

Memoria Anual del Programa

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Curso Académico 2023-2024



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. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas.....	11
3.2.2. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas (por temas).....	12
3.2.3. Resumen histórico de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas.....	16
3.2.4. Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones	16
DIMENSIÓN 2. RECURSOS.....	17
Criterio 4. Personal académico.....	17
4. PROFESORADO	17
4.1. Datos del profesorado.....	17
4.1.1. Asignación del profesorado	17
4.1.2. Promedio de dedicación al título del profesorado.....	19
4.1.3. Perfil del profesorado	19
4.1.4. Categoría del profesorado.....	20
4.1.5. Ratio alumnos/profesor	21
4.1.6. Análisis profesorado	21
4.1.7. Participación del profesorado en proyectos en innovación docente.....	21
4.1.8. Formación del profesorado.....	22
4.1.9. Valoración de la actividad investigadora del profesorado.....	23
4.2. Calidad del profesorado	24
4.2.1. Número de profesores/materia evaluados	25
4.2.2. Resultados de evaluación parcial de profesores/materia	25

4.2.3.	Resultados de evaluación parcial de tutores de proyecto/TFG.....	26
4.2.4.	Análisis de evaluación parcial del profesorado.....	27
4.2.5.	Resultados de evaluación completa del profesorado	27
4.2.6.	Análisis de evaluación completa del profesorado	28
Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios		28
5.	PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS	28
5.1.	Infraestructuras	28
5.2.	Personal de apoyo	30
5.3.	Plan de Acción Tutorial	30
5.3.1.	Resultados de evaluación de los tutores.....	30
5.3.2.	Análisis evaluación tutores.....	31
5.4.	Calidad de las prácticas externas	32
5.4.1.	Evaluación de las prácticas externas.....	32
5.4.2.	Entidades externas donde se han realizado las prácticas.....	33
5.4.3.	Análisis calidad prácticas externas	34
5.5.	Calidad del programa de movilidad	34
5.5.1.	Evaluación del programa de movilidad	34
5.5.2.	Destino de alumnos outgoing.....	35
5.5.3.	Origen de alumnos incoming.....	35
5.5.4.	Análisis calidad programa de movilidad.....	36
Criterio 6. Resultados de aprendizaje		36
6.	MEMORIA DE ACTIVIDADES	36
6.1.	Actividades destacadas	36
6.2.	Principales hitos del curso académico	41
7.	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.....	42
7.1.	Distribución de calificaciones	42
7.2.	Distribución de calificaciones por materia.....	42
7.3.	Tasas de rendimiento	46
7.4.	Tasa de rendimiento por materia	47
7.5.	Tasa de éxito por materia	51
7.6.	Tasa de evaluación por materia	54
7.7.	Conclusiones Junta de Evaluación	58
7.8.	Análisis evaluación del aprendizaje.....	58
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		60
8.	INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO	60
8.1.	Satisfacción de los alumnos.....	60
8.1.1.	Encuestas de evaluación.....	60

8.1.2.	Reuniones de delegados	61
8.1.3.	Análisis satisfacción alumnos.....	62
8.2.	Satisfacción de los egresados	62
8.2.1.	Encuestas de evaluación.....	62
8.2.2.	Análisis satisfacción de egresados.....	63
8.3.	Satisfacción del personal docente.....	63
8.3.1.	Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa.....	63
8.3.2.	Análisis satisfacción del profesorado	64
8.3.3.	Reuniones de planificación, coordinación y evaluación.....	64
8.4.	Satisfacción del personal no docente.....	66
8.4.1.	Reuniones de personal no docente	66
8.4.2.	Análisis satisfacción personal no docente	66
8.5.	Inserción laboral de los graduados.....	66
8.5.1.	Datos inserción laboral al finalizar los estudios.....	66
8.5.2.	Análisis inserción laboral.....	67
	Orientación a la mejora	67
9.	SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS.....	67
9.1.	Evaluador externo	67
	La evaluación externa no estaba prevista para el curso académico 2023-2024.	67
	<i>Informe de Evaluación Externa 12/11/2018:</i>	<i>67</i>
	<i>Informe de Evaluación Externa 26/04/2022:</i>	<i>68</i>
9.2.	Seguimiento de recomendaciones de ANECA y ACPUA en sus informes	69
	<i>Informe de verificación ANECA 15/07/2013:</i>	<i>69</i>
	<i>Informe de modificación ANECA 30/09/2016:.....</i>	<i>71</i>
	<i>Informe de renovación de la acreditación ACPUA 12/07/2019:.....</i>	<i>71</i>
10.	JUSTIFICACIÓN DE DESVIACIONES NO TRATADAS EN EL CURSO 2024-2025	76
11.	REVISIÓN DE OBJETIVOS 2023-2024	77
12.	PLAN DE ACCIÓN 2024-2025.....	78
	ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES.....	79
	ANEXO 2: COMISIÓN DE CALIDAD GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS....	81

DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO

Criterio 1. Organización y desarrollo

1. DATOS DE MATRÍCULA

1.1. Plazas de nuevo ingreso ofertadas

	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
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	46	28	37	31	50	7
RATIO PLAZAS DEMANDADAS / OFERTADAS	0,92	0,56	0,74	0,62	1,00	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	-	-	-
Otro tipo de altas (VID)	1	0	0	-	-	-
Total matriculados curso anterior (VID)	16	23	20	-	-	-
Egresados (VID)	-4	-2	-2	-	-	-
Bajas (VID)	-1	-7	-5	-	-	-
Total VID	23	20	15	-	-	-
INF-VID						
Alumnos de nuevo ingreso (INF-VID)	7	18	14	-	-	-
Otro tipo de altas (INF-VID)	6	4	0	-	-	-
Total matriculados curso anterior (INF-VID)	81	78	77	-	-	-

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

1.3. Número de alumnos matriculados en los diferentes cursos académicos

VID	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Nº alumnos matriculados en 1º	11	2	9	6	3	2
Nº alumnos matriculados en 2º	15	10	3	8	6	3
Nº alumnos matriculados en 3º	15	15	12	3	8	4
Nº alumnos matriculados en 4º	22	25	28	25	11	17

INF-VID	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Nº alumnos matriculados en 1º	18	17	19	12	21	13
Nº alumnos matriculados en 2º	19	21	21	17	10	20
Nº alumnos matriculados en 3º	14	15	18	16	20	11
Nº alumnos matriculados en 4º	15	12	13	19	15	17
Nº alumnos matriculados en 5º	7	18	21	23	31	24

1.4. Vía de acceso a los estudios

VÍA DE ACCESO (VID)	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
PAU	2	1	0	1	0	0
EVAU	24	11	18	14	4	0
Bachillerato LOE obtenido en el 2015-16 o 2016-17	0	0	0	0	0	0
Formación Profesional	0	4	8	3	0	2
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	0	3	2	0	2	0
Otros casos	0	0	0	0	0	0
TOTAL	26	19	28	18	6	2

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

VÍA DE ACCESO (INF-VID)	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
PAU	-	-	-	-	0	0
EVAU	-	-	-	-	19	10
Bachillerato LOE obtenido en el 2015-16 o 2016-17	-	-	-	-	0	0
Formación Profesional	-	-	-	-	0	2
Con título universitario	-	-	-	-	0	0
Mayores de 25 años	-	-	-	-	0	0
Convalidación estudios extranjeros	-	-	-	-	2	1
Otros casos	-	-	-	-	0	0
TOTAL	-	-	-	-	21	13

1.5. Nota media de acceso

	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Nota de corte	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
Nota media de acceso PAU (VID)	5,3	NP	NP	NP	NP	NP
Nota media de acceso PAU (INF-VID)	-	-	-	NP	NP	NP
Nota media de acceso EVAU (VID)	6,1	5,8	6,3	7,5	7,3	NP
Nota media de acceso EVAU (INF-VID)	-	-	-	7,6	7,0	7,4

1.6. Análisis datos de matrícula

Este curso se han admitido 15 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 21-22, en el que, como en el 23-24, la cifra mayoritaria de nuevas matrículas correspondía al Doble Grado (Por encima del 65%, en ambos cursos). 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 positiva y 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 2023-24, la principal vía de acceso para los alumnos de nuevo ingreso fue la EVAU, con 23 estudiantes. Un porcentaje reducido accedió mediante la convalidación de estudios extranjeros (1 alumno). Se ha registrado un incremento en el número de alumnos procedentes de Ciclos de Grado Superior (4). Los estudiantes que accedieron a través de EVAU en ese curso obtuvieron una nota media de 7,4, incrementando el 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 exactamente igual a la del curso pasado, 22-23, de 12 bajas del Grado y el Doble Grado, que se atribuyen en su mayoría (8) a cambios 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.

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 ratio alumno/profesor (7,9) muy bueno y alineado con la ratio promedio de los cinco cursos anteriores (7,94). 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, Subdirector de Área de Ingeniería y el Director 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 23-24 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.

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
-	-

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 2023		CURSO 2023-2024	
	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 2023-2024 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 han modificado las encuestas aplicadas a programas de grado para poder desagregar la información por grado y doble grado.
- De acuerdo a lo dispuesto en el RD 822/2021, en las Comisiones de Calidad de Centro se analizan y aprueban, en su caso, las modificaciones sustanciales y no sustanciales de titulaciones oficiales.

Este ha sido el cuarto 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 2022-2023 a la ACPUA, como parte del proceso de seguimiento de la certificación del SGC. La ACPUA informó que finalmente no se iba a realizar el seguimiento previsto por su parte, por lo que la siguiente fase del proceso será la renovación de la acreditación institucional del Centro.

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	18	12	5	3	38
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	18	12	5	3	38
Incidencias	3	8	5	0	16
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	1	0	0	0	1
EARTE	2	8	5	0	15
Reclamaciones	0	0	0	0	0
VID	0	0	0	0	0

TIPO	ALUMNOS	PERSONAL DOCENTE	PERSONAL NO DOCENTE	OTROS	TOTAL
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	0	0	0
Agradecimiento	0	0	1	0	1
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	1	0	1
Comentario	0	0	0	0	0
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	0	0	0
Consulta	0	0	1	0	1
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	0	0	0	0	0
EARTE	0	0	1	0	1
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	1	3	17	4	25
VID	0	0	0	0	0
INF+VID	1	0	0	0	1
EARTE	0	3	17	4	24
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					81

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

TÍTULO	CATEGORÍA	TEMA	DESCRIPCIÓN	SOLUCIÓN	ESTADO
EARTE	Sugerencia	Horario Food Truck	Ampliar horario hasta las 19:00h	Se amplían horarios	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Precios Fod Truck	Unificar precios de las cafeterías con la food truck	Tarifas unificadas	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Zonas de porche exterior	Instalación de porche y mesas en el exterior para comer	Sugerencia trasladada a Infraestructuras y servicios	Pendiente
EARTE	Sugerencia	Biblioteca	Añadir enchufes en la zona de sillones de la biblioteca	No se ve necesario	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Ruta 1 y 4	Mayor puntualidad	Se avisa a Avanza	Cerrado

EARTE	Sugerencia	Ampliar rutas bus	Poner rutas a las 12:40 y a las 18:40	No es viable, aunque se valorará	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Restricciones de red	Crear redes o sistemas alternativos que faciliten la realización de prácticas en las materias de seguridad	Trasladada a Sistemas de información	Pendiente
EARTE	Sugerencia	Encuestas	Mandar antes para cumplimentarlas en el aula	Puedes solicitarse el envío adelantado	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Limitaciones Wifi	Se solicita que se creen redes que permitan realizar las prácticas de las materias sin necesidad de utilizar los dispositivos móviles personales	Está previsto configurar una red aislada, pendiente reunión con Vicedecano de Estudiantes	Pendiente
EARTE	Sugerencia	Ampliar rutas bus	Poner rutas a las 12:40 y a las 18:40	No es viable, aunque se valorará	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Cambio estores	Cambiar el estor de la clase 7S02 (principalmente) y resto de talleres de la planta por un estor opaco o similar	Se va a estudiar la propuesta desde Infraestructuras y Servicios	Pendiente
EARTE	Sugerencia	Maquinas vending	En el edificio 7	No está previsto	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Instalaciones de ocio	Instalación de Billar, pin-pon, fútbolín, dardos...	Se está valorando, tema complejo	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Zonas de porche exterior	Instalación de porche y mesas en el exterior para comer	Sugerencia trasladada a Infraestructuras y servicios	Pendiente
EARTE	Sugerencia	Bonos cafeterías	creación de bonos de 'desayuno', 'almuerzo', 'merienda' o similar, para los estudiantes tipo los que existen para las comidas."	Educater lo tiene en cuenta, prevé crearlo cuando encuentre soluciones de como implantarlo	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Food Truck	Servicio insuficiente	Se está valorando	Pendiente
EARTE	Sugerencia	Horario Food Truck	Ampliar horario hasta las 19:00h	Se amplían horarios	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Cafetería Comunicación	Debería tener 2 camareras	Se han instalado máquinas vending	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Cafetería Comunicación	Que vuelva la anterior cocinera	Se ha trasladado la sugerencia a la contrata de cafetería para su valoración	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Reconocimiento de créditos	Actividades extraacadémicas susceptibles de reconocimiento de créditos optativos como en los grados simples	Para poder aplicar el reconocimiento de créditos deberían cursarse las dos titulaciones de manera separada.	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Cafetería Comunicación	Que vuelva la anterior cocinera	Se ha trasladado la sugerencia a la contrata de cafetería para su valoración	Cerrado
EARTE	Sugerencia	APP bus	Aplicación que diga la ubicación del bus	No es aplicable	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Cafetería Comunicación	Ampliación del horario	Se han instalado 2 máquinas vending en la planta baja de comunicación	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Espacios para investigación	Se necesitan más espacios de investigación	Se han hecho mejoras en las instalaciones	Cerrado

