <p>Del conjunto de profesores, 7 de ellos son profesionales del sector del videojuego, y su colaboración es muy importante para conectar el proyecto formativo con el entorno profesional. Dentro de este último grupo de profesores, como se mencionó en la anterior memoria, se doctoró en el 23/24 el primer docente cuya tesis versa de forma directa sobre la ingeniería del software para el diseño y desarrollo de videojuegos; se prevé que 2 docentes y profesionales del sector sean nuevos doctores en el curso 25/26 con tesis que exploran el desarrollo de videojuegos.</p> <p>En relación con la valoración del profesorado, por parte del alumnado en el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos en el curso 2024-2025, los valores del Grado y del Doble Grado (8,8 en ambos casos, son buenos y ligeramente por debajo de la media de la Universidad (9,2), con tasas de participación mejorables, tanto desde el punto de vista del grado como el de la institución, que han sido menores en los cursos post-COVID.</p> <p>En el caso de los tutores de Trabajos Fin de Grado, obtienen una valoración de 9,9 y 9,8 en Grado y en el Doble Grado, en torno a medio punto por encima de la media de la Universidad.</p> <p>Desde Calidad se expresa la necesidad de seguir animando/recodando a los alumnos la importancia de la participación en las encuestas de evaluación.</p>
7	<p>Evaluación de aprendizaje</p> <p>Las tasas de rendimiento (con valor de 96,1% y 91,3%), en general, igualan o superan el 70,0%, y si se consideran las asignaturas en su globalidad (acorde al número total de alumnos) encontramos tasas del orden del 70,0% en Álgebra, Análisis y Cálculo, Fundamentos Físicos y Matemáticas, además de una concurrencia a las convocatorias del TFG de Informática en el Doble Grado menor que en el pasado curso (68,2%). 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.</p> <p>La tasa de éxito (con valor de 96,4% y 94,9%) se encuentran por encima del 70% en casi todas las asignaturas, salvo en Álgebra, en el Grado, y Álgebra y Análisis y Cálculo, en el Doble Grado, con tasas de dicho orden.</p>
8	<p>Indicadores de satisfacción y rendimiento</p> <p>La satisfacción de los egresados es sobresaliente-notable (8,4 vid – 8,6 doble) media en línea con la de la Universidad (8,5), aunque con una tasa de respuesta de más del 60%, frente a 31% de la Universidad.</p>
9	<p>Satisfacción de agentes externos</p> <p>Todas las desviaciones están siendo abordadas o se han plasmado en objetivos para el curso 2024-2025.</p>
11	<p>Memoria de actividades</p> <p>En el curso académico 2024-25 del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, se destacan como principales hitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dentro del proyecto denominado Escuela-Empresa los alumnos han desarrollado videojuegos en 2 y 3 dimensiones. - Como fruto que se podría considerar derivado del proyecto Escuela-Empresa, continúa la sinergia entre una empresa creada por egresados y un grupo de estudiantes interesados en crear su propio videojuego comercial y (en proceso) una futura empresa. Esta colaboración