EARTE	Sugerencia	Cafetería Comunicación	Se necesita reforzar el personal en la cafetería de comunicación	Se traslada a Educater	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Portal del empleado	Se sugieren mejoras en permisos, vacaciones y bajas	Se traslada a Dirección de personas	Pendiente
EARTE	Sugerencia	Notificaciones POD	No llegan notificaciones a los docentes cuando se modifica el POD	De momento sistemas no contempla este cambio	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Atención alumnos con necesidades especiales	Igualdad para todos los alumnos	Se explican las directrices adoptadas	Cerrado
EARTE	Sugerencia	La Recamara	Volver al menú y la vajilla	Se hace un plato combinado cada día y si se come en la cafetería se sirve en vajilla	Cerrado
EARTE	Sugerencia	SITIC	Recuperar las funciones de SITIC	No procede volver a poner esta herramienta	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Comida vegana	Ampliar la oferta con menús veganos	Se adaptan los platos bajo petición	Cerrado
EARTE	Sugerencia	CRISOL	Modificar el PEM-09	Se incorporan mejoras en dicho documento	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Contenedores de bolígrafos	No hay contenedor para reciclar bolígrafos	Se traslada a Alberto Martín	Pendiente
EARTE	Sugerencia	Afluencia cafeterías	Promover turnos para comer entre los trabajadores	No se plantea hacer distinción de horarios	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Cargador coche eléctrico	Ampliar el número de cargadores	No está previsto a corto plazo	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Trabajadores de Santa Cruz	Igualdad a la hora de regalos, comidas... que los trabajadores ubicados en la USJ	Trasladada a Dirección de personas	Pendiente
EARTE	Sugerencia	Ruta única	Habilitar una parada en el Actur	Se incorpora una nueva parada en Avda. Pirineos	Cerrado
EARTE	Sugerencia	Ampliar menú en cafeterías	Menú de bocadillo y bebida con el bono comedor	Se puede canjear por un menú o por bocadillo, bebida y fruta	Cerrado
INF+VID	Incidencia	PDU	Se ha subido un archivo mal	Se comprobó y no hubo error	Cerrado
EARTE	Incidencia	Regletas	Taller 7S03 no funcionan	Revisadas, ya funcionan	Cerrado
EARTE	Incidencia	Pantallas y Proyector	Taller 7S01 funcionan mal, se apaga solos, no se coordina	Está diseñada para trabajar solo desde 1 pantalla	Cerrado
EARTE	Incidencia	Errores de la ruta 2	La ruta 2, hizo la ruta 1	Error del conductor	Cerrado
EARTE	Incidencia	Refuerzo ruta 3	El refuerzo de la ruta 3 se ha suspendido	Se ha habilitado de nuevo	Cerrado
EARTE	Incidencia	Retraso ruta 3	La ruta 3 llega con 20 minutos de retraso	Se amplían servicios	Cerrado
EARTE	Incidencia	Retraso ruta 3	La ruta 3 llega con 20 minutos de retraso	Se amplían servicios	Cerrado
EARTE	Incidencia	Retraso ruta 3	La ruta 3 llega con 20 minutos de retraso	Se amplían servicios	Cerrado
EARTE	Incidencia	Retraso ruta 3	La ruta 3 llega con 20 minutos de retraso	Se amplían servicios	Cerrado
EARTE	Incidencia	Lanzadera	La lanzadera no paró en la parada	Malentendido del conductor	Cerrado

EARTE	Incidencia	Ruta 4	Mala gestión del conductor para contabilizar alumnos	Se amplían buses en esta ruta	Cerrado
EARTE	Incidencia	Ruta 4	Mala gestión del conductor para contabilizar alumnos	Se amplían buses en esta ruta	Cerrado
EARTE	Incidencia	Ruta 1	Retraso del bus en la parada de Plaza Europa	Se avisa a Avanza y resuelven el problema	Cerrado
EARTE	Incidencia	Ruta 1	Retraso del bus en la parada de Plaza Europa	Se avisa a Avanza y resuelven el problema	Cerrado
EARTE	Incidencia	Microondas office rectorado	El microondas no funciona	Se repara	Cerrado
EARTE	Incidencia	Cafetería de salud	Se encuentran bichos en la comida	Se aplican más medidas de higiene y salud alimentaria	Cerrado
INF+VID	Queja	Antivirus	La universidad ya no presta el servicio de antivirus	La universidad no contempla más licencias	Cerrado
EARTE	Queja	Cafetería salud	Descenso de la calidad de la comida albóndigas incomibles	Se traslada a Educater y queda solucionado	Cerrado
EARTE	Queja	Cafetería salud	Descenso de la calidad de la comida albóndigas incomibles	Se traslada a Educater y queda solucionado	Cerrado
EARTE	Queja	La Recamara	Comida ocasional y muchos residuos de plásticos	Se hace un plato combinado cada día y si se come en la cafetería se sirve en vajilla	Cerrado
EARTE	Queja	La Recamara	Comida ocasional y muchos residuos de plásticos	Se hace un plato combinado cada día y si se come en la cafetería se sirve en vajilla	Cerrado
EARTE	Queja	Cafetería de rectorado	Empeora el servicio y la comida	Educater toma medidas	Cerrado
EARTE	Queja	Comida vegana	Ampliar la oferta con menús veganos	Se adaptan los platos bajo petición	Cerrado
EARTE	Queja	La Recamara	Volver al menú y la vajilla	Se hace un plato combinado y si se come en la cafetería se sirve en vajilla	Cerrado
EARTE	Queja	Cafetería Comunicación	Ampliación del horario	Se han instalado 2 máquinas vending en la planta baja de comunicación	Cerrado
EARTE	Queja	Ruta 4	El refuerzo llega tarde	Se pide a Avanza, que revisen tiempos	Cerrado
EARTE	Queja	Cafetería de rectorado	Ampliar la cantidad de comida cuando es para llevar	Se traslada a Educater y lo solventan	Cerrado
EARTE	Queja	Edificio de estudiantes	Cuando se hacen actividades para los alumnos en el hall, molestan a los trabajadores	Es un lugar para este fin	Cerrado
EARTE	Queja	Cafetería de Comunicación	La calidad de la comida ha empeorado	Se ha instalado la Recamara	Cerrado
EARTE	Queja	Cafetería de Comunicación	La calidad de la comida ha empeorado	Se ha instalado la Recamara	Cerrado
EARTE	Queja	Cafetería de Comunicación	La calidad de la comida ha empeorado	Se ha instalado la Recamara	Cerrado
EARTE	Queja	Cafetería de Comunicación	La calidad de la comida ha empeorado	Se ha instalado la Recamara	Cerrado
EARTE	Queja	La Recamara	Comida ocasional y muchos residuos de plásticos	Se hace un plato combinado cada día y si se come en la cafetería se sirve en vajilla	Cerrado

EARTE	Queja	La Recamara	Comida ocasional y muchos residuos de plásticos	Se hace un plato combinado cada día y si se come en la cafetería se sirve en vajilla	Cerrado
EARTE	Queja	La Recamara	Comida ocasional y muchos residuos de plásticos	Se hace un plato combinado cada día y si se come en la cafetería se sirve en vajilla	Cerrado
EARTE	Queja	La Recamara	Comida ocasional y muchos residuos de plásticos	Se hace un plato combinado cada día y si se come en la cafetería se sirve en vajilla	Cerrado
EARTE	Queja	La Recamara	Muchos residuos de plásticos	Se sirve la comida en vajilla si comen en la cafetería	Cerrado
EARTE	Queja	La Recamara	Volver al menú y la vajilla	Se hace un plato combinado y si se come en la cafetería se sirve en vajilla	Cerrado
EARTE	Queja	Microondas en la Recamara	Poner microondas en la recamara	No se plantea esta opción, se pusieron en el hall	Cerrado
EARTE	Queja	Ruta única junio	Los horarios se adaptan a los alumnos y no a los trabajadores	Siempre ha sido así	Cerrado
EARTE	Queja	Cafetería de rectorado	Falta de personal	Se ha incorporado una persona de refuerzo	Cerrado
EARTE	Consulta	Mesas picnic	Se dijo que se colocarían mesas exteriores	Trasladado a Infraestructuras	Pendiente
EARTE	Agradecimiento	Cafetería de salud	Felicitar a las camareras de salud y al nuevo cocinero	Agradecimiento comunicado	Cerrado

3.2.3. Resumen histórico de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas

TIPO	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Sugerencia	2	2	2	10	1	38
Incidencia	0	0	0	0	0	16
Reclamación	0	0	0	0	0	0
Agradecimiento	0	0	0	0	0	1
Comentario	0	0	0	1	0	0
Consulta	0	0	0	0	0	1
No conformidad	0	0	0	0	0	0
Queja	0	0	1	3	0	25
Queja ambiental	0	0	1	0	0	0
Otros	0	0	0	0	0	0
TOTAL	2	2	4	14	1	81

3.2.4. Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones

La Escuela de Arquitectura y Tecnología ha recogido un total de 38 sugerencias, 16 incidencias y 25 quejas. De este conjunto, existen vinculadas al grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y su Doble Grado

únicamente una queja, relativa a la licencia de un antivirus, que se comprobó que había sido finalizada globalmente por la universidad, según lo previsto y sin error, y una incidencia acerca de un supuesto fallo en la subida de un archivo a la Plataforma Docente Universitaria, constatándose finalmente que tal error no había tenido lugar realmente.

El resto de ítems, pertenecientes al ámbito general de la Escuela son, con mucho, mayoritariamente referidas a servicios como cafetería y en mucha menor medida relativos a transporte o infraestructura. 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	1,20
31348 - HUMANISMO CÍVICO	Grupo 1A	4,80
31349 - INFORMÁTICA BÁSICA	Grupo 1A	2,16
31349 - INFORMÁTICA BÁSICA	Subgrupo 1A1	3,84
31350 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	Grupo 1A	3,20
31350 - EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	Grupo 1A	2,80
31351 - MATEMÁTICAS	Grupo 1A	2,80
31351 - MATEMÁTICAS	Grupo 1A	3,20
31351 - MATEMÁTICAS	Grupo 1B	2,80
31351 - MATEMÁTICAS	Grupo 1B	3,20
31352 - INGLÉS I	Grupo 1I	3,34
31352 - INGLÉS I	Grupo 1I	2,40
31352 - INGLÉS I	Grupo 1I	0,13
31352 - INGLÉS I	Grupo 1I	0,13
31352 - INGLÉS I	Grupo 1J	3,60
31352 - INGLÉS I	Grupo 1J	2,40
31353 - NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 1A	3,20
31353 - NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 1A	2,80
31354 - DISEÑO 2D	Grupo 1A	3,60
31354 - DISEÑO 2D	Grupo 1A	2,40
31355 - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	Grupo 1A	2,00
31355 - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	Subgrupo 1A2	3,00
31356 - ÁLGEBRA	Grupo 1A	2,40
31356 - ÁLGEBRA	Grupo 1A	3,60
31356 - ÁLGEBRA	Grupo 1A	0,00
31356 - ÁLGEBRA	Grupo 1A	0,00
31356 - ÁLGEBRA	Grupo 1B	2,40
31356 - ÁLGEBRA	Grupo 1B	3,60
31357 - ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	Grupo 1A	3,60
31357 - ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	Grupo 1A	2,40
31358 - ANÁLISIS Y CÁLCULO	Grupo 2A	2,40
31358 - ANÁLISIS Y CÁLCULO	Grupo 2A	3,60
31359 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	Grupo 2A	2,00
31359 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	Subgrupo 2A1	4,00
31359 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	Subgrupo 2A2	4,00
31360 - SISTEMAS OPERATIVOS	Grupo 2A	2,00
31360 - SISTEMAS OPERATIVOS	Subgrupo 2A1	4,00
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Grupo 2A	1,20

MATERIA	GRUPO	ECTS IMPARTIDOS
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Grupo 2A	1,20
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Subgrupo 2A1	3,60
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Subgrupo 2A2	1,80
31361 - ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	Subgrupo 2A2	1,80
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	3,07
31363 - INGLÉS II	Grupo 2I	2,80
31363 - INGLÉS II	Grupo 2I	0,13
31363 - INGLÉS II	Grupo 2J	3,07
31363 - INGLÉS II	Grupo 2J	2,80
31363 - INGLÉS II	Grupo 2J	0,13
31364 - FUNDAMENTOS DE FÍSICA	Grupo 2A	3,20
31364 - FUNDAMENTOS DE FÍSICA	Subgrupo 2A1	2,80
31365 - DISEÑO 3D	Grupo 2A	1,80
31365 - DISEÑO 3D	Grupo 2A	1,20
31365 - DISEÑO 3D	Grupo 2A	1,80
31365 - DISEÑO 3D	Grupo 2A	1,20
31366 - INICIATIVA EMPRESARIAL	Grupo 2A	1,60
31366 - INICIATIVA EMPRESARIAL	Grupo 2A	1,40
31367 - CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	Grupo 2A	3,20
31367 - CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	Grupo 2A	2,80
31368 - SISTEMAS DE INFORMACIÓN	Grupo 2A	2,80
31368 - SISTEMAS DE INFORMACIÓN	Subgrupo 2A1	3,20
31368 - SISTEMAS DE INFORMACIÓN	Subgrupo 2A2	3,20
31369 - INGENIERÍA DEL SOFTWARE	Grupo 3A	2,40
31369 - INGENIERÍA DEL SOFTWARE	Subgrupo 3A1	3,60
31369 - INGENIERÍA DEL SOFTWARE	Subgrupo 3A2	3,60
31370 - INFORMÁTICA GRÁFICA	Grupo 3A	3,20
31370 - INFORMÁTICA GRÁFICA	Grupo 3A	2,80
31371 - DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	Grupo 3A	0,60
31371 - DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	Grupo 3A	2,40
31371 - DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	Grupo 3A	3,00
31372 - LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 3A	2,00
31372 - LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 3A	1,00
31372 - LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 3A	2,00
31372 - LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 3A	1,00
31373 - MOTORES DE JUEGOS	Grupo 3A	4,00
31373 - MOTORES DE JUEGOS	Grupo 3A	2,00
31374 - DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	Grupo 3A	4,00
31374 - DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	Grupo 3A	2,00
31375 - REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	Grupo 3A	3,60
31375 - REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	Grupo 3A	2,40
31376 - INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	Grupo 3A	4,00
31376 - INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	Grupo 3A	2,00
31377 - ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	Grupo 3A	4,00
31377 - ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	Grupo 3A	2,00
31378 - DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	Grupo 3A	1,80
31378 - DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	Grupo 3A	1,20
31378 - DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	Grupo 3A	1,80
31378 - DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	Grupo 3A	1,20
31379 - REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	Grupo 4A	2,00
31379 - REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	Grupo 4A	1,00
31380 - PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	Grupo 4A	2,00
31380 - PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	Grupo 4A	1,00
31381 - SISTEMAS INTELIGENTES	Grupo 4A	4,00
31381 - SISTEMAS INTELIGENTES	Grupo 4A	2,00
31382 - VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	Grupo 4A	4,00
31382 - VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	Grupo 4A	2,00
31383 - PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	4,00

MATERIA	GRUPO	ECTS IMPARTIDOS
31383 - PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	2,00
31384 - PRÁCTICAS EN EMPRESAS	Grupo 4A	0,80
31384 - PRÁCTICAS EN EMPRESAS	Grupo 4A	4,80
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,75
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	2,25
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	2,25
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	1,50
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	2,25
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	1,50
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	2,25
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,01
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	0,75
31385 - TRABAJO FIN DE GRADO	Grupo 4A	0,75
31387 - PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	Grupo 4A	2,70
31387 - PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	Grupo 4A	2,00
31389 - LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	Grupo 4A	1,90
31389 - LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	Grupo 4A	2,80
31390 - INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	4,00
31390 - INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	Grupo 4A	2,00
31392 - ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 4A	4,00
31392 - ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	Grupo 4A	2,00
31393 - VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	Grupo 4A	3,00
31393 - VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	Grupo 4A	3,00
31395 - DISEÑO 3D AVANZADO	Grupo 4A	4,00
31395 - DISEÑO 3D AVANZADO	Grupo 4A	2,00
		299,16

4.1.2. Promedio de dedicación al título del profesorado

2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
50,0%	47,4%	46,6%	45,6%	44,1%	36,3%

4.1.3. Perfil del profesorado

ECTS IMPARTIDOS	CATEGORÍA ACADÉMICA	ACREDITADO ANECA	SEXENIOS	QUINQUENIOS
24	Doctorado	SI	0	1
0,75	Doctorado	SI	1	0
23,48	Doctorado	NO	0	0
20,25	Licenciatura	NO	0	0
3	Doctorado	SI	1	1
3,05	Licenciatura	NO	0	0
4,8	Doctorado	SI	0	0
13,5	Licenciatura	NO	0	0
20,25	Doctorado	NO	0	0
6	Grado	NO	0	0
12,75	Grado	NO	0	0
0,13	Doctorando	NO	0	0

ECTS IMPARTIDOS	CATEGORÍA ACADÉMICA	ACREDITADO ANECA	SEXENIOS	QUINQUENIOS
4,7	Doctorado	NO	0	1
3	Licenciatura	NO	0	0
12,75	Doctorado	NO	0	1
0,75	Doctorado	SI	1	1
6	Doctorado	SI	2	1
3	Doctorado	SI	1	1
11,2	Doctorado	SI	1	1
17,25	Licenciatura	NO	0	0
10,01	Doctorado	SI	1	1
6	Licenciatura	NO	0	0
6	Doctorado	SI	0	2
0,39	Doctorado	NO	0	0
3,75	Doctorado	SI	1	2
6	Máster	NO	0	0
6	Licenciatura	NO	0	0
6	Doctorado	NO	0	0
6,75	Doctorado	NO	0	0
16,95	Doctorado	SI	1	0
9,2	Máster	NO	0	0
30,75	Grado	NO	0	0
0,75	Doctorado	SI	2	2

4.1.4. Categoría del profesorado

% profesores en cada categoría

	RD 640/2021	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
% doctores acreditados	50,0%	23,3%	23,3%	29,1%	28,1%	33,3%	60,8%
% doctores no acreditados		26,7%	23,3%	13,7%	15,6%	16,7%	13,7%
% doctorandos	50,0%	3,3%	6,7%	0,9%	3,1%	0,0%	2,0%
% licenciados/diplomados		46,7%	46,7%	56,4%	53,1%	50,0%	23,5%

% ECTS impartidos por cada categoría

	RD 640/2021	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
% doctores acreditados	50,0%	21,6%	20,6%	29,9%	27,2%	26,2%	30,4%
% doctores no acreditados		25,9%	22,5%	15,5%	20,0%	20,0%	24,8%
% doctorandos	50,0%	1,0%	4,1%	0,9%	0,9%	0,0%	0,1%
% licenciados/diplomados		51,4%	52,8%	53,8%	51,9%	53,8%	44,7%

4.1.5. *Ratio alumnos/profesor*

	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Alumnos matriculados EJC	55,5	58,1	73,7	67,3	75,3	65,4
PDI EJC	8,2	8,2	8,4	8,5	8,3	8,3
RATIO ALUMNOS/PROFESOR	6,8	7,1	8,8	7,9	9,1	7,9

4.1.6. *Análisis profesorado*

El perfil del profesorado del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos está distribuido de la siguiente manera: 11 licenciados/ingenieros, 2 Máster, 7 doctores no acreditados y 13 doctores acreditados. El número de doctores previsto en la memoria de verificación en relación con el número de profesores y de ECTS impartidos está, en la práctica, alcanzado. La tendencia es claramente de consolidación y mejora: Se prevé la incorporación de, al menos, un nuevo doctor en el curso 24-25 y de otros dos docentes que leerán su tesis a lo largo de dicho curso. En esta tendencia de mejora se incrementa paulatinamente el número de doctores acreditados. El número de doctorandos indica que el número de doctores aumentará en un plazo de tiempo medio. Hay, además, tras el trabajo del curso 23-24, profesores que se encuentran en disposición de aportar méritos y solicitar su acreditación durante el curso 24-25. Del conjunto de profesores, 6 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, se ha doctorado el primer docente cuya tesis versa de forma directa sobre la ingeniería del software para el diseño y desarrollo de videojuegos.

La ratio de alumnos profesor durante el curso 2023-2024 es 7,9. 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 de Información, Consolas y dispositivos para videojuegos, Motores de Juegos, Informática Gráfica, Ingeniería del Software, Diseño y Desarrollo de Juegos Web, Interacción Persona Computador, Redes y Sistemas multijugador, Animación y Simulación, Diseño de Personajes y Animación, Desarrollos para dispositivos móviles, Producción de Videojuegos

4.1.8. Formación del profesorado

Denominación	Resumen de contenidos	Horas
Curso de habilitación CLIL (semipresencial)	Objetivo: Identificar y aplicar los fundamentos teóricos de CLIL. - Adaptar materiales para el aprendizaje de contenidos CLIL. - Planificar una actividad siguiendo el marco teórico de CLIL. - Aplicar estrategias de enseñanza y evaluación a una actividad CLIL. Principales contenidos: 1. Introduction to CLIL - Contextualization - Building blocks: Bloom's Taxonomy, HOTS AND LOTs; BICs and CALP. - 4Cs Framework 2. Selecting and adapting materials for CLIL - Selecting and adapting materials for CLIL teaching and learning - Scaffolding content and language demands - Teaching strategies for CLIL: putting theory into practice 3. Planning CLIL classes - Planning sequences for CLIL activities - When, where and how to integrate specific teaching and learning strategies - Integrating digital tools 4 hours in class. 1 hour autonomous work Assessment in CLIL contexts - Types of assessment - Focus of assessment - Assessing content or language or both - Support strategies for assessment Class observations will take place once the course has been completed and an observation date has been arranged.	16 horas
Habilidades de Comunicación y Resolución de conflictos	Objetivos: Mejorar las habilidades sociales y de comunicación de los tutores. Principales contenidos: • 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
Inglés para todos los niveles a través de plataforma de formación online (LMS)	Objetivos: Mejorar las habilidades sociales y de comunicación de los tutores. Principales contenidos: • 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.	40 horas
Prevención de riesgos laborales básico para puestos de PDI	Objetivo: Conocer el marco del plan formativo en materia de prevención de riesgos laborales y conforme a lo establecido en la Ley de Prevención de Riesgos Laborales.	3 horas
Prevención del acoso laboral, sexual y por razón de sexo	Objetivo: Aprende las diferentes tipologías de acoso sexista. Conoce tus obligaciones y responsabilidades. Conciénciate de las consecuencias del acoso Principales contenidos: • Qué es el acoso laboral • Formas de expresión del acoso laboral • Características del acoso laboral • Clasificación de las conductas del acoso laboral • Qué entendemos por acoso sexual y acoso por razón de sexo • Delitos sexuales • Qué se considera consentimiento • Tipologías de acoso sexista y conductas • ¿Sabes que casos se consideran delitos sexuales? • Acoso sexual en el ámbito digital • Acoso vertical y horizontal • Chantaje sexual y acoso ambiental • Consecuencias del acoso Obligaciones y responsabilidades	1 hora

Qué es y qué No es PAT: Análisis de demanda	Objetivos: Mejorar la capacidad de análisis de la demanda y resolución de conflictos de los tutores. Principales contenidos: - 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
Sesión informativa sobre la Evaluación 360 grados para PDI con cargos académicos 6/3	Objetivo: Garantizar una adecuada comprensión y participación en este proceso de evaluación 360 grados. Se proporcionará información detallada sobre el proceso de evaluación y se preparará adecuadamente a los participantes para llevar a cabo una evaluación efectiva. Principales contenidos: - Qué es una evaluación 360 grados - Objetivos de la evaluación - Qué se evalúa: competencias-gestión Planes de desarrollo	1 hora

4.1.9. Valoración de la actividad investigadora del profesorado

SVIT Research Group

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

Además, se ha añadido dentro de las líneas de investigación el estudio de la variabilidad en el software de videojuegos para estudiar Ingeniería del Software de Videojuegos en ámbitos como el mantenimiento, la generación de contenido o los videojuegos verdes.

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

- Ingeniería inversa para extraer la variabilidad en sistemas software.
- Evolución de la variabilidad en sistemas software.
- Diseño centrado en el Usuario para adaptar las técnicas de variabilidad a las habilidades de los ingenieros para utilizarlas.
- Variabilidad del software en videojuegos.
- Otro ejemplo de trabajo realizado en el pasado es el desarrollo de tecnologías para replicar parcialmente los recuerdos de las personas en sus teléfonos móviles con el objetivo de posteriormente ofrecerles servicios que hagan uso de estos recuerdos almacenados. Prototipos realizados en pulseras o relojes actúan como pasarelas entre los objetos físicos (etiquetados con

pegatinas NFC) y los dispositivos móviles que registran las interacciones con las entidades objeto, para posteriormente inferir agrupamientos, afinidades temporales y relaciones espaciales entre ellas.