	<p>tiene como fruto presencia en la Tokyo Games Show y la participación como finalistas en el certamen Bilbao International Games Conference.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Continúa la participación en SECIVI y AEVI como socio afianzado. - Creación del primer equipo de Diseño y Desarrollo Competitivo de Videojuegos. - Participación de alumnos del Grado, con finalistas en todas las categorías, en la olimpiada estatal de diseño y desarrollo de videojuegos DevContest. - Premios otorgados a dos estudiantes del doble grado en Ingeniería Informática y Diseño y Desarrollo de Videojuegos, por sus Trabajos de Fin de Grado, en el evento anual Vive Tecnara. - La gala Game of the Year da cabida por primera vez a juegos de tablero. - USJ Connecta reúne a muchas empresas del sector IT en un nuevo formato de foro online en el que se presentan y realizan un elevator pitch para los alumnos asistentes. - El concurso preuniversitario asociado al Grado renueva su formato como certamen de desarrollo de prototipos de videojuegos. - Informe de Evaluación Externa (Universidad de Bournemouth) en el que destaca la no señalización de aspectos negativos relevantes en el grado. <ul style="list-style-type: none"> - Investigación <ul style="list-style-type: none"> o Consolidación de Investigación en Game Software Engineering en el grupo SVIT, que sigue generando éxitos en forma de publicaciones en las más prestigiosas revistas y conferencias. o Permanencia dentro de SECIVI y participación. o Dentro de SECIVI, incluyendo colaboración con The Game Kitchen, realización de track en el Congreso Español de Videojuegos. o Primer docente del grado y del grupo de investigación en defender una tesis centrada en el desarrollo de videojuegos. o Obtención de una patente americana en generación procedural de contenido otorgada a miembros del grupo de investigación SVIT, con participación de docente del Grado en la misma. o Investigadores de EARTE fueron premiados en la conferencia de mayor relevancia mundial en el ámbito de la Ingeniería del Software Empírica por el artículo: 'Game Software Engineering: A Controlled Experiment Comparing Automated Content Generation Techniques'. (Octubre 2024) o Investigadores de EARTE fueron premiados en una de las conferencias más prestigiosas en el campo de la Ingeniería de Sistemas de Información, CAISE 2024, por el artículo: 'Comparing MDD and CcD in the Bug Localization Context: An Empirical Evaluation in Video Games'. (Junio 2024) o Renovación del Plan nacional del grupo de investigación SVIT. o Obtención de un sexenio de investigación por un miembro del claustro. - Innovación académica <ul style="list-style-type: none"> o Se ha mantenido el número de créditos de CLIL, impartándose entorno al 50% de los créditos del grado en inglés. o Se analizan opciones posibles y, finalmente, se diseña una prototipado de talleres complementarios de Diseño de Videojuegos que refuercen la presencia de la disciplina en el grado. El propósito es su introducción en el curso 25-26. - Actividades de divulgación científica Durante este curso la Escuela ha seguido ofertando 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 o en otros espacios. Sobre este punto, la Directora de escuela señala la importancia del apoyo, desde la escuela y Desarrollo, a la proyección exterior de todas las actividades y trabajo de investigación.
12	<p>Revisión de Objetivos 2024-2025 y Plan de Acción 2025-2026 Sobre los objetivos propios: OP-01: Objetivo alcanzado. Con el marco de USJ Connecta 2025 como referencia, se diseñan y proponen la creaciones o extensiones de colaboraciones existentes con empresas del sector de las aplicaciones interactivas, como Striking Distance Studios o DeuSens. Con USJ Connecta 2025 como marco objetivo, se diseña una propuesta de colaboración que permita dar lugar a propuestas de Trabajos de Fin de Grado en contextos investigadores, como el del Instituto Tecnológico de Aragón.</p>

	<p>OP-02: Objetivo alcanzado; viaje a BIG + 1 taller + 2 charlas. Además, un taller y una charla extras.</p> <p>OP-03: Objetivo alcanzado; 1) Análisis de vías posibles para los talleres de Diseño. 2) Implementación de propuesta.</p> <p>OP-04: Objetivo alcanzado. 1) ZJam reeditada en formato alternativo de la mano de la Cátedra Talento Emprendedor. Iniciativa de proyección del grado al exterior con el equipo competitivo de Diseño y Desarrollo de Videojuegos.</p> <p>Y el plan de acción establecido para el curso 25-26, cuenta con los siguientes objetivos propios:</p> <ul style="list-style-type: none"> OP-01: Promover el incremento de los acuerdos y colaboraciones con los agentes interesantes del sector del videojuego OP-02: Proponer y desarrollar actividades de extensión universitaria OP-03: Iniciar implementación de las acciones de convergencia en la formación en diseño y producción que ya está presente en asignaturas específicas del grado OP-04: Impulsar/Mejorar acciones de proyección hacia y desde el grado <p>Si tras elaborarse el plan de acción de la Escuela, hubiese algún objetivo estratégico se realizará una adenda y se comunicará a todos los miembros de la Comisión.</p>
13	Ruegos y preguntas

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 2024-2025.