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 o TOSEM. Desde el curso 2021 se han conseguido publicar artículos en la línea de investigación de videojuegos en conferencias de alta prestigio y revistas de alto impacto. Destaca especialmente que SVIT alcanzó la medalla de bronce en los premios Humies, otorgados por ACM-SIGEVO, la asociación de computación evolutiva más prestigiosa del mundo. Este galardón supone que el grupo de investigadores de la USJ es el primer equipo de españoles que logra una medalla en los dieciocho años de recorrido de estos premios.

Durante el curso 23-24 es relevante la apertura del dominio <https://www.gamesoftwareengineering.com/> que da visibilidad al trabajo realizado en dicha área (Game Software Engineering, GSE), haciendo patente el papel destacado del grupo de investigación en dicha área a nivel global, dados los trabajos publicados; entre ellos una Revisión Sistemática de Literatura sobre la consolidación de la GSE, publicada en el curso 23-24.

Por otra parte, también en el curso 23-24, la producción investigadora del grupo ha continuado contribuyendo en el campo del desarrollo de videojuegos con artículos relativos a materias como la localización de bugs y la co-creación de modelos software, que han sido publicados en revistas y conferencias de prestigio. Además, dentro del mismo curso, se ha doctorado el primer profesor del grupo de investigación y del equipo docente cuya tesis versa de forma directa sobre la ingeniería del software para el diseño y desarrollo de videojuegos, concretamente la Ingeniería del Software de Videojuegos basada en Búsqueda. 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 para los próximos tres años. 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	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de profesores/materia	58	29	58	62	56	49
Número de profesores/materia con resultados de evaluación	53	29	53	42	48	39
% PROFESORES EVALUADOS	91,4%	100,0%	91,4%	67,7%	85,7%	79,5%

VID-INF	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de profesores/materia	-	-	-	-	-	91
Número de profesores/materia con resultados de evaluación	-	-	-	-	-	71
% PROFESORES EVALUADOS	-	-	-	-	-	78,0%

4.2.2. Resultados de evaluación parcial de profesores/materia

VID	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de profesores/materia	50	29	49	51	44	44
Número de profesores/materia con resultados de evaluación	49	29	48	40	42	39
% profesores con resultados de evaluación	98,0%	100,0%	98,0%	78,4%	95,5%	88,6%
Valoración: Excelente	5	9	5	10	9	17
Valoración: Muy bueno	18	6	18	18	21	10
Valoración: Bueno	20	12	12	10	11	10
Valoración: Adecuado	4	0	3	2	1	1
Valoración: Deficiente	0	1	0	0	0	1
Baja tasa de respuesta	1	1	10	11	2	5
VALORACIÓN MEDIA GRADO	8,6 (68,6%)	8,8 (70,0%)	8,9 (53,6%)	9,0 (51,7%)	9,0 (59,3%)	9,0 (52,2%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	8,7 (57,6%)	8,9 (59,1%)	9,0 (38,3%)	9,1 (40,2%)	9,1 (51,1%)	9,1 (43,3%)

VID-INF	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de profesores/materia	-	-	-	-	-	63
Número de profesores/materia con resultados de evaluación	-	-	-	-	-	60
% profesores con resultados de evaluación	-	-	-	-	-	95,2%
Valoración: Excelente	-	-	-	-	-	12

Valoración: Muy bueno	-	-	-	-	-	29
Valoración: Bueno	-	-	-	-	-	16
Valoración: Adecuado	-	-	-	-	-	3
Valoración: Deficiente	-	-	-	-	-	0
Baja tasa de respuesta	-	-	-	-	-	3
VALORACIÓN MEDIA GRADO	-	-	-	-	-	8,9 (56,7%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	-	-	-	-	-	9,1 (43,3%)

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

VID	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de tutores	8	NP	9	11	12	5
Número de tutores con resultados de evaluación	4	NP	5	2	6	0
% tutores con resultados de evaluación	50,0%	NP	55,6%	18,2%	50,0%	0,0%
Valoración: Excelente	2	NP	4	2	3	0
Valoración: Muy bueno	0	NP	0	0	3	0
Valoración: Bueno	2	NP	1	0	0	0
Valoración: Adecuado	0	NP	0	0	0	0
Valoración: Deficiente	0	NP	0	0	0	0
Baja tasa de respuesta	-	-	-	-	-	5
VALORACIÓN MEDIA GRADO	9,3 (45,5%)	NP	9,6 (36,8%)	9,8 (14,8%)	9,6 (45,0%)	NC (0,0%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	9,2 (58,8%)	NP	9,1 (50,4%)	9,2 (29,2%)	9,1 (51,1%)	8,9 (40,8%)

VID-INF	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de tutores	-	-	-	-	-	28
Número de tutores con resultados de evaluación	-	-	-	-	-	11
% tutores con resultados de evaluación	-	-	-	-	-	39,2%
Valoración: Excelente	-	-	-	-	-	8
Valoración: Muy bueno	-	-	-	-	-	2
Valoración: Bueno	-	-	-	-	-	1
Valoración: Adecuado	-	-	-	-	-	0
Valoración: Deficiente	-	-	-	-	-	0
Baja tasa de respuesta	-	-	-	-	-	17

VALORACIÓN MEDIA GRADO	-	-	-	-	-	9,7 (27,9%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	-	-	-	-	-	8,9 (40,8%)

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 2023-2024, los valores del Grado y del Doble Grado (9,0 y 8,9, respectivamente, son muy buenos y alineados con la media de la Universidad (9,1), 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 2023-2024, 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 9,7 en el Doble Grado y no existen datos suficientes en el Grado simple; si bien la tasa de respuesta es mejorable en el segundo de los casos, los datos obtenidos en el primero se consideran muy buenos.

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.

	2020- 2021 (2C)	2021- 2022 (1C)	2021- 2022 (2C)	2022- 2023 (1C)	2022- 2023 (2C)	2023- 2024 (1C)
Número de profesores sometidos a evaluación completa	2	2	2	1	NP	4
Valoración: Excelente	0	1	1	0	NP	0
Valoración: Muy bueno	0	0	1	0	NP	3
Valoración: Bueno	2	1	0	1	NP	1
Valoración: Adecuado	0	0	0	0	NP	0
Valoración: Deficiente	0	0	0	0	NP	0
Baja tasa de respuesta/No hay suficientes datos	0	0	0	0	NP	0
VALORACIÓN MEDIA GRADO	8,1	9,2	9,5	8,9	NP	8,7
VALORACIÓN MEDIA TOTAL GRADOS USJ	8,7	9,0	8,9	8,8	8,7	8,6

4.2.6. *Análisis de evaluación completa del profesorado*

En las evaluaciones completas se ha evaluado a cuatro docentes, obteniendo tres de ellos un resultado “muy bueno” (9,0, 9,3, 9,3) y el cuarto un resultado “bueno” (7,1). La media de los valores obtenidos es continuista con respecto a la de los cuatrimestres pasados recientes y está una décima 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 23-24, 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 Playstation PS4.
- Equipamiento para el laboratorio de Realización y Producción Sonora.
- 5x Teléfonos móviles Motorola G5.
- 2x Iphone SE 64Gb
- 4x Equipos de realidad virtual HTC Vive.
- 1x Nintendo Switch.
- 3x Oculus Rift.
- 1x Microsoft XBOX serie X.
- 1x Playstation PS5.
- 1x Consola STEAM

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).

Esta aula permite trasladar, con una armario-rack movable, 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 2023-2024 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	2018-2019*	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de tutores	20	NP	13	13	12	10
Número de tutores con resultados de evaluación	15	NP	2	4	3	1
% tutores con resultados de evaluación	75,0%	NP	15,4%	30,8%	25,0%	10%
Valoración: Excelente	12	NP	1	4	2	1
Valoración: Bueno	3	NP	1	0	1	0
Valoración: Adecuado	0	NP	0	0	0	0
Valoración: Deficiente	0	NP	0	0	0	0
Baja tasa de respuesta	-	-	-	-	-	9
VALORACIÓN MEDIA GRADO	9,1 (71,8%)	NP	8,7 (21,1%)	9,5 (27,3%)	9,4 (21,1%)	10,0 (26,3%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	8,6 (65,1%)	NP	8,9 (23,9%)	8,8 (18,8%)	9,3 (26,9%)	9,3 (24,1%)

* Se incluyen datos del grado y del doble grado.

INF-VID	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de tutores	-	-	-	16	18	20
Número de tutores con resultados de evaluación	-	-	-	11	11	11
% tutores con resultados de evaluación	-	-	-	91,7%	61,1%	55%
Valoración: Excelente	-	-	-	8	11	9
Valoración: Bueno	-	-	-	3	0	2

Valoración: Adecuado	-	-	-	0	0	0
Valoración: Deficiente	-	-	-	0	0	0
Baja tasa de respuesta						9
VALORACIÓN MEDIA GRADO	-	-	-	8,3 (22,9%)	9,6 (32,3%)	9,5 (21,7%)
VALORACIÓN MEDIA TOTAL DE GRADOS USJ	-	-	-	8,8 (18,8%)	9,3 (26,9%)	9,3 (24,1%)

5.3.2. Análisis evaluación tutores

El valor obtenido en la encuesta para el Grado y el Doble Grado es de 10,0, y 9,5, respectivamente. Son valores excelentes, pero es pertinente señalar la baja participación de los alumnos en la respuesta a las encuestas, si bien este valor está alineado con el valor medio de la universidad.

TUTORES	CURSO 20/21	respuesta	CURSO 21/22	respuesta	CURSO 22/23	respuesta	CURSO 23/24	respuesta	2024	N
ARQUITECTURA	9,2	28%	10	24%	10	28%	9,8	16%	9	56
DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS	10	11%	10	17%	8,4	19%	9,3	17%	4	24
DOBLE GRADO ARQ+DGS	NO DATOS	-	-	-	9,7	33%	10	15%	2	13
INFORMÁTICA PRESENCIAL	8,8	33%	7,8	15%	8,8	36%	9,3	28%	25	88
VIDEOJUEGOS	8,7	21%	9,5	27%	9,4	28%	10	26%	5	19
DOBLE GRADO INF+VID	NO DATOS	NO DATOS	8,3	23%	9,6	32%	9,5	22%	18	83
INGENIERÍA BIOMÉDICA							9,2	29%	4	14
INGENIERÍA EN CIBERSEGURIDAD							9,8	25%	2	8
DOBLE INF+CIBER							9,3	33%	4	12
INTELIGENCIA ARTIFICIAL							nc	nc	0	1
DOBLE INF+IA							9,7	9%	1	11
SEMPRESENCIAL	NP	NP	NP	NP	np	np	np	np		
ITINERARIO	NP	NP	NP	NP	np	np	np	np		
ERARTE	8,9	30%	8,6	20%	9,2	31%	9,5	22%	74	329
UNIVERSIDAD	8,9	24%	8,8	19%	9,3	26%	9,3	21%	627	3018
TUTORES ERASMUS	CURSO 20/21	tasa respuesta	CURSO 21/22	tasa respuesta	CURSO 22/23	tasa respuesta	CURSO 23/24	tasa respuesta		
ARQUITECTURA	NP	NP	NP	NP	NP	NP	NP	NP		
INFORMÁTICA PRESENCIAL	NP	NP	NP	NP	NP	NP	NP	NP		
ERARTE	NP	NP	NP	NP	np	np	np	np		
UNIVERSIDAD	NP	NP	NP	NP	9,6	90%	9,4	90%	137	153
PAT	CURSO 20/21	tasa respuesta	CURSO 21/22	tasa respuesta	CURSO 22/23	tasa respuesta	CURSO 23/24	tasa respuesta		
ARQUITECTURA	9,4	28%	9,7	24%	10	28%	9,5	16%	9	56
DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS	10	11%	10	17%	8	19%	8,5	17%	4	24
DOBLE GRADO ARQ+DGS	NO DATOS	-	-	-	10	33%	5,5	15%	2	13
INFORMÁTICA PRESENCIAL	9,2	33%	8,4	15%	9	36%	9,2	28%	25	88
VIDEOJUEGOS	9,5	21%	9,2	27%	9,3	28%	7,8	26%	5	19
DOBLE GRADO INF+VID	NO DATOS	NO DATOS	9	23%	8,7	32%	9,1	22%	18	83
INGENIERÍA BIOMÉDICA							8,7	29%	4	14
INGENIERÍA EN CIBERSEGURIDAD							9,5	25%	2	8
DOBLE INF+CIBER							7,8	33%	4	12
INTELIGENCIA ARTIFICIAL							nc	nc	0	1
DOBLE INF+IA							9,7	9%	1	11
SEMPRESENCIAL	NC	NC	np	np	np	np	np	np		
ITINERARIO	NP	NP	NP	NP	np	np	np	np		
ERASMUS	NP	NP	NP	NP	9,6	74%	8,8	90%	137	153
EPS	NP	NP	NP	NP	np	np	np	np		
ERARTE	9,3	30%	8,6	20%	9,0	31%	8,8	22%	74	329
UNIVERSIDAD	9	24%	8,8	19%	8,9	26%	8,9	21%	627	3018
USO DEL PAT	CURSO 20/21	SI	CURSO 21/22	SI	CURSO 22/23	SI	CURSO 23/24	SI	n	N
ARQUITECTURA	91%	9%	50%	50%	46%	56%	67%	33%	9	56
DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS	100%	0%	100%	0%	60%	40%	50%	50%	4	24
DOBLE GRADO ARQ+DGS	NO DATOS	NO DATOS	-	-	100%	0%	50%	50%	2	13
INFORMÁTICA PRESENCIAL	79%	21%	100%	0%	85%	15%	72%	28%	25	88
VIDEOJUEGOS	75%	25%	83%	17%	75%	25%	40%	60%	5	19
DOBLE GRADO INF+VID	NO DATOS	NO DATOS	89,5%	10,5%	77,4%	22,6%	83,3%	17%	18	83
INGENIERÍA BIOMÉDICA							100%	0%	4	14
INGENIERÍA EN CIBERSEGURIDAD							100%	0%	2	8
DOBLE INF+CIBER							25%	75%	4	12
INTELIGENCIA ARTIFICIAL							nc	nc	0	1
DOBLE INF+IA							100%	0%	1	11
SEMPRESENCIAL	NP	NP	NP	NP						
ITINERARIO	NP	NP	NP	NP						
ERASMUS	NP	NP	NP	NP	35%	65%	56%	0%	137	153
ERARTE	81%	19%	84%	16%	76%	24%	70%	0%		
UNIVERSIDAD	75%	25%	80%	20%	74%	26%	72%	28%	74	329

Observaciones generales:

- La **tasa de respuesta** sigue siendo **baja**, y disminuye respecto al curso anterior. Aunque esté por encima de la media de la universidad, la diferencia no es grande. La tasa de respuesta de los tutores erasmus es extremadamente alta con respecto al resto como resultado de la modificación de 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.
- **Hay muchos tutores sin calificar.** En todos los programas hay tutores sin calificar. Los tutores sin calificación son debidos a que sus tutorados no utilizan el PAT o a que sus tutorados no responden a las preguntas.
- **Aumenta, aunque no significativamente, el número de estudiantes que declara no utilizar el PAT.** Algún estudiante declara no saber qué es el PAT. Muchos de los que declaran no utilizar el pat, dice no utilizarlo puesto que no ha tenido problemas o no lo ha necesitado. Sólo algún estudiante muestra cierta pasividad de su tutor.
- **Son muy pocos los tutores valorados por debajo de 9 de media y ningún tutor está valorado por debajo de 7.** NO se considera necesario realizar ninguna acción específica con los tutores puesto que no hay resultados alarmantes.
- **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), que el programa Mentor es más efectivo en primer curso y que no todos los tutores muestran el mismo interés por sus estudiantes. También solicitan más información sobre el PAT, en especial, información sobre cambio de tutor.
- **Se recordará a los tutores que es natural que no siempre se conecte con los tutorados, y que tanto tutores como tutorados pueden solicitar cambio de tutor sin problema.**

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	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de alumnos matriculados en la materia de prácticas externas	8	11	15	16	3	3
Número de alumnos que han realizado prácticas externas	8	11	15	16	3	3
Número de alumnos que han superado la materia de prácticas externas	8	11	14	16	3	3
Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	5,3	9,1	9,8	NP	9,3	7,0
Satisfacción del tutor con el programa de prácticas externas	9,6	-	9,0	NC	9,7	NC
Satisfacción de la entidad con el programa de prácticas externas	7,3	-	9,6	9,0	NC * ₁	8,8

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

INF-VID	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de alumnos matriculados en la materia de prácticas externas	-	-	-	-	14	15
Número de alumnos que han realizado prácticas externas	-	-	-	-	13 * ₁	15
Número de alumnos que han superado la materia de prácticas externas	-	-	-	-	14	15
Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	-	-	-	9,7	8,9	8,7
Satisfacción del tutor con el programa de prácticas externas	-	-	-	-	9,3	NC

*₁ Reconocimiento de prácticas

5.4.2. Entidades externas donde se han realizado las prácticas

ENTIDAD EXTERNA (VID)	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	Satisfacción del alumno
DEUSENS	1	2	0	0	0	-
DXD APPLICATIONS & IT SOLUTIONS	2	0	0	0	0	-
ECLIPSE GAMES	1	0	0	0	0	-
ENTALTO GAMES S.L.	0	1	0	1	0	-
EVERIS	1	3	0	0	0	-
FRAXELGAMES	2	0	0	0	0	-
GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE Y CONSULTORÍA, S.L.	0	1	0	0	0	-
INSTRUMENTACIÓN Y COMPONENTES, S.A.	0	2	0	0	0	-
KENTECH	1	0	0	0	0	-
KRAKEN EMPIRE	2	6	0	1	2	7,0
NABEGOS ESPAÑA S.L.	0	1	0	0	0	-
ONIRIA STUDIOS	0	0	0	0	1	7,1
POLYGONAL MIND	0	1	0	0	0	-
RAPÚN ORDUNA	0	0	0	1	0	-
WEB DREAMS	1	0	0	0	0	-

ENTIDAD EXTERNA (INF-VID)	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	Satisfacción del alumno
10LABS DIGITAL TECHNOLOGY S.L.	-	-	0	0	1	NC
AMAZON SPAIN SERVICES	-	-	1	0	0	-
DEUSENS HYPERXPERIENCE, S.L.	-	-	0	0	1	NC
ECLIPSE GAMES	-	-	1	0	0	-
ENTALTO GAMES S.L.	-	-	0	0	5	NC
GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE Y CONSULTORÍA S.L. (GA GROUP)	-	-	0	0	1	NC

ENTIDAD EXTERNA (INF-VID)	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	Satisfacción del alumno
GFT IT CONSULTING	-	-	1	0	0	-
HIBERUS IT DEVELOPMENT SERVICES	-	-	0	0	1	NC
IMASCONO ART	-	-	1	1	0	-
INSTRUMENTACIÓN Y COMPONENTES	-	-	0	2	0	-
JORGE GORDÚN ESTEBAN - GORDÚN STUDIO	-	-	1	0	0	-
KRAKEN EMPIRE	-	-	3	2	2	9,3
MOVICODERS	-	-	1	1	0	-
NABEGOS ESPAÑA	-	-	0	1	0	-
NERVIA CONSULTORES	-	-	0	2	0	-
NTT DATA SOLUCIONES TECNOLÓGICAS	-	-	1	5	0	-
ONIRIA STUDIOS	-	-	0	0	2	8,5
POLYGONAL MIND	-	-	1	0	0	-
TELTRONIC	-	-	1	0	0	-
THE MINDKIND	-	-	1	0	0	-
TIENDA Y MULTISERVICIOS ATM	-	-	1	0	0	-
VALEO TÉRMICO S.A.U.	-	-	0	0	2	NC

5.4.3. Análisis calidad prácticas externas

El número estudiantes en prácticas externas ha sido de 18, superando todos ellos las prácticas en empresa. Las notas medias de satisfacción de los alumnos de Grado y Doble grado son 7,0 y 8,7, respectivamente. En el caso del Grado, y durante este año, a diferencia del curso anterior, se dispone de la valoración de la satisfacción de la entidad con el programa de prácticas externas, que alcanza 8,8.

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

	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Número de alumnos participantes (outgoing) VID	6	3	0	0	0	0
Número de alumnos participantes (outgoing) INF-VID	-	-	-	-	1	0
% de alumnos participantes (outgoing) VID	6,1%	2,9%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
% de alumnos participantes (outgoing) INF-VID	-	-	-	-	1,3%	0,0%

Número de destinos VID	4	3	0	0	0	0
Número de destinos INF-VID	-	-	-	-	1	0
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing) VID	8,2	8,7	NP	NP	NP	NP
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing) INF-VID	-	-	-	-	9,1	NP
Número de alumnos no propios acogidos (incoming)	7	12	0	2	2	5
Número de orígenes	3	8	0	2	1	3
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (incoming)	8,7	8,7	NP	8,2	9,0	9,1

5.5.2. Destino de alumnos outgoing

DESTINO	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024	Satisfacción del alumno
Athlone Institute of Technology	2	0	0	0	0	0	-
Keele University	0	1	0	0	0	0	-
Lapland University of Applied Sciences	2	1	0	0	0	0	-
Letterkenny Institute of Technology	1	0	0	0	1	0	-
Saxion University of Applied Sciences	1	1	0	0	0	0	-
TOTAL	6	3	0	0	1	0	

5.5.3. Origen de alumnos incoming

ORIGEN	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Artesis Plantijn University College	0	2	0	0	0	0
Bahcesehir Universitesi	0	3	0	0	0	0
Dolnośląska Szkoła Wyższa	0	1	0	0	0	0
FHWien der WKW	0	1	0	0	0	0
Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf	0	0	0	1	0	0
Hochschule Reutlingen	0	0	0	1	0	2
Instituto Politécnico de Portalegre	0	1	0	0	0	0
Konkuk University	0	1	0	0	0	0
Saxion University of Applied Sciences	1	2	0	0	0	2
Solent University	0	0	0	0	0	1
Universidad Anahuac de Xalapa	0	1	0	0	0	0
Universidad Argentina de la Empresa	3	0	0	0	0	0
Università degli Studi di Salerno	0	0	0	0	2	0

University of Ulster	3	0	0	0	0	0
TOTAL	7	12	0	2	2	5

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 9.1, una décima por encima del valor alcanzado en el curso pasado.

Criterio 6. Resultados de aprendizaje

6. MEMORIA DE ACTIVIDADES

6.1. Actividades destacadas

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 ha llegado a un acuerdo (incluyendo una colaboración con el estudio de prestigio The Game Kitchen) la realización de un track sobre videojuegos en el CEV, el Congreso Español de Videojuegos.

Viaje a la 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.

Presencia con un Stand en MAD GAMES SHOW

Se participó con un stand en el MAD GAMES SHOW, evento celebrado en Matadero (Casa del Lector), Madrid. Esta iniciativa surge de la colaboración entre la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) y el equipo de IndieDevDay, con el objetivo de crear un evento multidisciplinar centrado en el sector del videojuego.

El evento contó con diversas áreas, entre ellas:

- IndieDevPlay, una zona de exhibición con más de 40 proyectos de videojuegos independientes y universidades.
- Spain Video Games Investment Summit, un espacio de networking y reuniones B2B gestionado por *MeetToMatch*, facilitando oportunidades de negocio entre estudios nacionales e inversores y publishers internacionales.
- Un auditorio con capacidad para 250 asistentes, donde se impartieron conferencias y mesas redondas sobre marketing, inversión y desarrollo, a cargo de profesionales destacados de la industria.

MAD GAMES SHOW se consolidó como un punto de encuentro clave para estudiantes, profesionales y público general, promoviendo la visibilidad del talento nacional en el sector.

Celebración del patrón de EARTE

Dentro de la celebración del patrón se presentaron los videojuegos desarrollados en el curso 23-24 (Game of the Year). Se realizó por parte de los alumnos en modo pitch elevator dentro del evento Game of the Year la defensa de los proyectos desarrollados por los alumnos durante el curso. En la presentación colaboraron, a modo de jurado, profesionales de los videojuegos.

Preuniversitarios 2023

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

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

Participación en 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.

AWS Day

Se trató de un evento para conocer más sobre Amazon Web Services (AWS). Para ello, hubo una masterclass, impartida por un instructor AWS, en la que se abordaron temas relacionados con la ciberseguridad. Posteriormente, diferentes profesionales de AWS nos relataron su experiencia personal y profesional, e informaron de las diferentes oportunidades de empleo y prácticas que tenían disponibles en el ámbito de la tecnología.

Introducción a la Inteligencia Artificial y sus Casos Prácticos

Formación que ofreció una visión general sobre la inteligencia artificial, abordando su importancia, funcionamiento y aplicaciones reales.

Formación: "Apple Soluciones para la Empresa"

Dentro del Máster en Desarrollo para Dispositivos Móviles, se planificó una formación titulada "Apple Soluciones para la Empresa". En esta formación, se explicó cómo implantar y gestionar una infraestructura Apple en el entorno empresarial. Se destacó cómo Apple se integra fácilmente en cualquier infraestructura empresarial, independientemente de la cantidad de dispositivos utilizados. La implantación sin intervención

permite a los departamentos de IT preparar y gestionar los dispositivos a distancia, adaptando el proceso de configuración inicial para diferentes equipos. Se presentó el Apple Business Manager, una plataforma web que facilita la gestión de dispositivos Apple en la empresa. Esta herramienta permite a los administradores configurar la inscripción de dispositivos, distribuir apps, libros y software, y proporcionar acceso a los servicios Apple, todo desde un único lugar y de manera sencilla.

Técnicas Avanzadas de Pentesting

Dirigido a alumnos/as de cualquier curso e impartido por Ángel Borroy, incluyó una introducción (Herramientas básicas) y se centra en el ataque a productos reales (como PostgreSQL) en vez de ilustrar diferentes técnicas como se hizo en el curso del año pasado (LFI, RFI...).

Hackathon de Pentesting en EARTE

Se realizó en EARTE una Hackathon de Pentesting, organizada para estudiantes de cualquier curso de ingeniería, con un enfoque especial en quienes tienen interés en la ciberseguridad y el pentesting. El evento permitió a los participantes probar y mejorar sus habilidades en la identificación y explotación de vulnerabilidades en sistemas informáticos. La jornada comenzó con un tutorial introductorio para asegurar que todos los asistentes, independientemente de su experiencia previa, pudieran participar activamente y aprender. Además de la competición, los asistentes disfrutaron de una merienda para mantener la energía, y los mejores participantes recibieron premios destacados. La actividad fue dirigida por el docente Ángel Borroy, quien guió a los participantes durante el desarrollo del evento.

Seminario: "Docker desde cero"

Este curso, impartido por Ángel Borroy y dirigido a estudiantes de cualquier curso con interés en ciberseguridad y pentesting, ofreció una introducción a Docker, abordando los conceptos fundamentales y habilidades prácticas para trabajar con contenedores. Los participantes aprendieron sobre el uso de Docker en desarrollo, la construcción de imágenes Docker y se introdujeron a Docker Compose.

Seminario: La Seguridad en Docker

El seminario *"La Seguridad en Docker"* se orientó a estudiantes de cualquier curso interesados en ciberseguridad y pentesting. Para participar, los alumnos debían tener Docker instalado en sus ordenadores y se recomendaba haber asistido a la primera parte del seminario, *"Docker desde Cero"*, impartido el semestre anterior. Durante el seminario, se profundizó en el uso de Docker Compose para ejecutar múltiples contenedores, comenzando con los conceptos básicos adquiridos previamente. La parte principal del curso se centró en la construcción y despliegue de contenedores seguros, prestando especial atención a las amenazas más comunes. El seminario finalizó con un taller práctico enfocado en la construcción de una Imagen Docker destinada al Pentesting.

Charla sobre el Uso de la IA Generativa en el Ámbito Universitario

Se organizó una charla titulada *"Uso de la IA Generativa en el Ámbito Universitario"*, abierta a todos los estudiantes. La ponencia, impartida por Sergio Ibáñez Laborda, abordó el impacto y las posibilidades de

herramientas de inteligencia artificial generativa como ChatGPT, Gemini o Copilot. Entre los temas tratados, se incluyeron:

- El funcionamiento de la IA generativa.
- Métodos para proporcionarle instrucciones efectivas (*prompts*).
- Confiabilidad en los resultados generados.
- Aplicaciones prácticas en el ámbito universitario.

El evento tuvo como objetivo responder a las principales dudas relacionadas con el uso de esta tecnología emergente y explorar cómo puede integrarse en la vida académica.

Jornada USJ Connecta

En la jornada de USJ Connecta se realizaron dos actividades destinadas a los alumnos del área de tecnología. La mesa redonda moderada por Inycom titulada "¿Cómo llegué hasta aquí?" contará con la participación de alumnos que trabajan en empresas punteras en su sector y en la que nos contarán como fue su incorporación a dichas empresas. Las empresas y alumnos son:

- Esther Pérez, INETUM
- Fran Núñez, STRIKING DISTANCE STUDIOS
- Javier Hornero, ADIDAS
- Jesús Diego, INSTRUMENTACIÓN Y COMPONENTES (INCOM)
- Víctor Ramos, POLYGONAL MIND

Conjunto de charlas desarrolladas por expertos dentro de las clases:

Ciclo de Charlas sobre Producción de Videojuegos:

En el marco de la asignatura *Producción de Videojuegos*, se llevaron a cabo varias ponencias en formato online a través de *Teams*, donde profesionales del sector abordaron distintos enfoques relacionados con la producción de videojuegos.

La agenda del evento fue la siguiente:

Miguel Rico (*Senior Rendering Engineer*, Striking Distance)

Liz Roxin (*Principal Product Manager*, Gameloft)

Roi Veiga (*Senior Game Designer*, Gameloft)

David Ramón (*Lead UI Integrator*, Gameloft)

Alex Monzú (*Senior 3D Environment Artist*, 2K)

Las charlas permitieron a los estudiantes conocer de primera mano experiencias y perspectivas profesionales sobre el desarrollo y la producción en la industria del videojuego.

Los Ciberataques y las Empresas:

Abierta a estudiantes del área de ingeniería.

En el marco de la asignatura a empresa **BSH** impartió la charla "*Los ciberataques y las empresas*", en la que se abordaron aspectos clave de la seguridad informática en el entorno empresarial.

El contenido de la sesión incluyó:

- Tipos de incidentes más comunes.

- Estrategias para abordar ciberataques.
- Consideraciones fundamentales en ciberseguridad.
- Casos reales de ciberataques.

Además, BSH presentó las oportunidades disponibles para incorporarse a su equipo de ciberseguridad.

Celebración junto con Cátedra Inycom de Semana de la Mujer y la Niña en la Ciencia

Desde la #EARTE se organizó una jornada para celebrar el día internacional de la mujer y la niña en la ciencia con una exposición con los trabajos realizados por los alumnos dentro de la materia "Maquetas y prototipos".

Asociación AEVI

LA Universidad San Jorge formó parte como asociado de AEVI (la principal asociación en España sobre el Desarrollo de Videojuegos). El grado de videojuegos estuvo presente en todas las asambleas celebradas por AEVI. Dentro de esta participación destaca la colaboración desde el grado en la comisión de inclusión e igualdad.

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

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

Las actividades son muchas y variadas:

- Cursos y actividades ofertadas por el servicio de actividades deportivas como Let's Run, bus blanco, diferentes campeonatos deportivos y cursos.
- Talleres y actividades organizadas por el Servicio de Actividades Culturales como su taller de Teatro, el club del Rock&Roll, talleres de Danza, Tv Creativa, Los lunes del Principal, Rutas y Espacio en Blanco.
- La Feria de empleo USJ CONNECTA organizada por la Unidad de Orientación Profesional y Empresas.
- Seminarios y actividades organizados por otros centros como maratones de cine, las Jornadas para Jóvenes emprendedores organizadas por la Escuela de Gobierno y Liderazgo compuestas por diferentes conferencias para profundizar en la investigación y la innovación para el emprendimiento, o los cursos de impresión 3d organizados por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Zaragoza, por la Unidad de Prácticas en empresas y empleo.
- Jornadas y actividades organizadas por el instituto de Humanismo y Sociedad, como la IV Jornada sobre retos éticos, sociales y culturales en la Unión Europea del Siglo XXI'.

Organización del concurso RoboCode

Con la finalidad de incentivar las vocaciones tecnológicas en los alumnos de bachillerato se desarrolló el concurso RoboCode, en el que los alumnos deben programar un robot para competir contra otros robots.

Reuniones para optimizar la coordinación horizontal y vertical

Los implicados en estas reuniones fueron Calidad, Dirección Escuela y Subdirector Área Ingeniería. Se analizó y optimizaron los procesos de coordinación.

Taller de Game Feel: Introducción y Conceptos Básicos

Ponente: Enrique Cubero (Entalto Studios)

Se realizó un taller introductorio sobre *game feel*, comenzando con una parte teórica en la que se abordaron su definición, importancia, métodos de identificación y clasificación, así como los distintos tipos existentes. Posteriormente, se llevó a cabo una demostración práctica en un entorno de pruebas de un *shooter* desarrollado en Unity, donde se exploraron técnicas de implementación rápida mediante el uso de *assets* especializados.

Taller de Level Design: Filosofía, Pipeline y Aplicación Práctica

Ponente: Enrique Cubero (Entalto Studios)

El taller se centró en la filosofía del diseño de niveles, analizando distintas metodologías para afrontar su desarrollo. Se expusieron y compararon *pipelines* de trabajo empleados tanto en estudios AAA como en entornos *indie*. Finalmente, se realizó una aplicación práctica en la que los participantes diseñaron un nivel para un *FPS*, utilizando y comprendiendo herramientas nativas de Unity junto con otras soluciones personalizadas.

Taller Intensivo de Modelado *Hard Surface* y Texturizado en Substance Painter

Ponentes: Damiano de Cataldo

Se llevó a cabo un taller especializado en modelado *hard surface* y texturizado con Substance Painter, impartido por Damiano de Cataldo, Art Director con más de 10 años de experiencia, incluyendo su labor como Senior 3D Artist. Fue un taller avanzado y de ampliación de las técnicas 3D trabajada en 3º en la asignatura de Diseño de personajes y animación. (Modelado, *bake* y texturizado).

6.2. Principales hitos del curso académico

En el curso académico 2023-234 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, comienza 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.
- La participación en la junta de AEVI como socio afianzado.
- **Investigación**
 - La línea de investigación abierta en torno a la generación de contenido de videojuegos de manera procedural se ha consolidado y continúa generando éxitos en forma de publicaciones en las más prestigiosas revistas y conferencias.

- Consolidación de Investigación en Game Software Engineering en el grupo SVIT
- Afianzamiento dentro de SECIVI como parte de la junta directiva.
- Dentro de SECIVI, incluyendo colaboración con The Game Kitchen, realización de track en el Congreso Español de Videojuegos.
- Primer docente del grado y del grupo de investigación en defender una tesis centrada en el desarrollo de videojuegos
- **Innovación académica**
 - Se ha mantenido el número de créditos de CLIL, impartándose entorno al 50% de los créditos del grado en inglés.
- **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	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
No presentado	2,8%	3,5%	1,6%	1,7%	4,6%	4,0%
Suspenso	4,4%	3,3%	3,1%	4,2%	9,7%	2,3%
Aprobado	31,4%	29,4%	26,5%	20,5%	20,5%	15,5%
Notable	45,7%	47,8%	46,0%	46,7%	48,2%	33,5%
Sobresaliente	12,9%	12,6%	19,6%	22,5%	12,8%	22,1%
Matrícula de honor	2,8%	3,4%	3,1%	4,5%	4,1%	3,6%

INF-VID

CALIFICACIÓN	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
No presentado	-	-	-	-	2,3%	7,8%
Suspenso	-	-	-	-	7,7%	6,5%
Aprobado	-	-	-	-	23,6%	20,0%
Notable	-	-	-	-	46,2%	39,3%
Sobresaliente	-	-	-	-	17,7%	22,2%
Matrícula de honor	-	-	-	-	2,5%	4,1%

7.2. Distribución de calificaciones por materia

MATERIA	No presentado	Suspense	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
GRADO VID						
ÁLGEBRA	0,0%	30,8%	46,2%	23,1%	0,0%	0,0%
DISEÑO 2D	0,0%	0,0%	0,0%	90,0%	10,0%	0,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	0,0%	0,0%	50,0%	37,5%	0,0%	12,5%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	0,0%	0,0%	8,3%	91,7%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	0,0%	0,0%	42,9%	14,3%	28,6%	14,3%
HUMANISMO CÍVICO	0,0%	0,0%	0,0%	84,6%	15,4%	0,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	0,0%	0,0%	50,0%	25,0%	25,0%	0,0%
INGLÉS I	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	37,5%	12,5%
MATEMÁTICAS	0,0%	11,8%	58,8%	29,4%	0,0%	0,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	50,0%	41,7%	0,0%	8,3%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	8,7%	17,4%	26,1%	43,5%	0,0%	4,3%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	0,0%	0,0%	5,0%	50,0%	40,0%	5,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	0,0%	0,0%	0,0%	62,5%	33,3%	4,2%
DISEÑO 3D	0,0%	6,3%	12,5%	68,8%	6,3%	6,3%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	0,0%	0,0%	21,1%	52,6%	21,1%	5,3%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	10,0%	10,0%	60,0%	20,0%	0,0%	0,0%
INGLÉS II	0,0%	0,0%	13,6%	68,2%	13,6%	4,5%
INICIATIVA EMPRESARIAL	0,0%	0,0%	50,0%	45,0%	5,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	0,0%	5,3%	73,7%	5,3%	10,5%	5,3%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	0,0%	4,8%	23,8%	71,4%	0,0%	0,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	0,0%	28,6%	23,8%	42,9%	4,8%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	43,8%	56,3%	0,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	0,0%	0,0%	13,3%	40,0%	40,0%	6,7%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	0,0%	0,0%	26,7%	40,0%	26,7%	6,7%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	0,0%	12,5%	0,0%	25,0%	56,3%	6,3%
INFORMÁTICA GRÁFICA	13,3%	0,0%	6,7%	26,7%	46,7%	6,7%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	0,0%	0,0%	0,0%	70,6%	29,4%	0,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	0,0%	0,0%	0,0%	56,3%	43,8%	0,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	7,7%	30,8%	53,8%	7,7%	0,0%

MATERIA	No presentado	Suspense	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
MOTORES DE JUEGOS	8,3%	0,0%	25,0%	25,0%	33,3%	8,3%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	0,0%	9,1%	0,0%	63,6%	18,2%	9,1%
DISEÑO 3D AVANZADO	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	33,3%	16,7%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	25,0%	66,7%	0,0%	8,3%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	5,9%	0,0%	0,0%	47,1%	41,2%	5,9%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	0,0%	0,0%	0,0%	40,0%	40,0%	20,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	0,0%	0,0%	11,8%	70,6%	17,6%	0,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	0,0%	0,0%	15,4%	76,9%	7,7%	0,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	5,3%	0,0%	21,1%	42,1%	26,3%	5,3%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	0,0%	0,0%	8,7%	21,7%	69,6%	0,0%
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	0,0%	0,0%	0,0%	52,0%	44,0%	4,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	0,0%	0,0%	71,4%	28,6%	0,0%	0,0%
TRABAJO FIN DE GRADO	23,1%	0,0%	23,1%	15,4%	30,8%	7,7%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	90,9%	9,1%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	19,0%	76,2%	4,8%
DOBLE GRADO INF-VID						
ÁLGEBRA	0,0%	52,4%	33,3%	14,3%	0,0%	0,0%
DISEÑO 2D	0,0%	25,0%	0,0%	66,7%	8,3%	0,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	0,0%	0,0%	55,6%	33,3%	0,0%	11,1%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	0,0%	8,3%	0,0%	91,7%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	11,1%	0,0%	44,4%	11,1%	22,2%	11,1%
HUMANISMO CÍVICO	0,0%	0,0%	0,0%	83,3%	16,7%	0,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	0,0%	18,2%	45,5%	18,2%	18,2%	0,0%
INGLÉS I	0,0%	0,0%	0,0%	44,4%	44,4%	11,1%
MATEMÁTICAS	0,0%	16,7%	61,1%	22,2%	0,0%	0,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	45,5%	45,5%	0,0%	9,1%
SISTEMAS LÓGICOS	0,0%	15,4%	15,4%	61,5%	7,7%	0,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	0,0%	33,3%	20,8%	41,7%	0,0%	4,2%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	5,3%	0,0%	0,0%	52,6%	36,8%	5,3%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	0,0%	0,0%	0,0%	57,1%	38,1%	4,8%
DISEÑO 3D	0,0%	30,0%	5,0%	55,0%	5,0%	5,0%

MATERIA	No presentado	Suspense	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	0,0%	5,3%	15,8%	52,6%	21,1%	5,3%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	3,8%	42,3%	38,5%	15,4%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	0,0%	10,0%	60,0%	25,0%	5,0%	0,0%
INGLÉS II	0,0%	0,0%	15,0%	65,0%	15,0%	5,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	5,3%	0,0%	42,1%	47,4%	5,3%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	0,0%	15,0%	65,0%	5,0%	10,0%	5,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	0,0%	0,0%	22,2%	77,8%	0,0%	0,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	0,0%	21,1%	26,3%	47,4%	5,3%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	58,3%	33,3%	8,3%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	0,0%	14,3%	0,0%	57,1%	21,4%	7,1%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	0,0%	0,0%	27,3%	45,5%	27,3%	0,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	0,0%	0,0%	0,0%	30,0%	60,0%	10,0%
ESTADÍSTICA	9,1%	9,1%	45,5%	27,3%	0,0%	9,1%
INFORMÁTICA GRÁFICA	0,0%	0,0%	11,1%	33,3%	44,4%	11,1%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	0,0%	0,0%	0,0%	72,7%	27,3%	0,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	0,0%	0,0%	0,0%	69,2%	30,8%	0,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	12,5%	25,0%	62,5%	0,0%	0,0%
MOTORES DE JUEGO	0,0%	0,0%	37,5%	37,5%	12,5%	12,5%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	0,0%	0,0%	0,0%	83,3%	0,0%	16,7%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	0,0%	0,0%	6,7%	46,7%	40,0%	6,7%
CALIDAD DEL SOFTWARE	0,0%	0,0%	30,0%	65,0%	5,0%	0,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	0,0%	50,0%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	0,0%	0,0%	33,3%	50,0%	0,0%	16,7%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS (VIDEOJUEGOS)	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	41,7%	8,3%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	25,0%	25,0%
LENGUAJES FORMALES	0,0%	0,0%	0,0%	35,7%	64,3%	0,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	0,0%	0,0%	15,0%	75,0%	10,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET (VIDEOJUEGOS)	0,0%	0,0%	22,2%	44,4%	27,8%	5,6%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	0,0%	5,9%	0,0%	23,5%	70,6%	0,0%
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	44,4%	5,6%

MATERIA	No presentado	Suspense	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
REDES Y COMUNICACIONES II	0,0%	10,0%	30,0%	55,0%	5,0%	0,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	0,0%	0,0%	35,0%	65,0%	0,0%	0,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	0,0%	0,0%	22,2%	66,7%	5,6%	5,6%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	83,3%	16,7%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	7,1%	85,7%	7,1%
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	0,0%	83,3%	16,7%	0,0%	0,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	0,0%	0,0%	92,3%	7,7%	0,0%	0,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	0,0%	0,0%	7,1%	71,4%	21,4%	0,0%
PROYECTO FIN GRADO INFORMÁTICA	21,1%	0,0%	5,3%	42,1%	26,3%	5,3%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	20,0%	5,0%	20,0%	15,0%	35,0%	5,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	0,0%	0,0%	33,3%	53,3%	13,3%	0,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	0,0%	6,3%	62,5%	31,3%	0,0%	0,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	0,0%	0,0%	47,1%	52,9%	0,0%	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 de abandono: Relación porcentual entre el número total de estudiantes de una cohorte de nuevo ingreso que debieron obtener el título el año académico anterior y que no se han matriculado ni en ese año académico ni en el anterior.

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

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

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

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

TASA	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Tasa de rendimiento	93,5%	94,8%	95,2%	95,2%	95,3%	94,8%
Tasa de abandono (10%*)	22,2%	38,9%	24,0%	39,1%	20,0%	7,4%

Tasa de graduación (70%*)	23,5%	25,9%	26,3%	16,0%	4,3%	10,0%
Tasa de eficiencia (65%*)	100,0%	98,5%	93,7%	91,3%	98,5%	100,0%
Tasa de éxito	95,7%	97,2%	96,4%	96,0%	96,6%	97,0%
Tasa de evaluación	98,1%	97,9%	98,8%	99,3%	98,7%	98,0%

* 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)	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Tasa de rendimiento	-	-	-	-	88,5%	90,2%
Tasa de abandono	-	-	-	-	11,8%	NP
Tasa de graduación	-	-	-	-	37,5%	76,5%
Tasa de eficiencia	-	-	-	-	91,8%	93,6%
Tasa de éxito	-	-	-	-	91,6%	92,2%
Tasa de evaluación	-	-	-	-	96,9%	98,0%

7.4. Tasa de rendimiento por materia

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
GRADO VID						
ÁLGEBRA	92,3%	94,7%	68,2%	70,0%	57,1%	69,2%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	76,5%	82,4%	88,2%	78,3%	50,0%	73,9%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	100,0%	94,4%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	94,4%	86,7%	100,0%	100,0%	60,0%	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	80,0%	82,4%	95,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUION Y STORYBOARD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	77,8%	86,7%	90,0%	93,8%	100,0%	87,5%
DISEÑO 2D	94,7%	100,0%	92,3%	90,9%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D	100,0%	92,9%	100,0%	100,0%	80,0%	93,8%
DISEÑO 3D AVANZADO	92,3%	80,0%	85,7%	100,0%	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	90,0%	100,0%	100,0%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	85,7%	96,2%	100,0%	83,3%	100,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	94,4%	100,0%	100,0%	90,0%	75,0%	100,0%

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	84,2%	92,3%	94,1%	73,3%	45,5%	80,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	80,0%	95,5%	86,4%	84,6%	100,0%	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	94,4%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	83,3%	100,0%	100,0%	91,7%	75,0%	100,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	100,0%	100,0%	90,9%	100,0%	83,3%	86,7%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	93,3%	100,0%	83,3%	100,0%
INGLÉS I	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS II	94,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	75,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A VIDEOJUEGOS	100,0%	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	94,1%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	92,3%
MATEMÁTICAS	88,9%	100,0%	79,2%	82,4%	33,3%	88,2%
MOTORES DE JUEGO	83,3%	100,0%	94,4%	94,1%	88,9%	91,7%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	93,8%	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%	94,7%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	92,3%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	94,1%	85,7%	94,7%	88,9%	77,8%	94,7%
REALIDAD AUMENTADA	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	100,0%	94,7%	87,5%	100,0%	100,0%	90,9%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	95,8%	91,7%	100,0%	94,7%	66,7%	95,2%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	66,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	80,0%	100,0%
TÉCNICAS DE INTERACCIÓN AVANZADA	0,0%	0,0%	NP	NP	NP	NP
TRABAJO FIN DE GRADO	66,7%	78,6%	92,9%	95,2%	50,0%	76,9%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
DOBLE GRADO INF-VID						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	80,0%	100,0%	90,9%	100,0%	100,0%	100,0%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	86,7%	100,0%
ÁLGEBRA	46,2%	56,0%	51,9%	52,4%	55,2%	47,6%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	100,0%	100,0%	93,8%	93,3%	100,0%	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	57,9%	62,5%	56,5%	65,2%	44,4%	66,7%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	92,3%	92,3%	100,0%	92,9%	93,9%	85,7%
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	93,3%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	94,7%	88,2%	100,0%	100,0%	94,7%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	85,7%	90,5%	94,1%	94,7%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESA	100,0%	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	81,3%	94,7%	76,5%	95,2%	100,0%
DISEÑO 2D	NP	86,7%	94,7%	88,9%	81,0%	75,0%
DISEÑO 3D	NP	77,3%	73,7%	89,5%	90,9%	70,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	100,0%
ESTADÍSTICA	76,9%	94,4%	85,7%	77,8%	93,8%	81,8%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	100,0%	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	65,2%	88,0%	94,1%	90,9%	94,7%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	100,0%	100,0%	100,0%	90,0%	91,7%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	65,2%	76,2%	55,6%	50,0%	53,8%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	54,2%	95,2%	88,9%	90,9%	84,2%	88,9%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	78,3%	100,0%	75,0%	84,2%	90,0%	90,0%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	95,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	91,7%	100,0%	100,0%	94,7%	81,8%
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	100,0%	95,2%	93,8%	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	85,7%	100,0%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%
INGLÉS I	NP	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	100,0%

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
INGLÉS II	NP	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	100,0%	91,7%	100,0%	100,0%	94,7%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	85,7%	92,9%	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%	87,5%
LENGUAJES FORMALES	93,8%	90,9%	94,1%	76,5%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICAS	NP	77,8%	72,7%	75,0%	65,2%	83,3%
MOTORES DE JUEGO	NP	100,0%	94,7%	93,3%	95,2%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	100,0%	94,7%	100,0%	90,0%	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	100,0%	81,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	77,8%	94,1%	73,7%	89,5%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	NP	86,7%	86,7%	75,0%	85,0%	94,1%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	63,6%	77,3%	82,6%	90,0%	85,0%
PROYECTO FIN DE GRADO INFORMÁTICA	60,0%	70,6%	69,2%	35,0%	75,9%	78,9%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	NP	66,7%	66,7%	81,0%	72,2%	75,0%
REALIDAD AUMENTADA	NP	NP	100,0%	100,0%	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	NP	100,0%	93,3%	88,2%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	100,0%	91,7%	92,9%	100,0%	84,6%	90,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	100,0%	100,0%	92,9%	95,5%	100,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	93,8%	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS EN COMUNICACIONES	85,7%	100,0%	78,6%	87,5%	87,5%	93,8%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	90,0%	88,2%	88,9%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	100,0%	100,0%	93,8%	93,8%	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	100,0%	93,3%	83,3%	84,6%	81,8%	84,6%
SISTEMAS OPERATIVOS	81,3%	95,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	71,4%	93,3%	80,0%	93,3%	86,7%	100,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	100,0%	100,0%	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	NP	100,0%	100,0%	94,4%	93,8%	100,0%

7.5. Tasa de éxito por materia

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
GRADO VID						
ÁLGEBRA	92,3%	94,7%	68,2%	70,0%	57,1%	69,2%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	76,5%	82,4%	88,2%	78,3%	50,0%	81,0%
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	80,0%	82,4%	95,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUION Y STORYBOARD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	77,8%	86,7%	90,0%	93,8%	100,0%	87,5%
DISEÑO 2D	100,0%	100,0%	96,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	80,0%	93,8%
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%	100,0%
ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS	100,0%	85,7%	96,2%	100,0%	83,3%	100,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	94,4%	100,0%	100,0%	90,0%	75,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	84,2%	100,0%	94,1%	78,6%	71,4%	88,9%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	80,0%	95,5%	86,4%	91,7%	100,0%	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	83,3%	100,0%	100,0%	91,7%	75,0%	100,0%
INFORMÁTICA GRÁFICA	100,0%	100,0%	90,9%	100,0%	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	83,3%	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%	100,0%	75,0%	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	NP	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	92,3%
MATEMÁTICAS	88,9%	100,0%	79,2%	82,4%	33,3%	88,2%

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
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%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	94,1%	85,7%	94,7%	88,9%	77,8%	94,7%
REALIDAD AUMENTADA	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	100,0%	94,7%	100,0%	100,0%	100,0%	90,9%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	66,7%	95,2%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	66,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	80,0%	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	NP	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%	90,9%	100,0%	100,0%	100,0%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	86,7%	100,0%
ÁLGEBRA	46,2%	56,0%	51,9%	52,4%	55,2%	47,6%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	100,0%	100,0%	93,8%	93,3%	100,0%	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	61,1%	62,5%	56,5%	65,2%	47,1%	66,7%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	92,3%	92,3%	100,0%	92,9%	96,9%	85,7%
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	85,7%	90,5%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN LA EMPRESA	100,0%	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	81,3%	94,7%	76,5%	100,0%	100,0%

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
DISEÑO 2D	NP	92,9%	100,0%	100,0%	81,0%	75,0%
DISEÑO 3D	NP	77,3%	77,8%	94,4%	90,9%	70,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	100,0%
ESTADÍSTICA	76,9%	94,4%	85,7%	77,8%	100,0%	90,0%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	65,2%	88,0%	94,1%	90,9%	94,7%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	100,0%	100,0%	100,0%	90,0%	91,7%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	71,4%	84,2%	62,5%	60,0%	56,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	100,0%	88,9%	90,9%	84,2%	100,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	85,7%	100,0%	80,0%	84,2%	90,0%	90,0%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	95,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	91,7%	100,0%	100,0%	94,7%	81,8%
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	100,0%	95,2%	93,8%	100,0%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	85,7%	100,0%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%
INGLÉS I	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS II	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	100,0%	91,7%	100,0%	100,0%	100,0%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%	87,5%
LENGUAJES FORMALES	100,0%	100,0%	94,1%	81,3%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICAS	NP	77,8%	72,7%	75,0%	65,2%	83,3%
MOTORES DE JUEGO	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	100,0%	94,7%	100,0%	94,7%	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	77,8%	94,1%	73,7%	89,5%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	NP	86,7%	92,9%	78,9%	94,4%	94,1%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	70,0%	63,6%	77,3%	82,6%	90,0%	85,0%

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
PROYECTO FIN DE GRADO INFORMÁTICA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	93,8%
REALIDAD AUMENTADA	NP	NP	100,0%	100,0%	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	100,0%	91,7%	92,9%	100,0%	84,6%	90,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	100,0%	100,0%	100,0%	95,5%	100,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	93,8%	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	85,7%	100,0%	78,6%	87,5%	87,5%	93,8%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	94,7%	93,8%	88,9%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	100,0%	100,0%	93,8%	93,8%	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	100,0%	93,3%	83,3%	84,6%	81,8%	84,6%
SISTEMAS OPERATIVOS	86,7%	95,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	100,0%	93,3%	92,3%	100,0%	86,7%	100,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	100,0%	100,0%	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	NP	100,0%	100,0%	94,4%	93,8%	100,0%

7.6. Tasa de evaluación por materia

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
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%	100,0%	91,3%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	100,0%	94,4%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	94,4%	86,7%	100,0%	100,0%	60,0%	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUION 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	94,7%	100,0%	96,2%	90,9%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D	100,0%	92,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	92,3%	80,0%	85,7%	100,0%	100,0%	100,0%

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	90,0%	100,0%	100,0%
ESTADÍSTICA DEL VIDEOJUEGO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
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	100,0%	92,3%	100,0%	93,3%	63,6%	90,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	92,3%	100,0%	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	94,4%	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%	83,3%	86,7%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	93,3%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS I	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS II	94,7%	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%	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	94,1%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	NP	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	83,3%	100,0%	94,4%	94,1%	88,9%	91,7%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	93,8%	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%	94,7%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	92,3%	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	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	95,8%	91,7%	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%

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
TRABAJO FIN DE GRADO	66,7%	78,6%	92,9%	95,2%	50,0%	76,9%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	NP	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	80,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
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	94,7%	100,0%	100,0%	100,0%	94,4%	100,0%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	97,0%	100,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	93,3%	100,0%	100,0%	100,0%
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	94,7%	88,2%	100,0%	100,0%	94,7%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	100,0%	100,0%	94,1%	94,7%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	92,9%	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	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	100,0%	100,0%	100,0%	95,2%	100,0%
DISEÑO 2D	NP	93,3%	94,7%	88,9%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D	NP	100,0%	94,7%	94,7%	100,0%	100,0%
DISEÑO 3D AVANZADO	NP	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%	100,0%	93,8%	90,9%
ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	100,0%	100,0%	100,0%	87,5%	100,0%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	91,3%	90,5%	88,9%	83,3%	96,2%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	95,2%	100,0%	100,0%	100,0%	88,9%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	91,3%	100,0%	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	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	NP	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%	100,0%
INGLÉS II	NP	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	94,7%
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	85,7%	92,9%	100,0%	100,0%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LABORATORIO MULTIPLATAFORMAS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
LENGUAJES FORMALES	93,8%	90,9%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
MOTORES DE JUEGO	NP	100,0%	94,7%	93,3%	95,2%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	100,0%	100,0%	100,0%	95,0%	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESA	100,0%	81,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	NP	100,0%	100,0%	94,1%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN EN TIEMPO REAL	NP	100,0%	93,3%	95,0%	90,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROYECTO FIN DE GRADO INFORMÁTICA	60,0%	70,6%	69,2%	35,0%	75,9%	78,9%
PROYECTO FIN GRADO VIDEOJUEGOS	NP	66,7%	66,7%	81,0%	72,2%	80,0%
REALIDAD AUMENTADA	NP	NP	NP	100,0%	NP	NP
REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN SONORA	NP	100,0%	100,0%	88,2%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	100,0%	100,0%	93,3%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	100,0%	100,0%	92,9%	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%	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	95,0%	94,1%	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	93,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	71,4%	100,0%	100,0%	93,3%	100,0%	100,0%

Materia	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	100,0%	100,0%	86,7%	100,0%	100,0%	100,0%
VIDEOJUEGOS EN REDES SOCIALES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN PARA INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN	NP	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 94,8% y 90,2%), 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 por debajo del 70,0% en Álgebra, Análisis y Cálculo, Fundamentos Físicos y Matemáticas, siempre superiores al 45,0%. 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 97,0% y 92,2%) 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 por encima de 45,0%.

Es destacable el valor alcanzado por la tasa de eficiencia, alcanza un valor de 100% para el Grado y 93,6% para el Doble Grado.

Respecto a la distribución de las calificaciones (apartado 7.1) los resultados guardan similitud con cursos anteriores, aunque con reducción de suspensos (de 9,7% a 2,3%) y aumento de sobresalientes (de 12,8% a 22,1%), en el caso del Grado, e incremento de no presentados en el Doble Grado (de 2,3% a 7,8%), 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.

7.10. Alumnos egresados

	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Alumnos egresados (VID)	3	8	22	21	2	10
Alumnos egresados (INF-VID)	-	-	-	-	18	14
Duración prevista de los estudios (VID)	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0
Duración media en los estudios (VID)	4,7	5,3	5,5	5,7	5,7	5,4
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)	5,0	5,4	5,7	5,9	5,9	5,7
VARIACIÓN (VID)	0,7	1,3	1,5	1,7	1,7	1,4
VARIACIÓN (VID - INF)	0,0	0,4	0,7	0,9	0,9	0,7

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	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Satisfacción con el proceso de incorporación de nuevos alumnos	9,0 (57,9%)	8,7 (100%)	9,3 (40,0%)	9,2 (94,4%)	9,2 (91,7%)	8,3 (100,0%)
Satisfacción con el programa de acción tutorial	9,4 (46,2%)	NP	8,7 (21,1%)	9,5 (27,3%)	9,4 (21,1%)	10,0 (26,3%)
Satisfacción con el servicio de biblioteca	8,3 (84,6%)	NP	8,7 (7,3%)	8,3 (4,1%)	7,8 (14,3%)	NC (0,0%)
Satisfacción con las instalaciones	8,2 (74,4%)	NP	7,9 (10,1%)	8,5 (13,3%)	8,2 (16,7%)	8,8 (100,0%)
Satisfacción con el Servicio de Gestión Académica	8,6 (74,4%)	NP	8,0 (10,1%)	8,6 (13,3%)	10,0 (16,7%)	9,0 (100,0%)
Satisfacción con los sistemas de información	8,2 (74,4%)	NP	7,5 (10,1%)	8,6 (13,3%)	9,1 (16,7%)	8,9 (100,0%)
Satisfacción con el servicio de actividades deportivas	8,1 (74,4%)	NP	3,0 (10,1%)	9,0 (13,3%)	NC (16,7%)	6,9 (100,0%)
Satisfacción con los servicios de restauración	8,6 (74,4%)	NP	8,6 (10,1%)	9,4 (13,3%)	NC (16,7%)	8,8 (100,0%)
Satisfacción con el servicio de transporte	7,1 (74,4%)	NP	8,2 (10,1%)	9,2 (13,3%)	9,8 (16,7%)	8,3 (100,0%)

En paréntesis tasa de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios	9,0	9,2*	9,2	9,2	9,0	9,4
Satisfacción de los estudiantes con los materiales didácticos	8,2	8,4*	8,5	8,7	8,7	8,7

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

*Datos correspondientes al primer semestre

DOBLE GRADO EN INF-VID

ASPECTOS GENERALES	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Satisfacción con el proceso de incorporación de nuevos alumnos	-	-	-	*	*	9,2 (85,7%)
Satisfacción con el programa de acción tutorial	-	-	-	8,3 (22,9%)	9,6 (32,3%)	9,5 (21,7%)
Satisfacción con el servicio de biblioteca	-	-	-	*	8,3 (4,0%)	9,1 (10,8%)
Satisfacción con las instalaciones	-	-	-	*	8,1 (12,7%)	8,6 (27,7%)
Satisfacción con el Servicio de Gestión Académica	-	-	-	*	8,3 (12,7%)	8,9 (27,7%)
Satisfacción con los sistemas de información	-	-	-	*	8,8 (12,7%)	8,7 (27,7%)
Satisfacción con el servicio de actividades deportivas	-	-	-	*	8,7 (12,7%)	9,1 (27,7%)
Satisfacción con los servicios de restauración	-	-	-	*	9,2 (12,7%)	8,4 (27,7%)
Satisfacción con el servicio de transporte	-	-	-	*	8,4 (12,7%)	8,8 (27,7%)

En paréntesis tasa de respuesta

* Resultado no desagregado, incluido en el grado

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios	-	-	-	-	-	9,2
Satisfacción de los estudiantes con los materiales didácticos	-	-	-	-	-	8,5
Satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información de la web	-	-	-	-	-	9,1
Satisfacción de los estudiantes con las metodologías docentes	-	-	-	-	-	8,5
Satisfacción de los estudiantes con los sistemas de evaluación	-	-	-	-	-	8,7
Satisfacción de los estudiantes con la labor docente del profesor	-	-	-	-	-	8,8

8.1.2. Reuniones de delegados

Durante el curso 2023-2024, 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 por encima del 8 (excepto la valoración del servicio de actividades deportivas por los alumnos del grado en videojuegos, con 6,9, 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 el doble grado. Sin embargo, en el grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos ha sido, en general, alto. 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	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Satisfacción con el programa VID	7,9 (55,6%)	8,3 (47,4%)	7,2 (21,1%)	8,0 (52,0%)	9,5 (100,0%)	9,4 (20%)
Satisfacción con el programa INF-VID	-	-	-	-	8,4 (50,0%)	7,9 (18,8%)
Media Universidad	8,0 (57,8%)	8,2 (47,1%)	8,3 (41,4%)	8,0 (42,3%)	8,2 (40,5%)	8,5 (45,45%)

En paréntesis tasa de respuesta

GRADO EN VID

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Satisfacción de los egresados con la organización del plan de estudios	6,6	6,6	4,8	7,6	9,5	1,0
Satisfacción de los egresados con la información recibida sobre el programa	8,0	8,2	7,8	8,6	9,5	10,0
Satisfacción de los egresados con las metodologías docentes	7,6	8,7	8,3	7,6	9,5	8,0
Satisfacción de los egresados con los sistemas de evaluación	7,6	8,7	7,5	8,3	9,5	10,0
Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo	8,8	9,2	9,7	8,4	10,0	10,0
Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados	7,6	9,0	8,3	7,9	10,0	10,0

DOBLE GRADO EN INF-VID

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Satisfacción de los egresados con la organización del plan de estudios	-	-	-	-	7,6	6,7
Satisfacción de los egresados con la información recibida sobre el programa	-	-	-	-	8,9	8,3
Satisfacción de los egresados con las metodologías docentes	-	-	-	-	8,9	7,3

Satisfacción de los egresados con los sistemas de evaluación	-	-	-	-	8,6	7,0
Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo	-	-	-	-	8,7	8,7
Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados	-	-	-	-	9,0	7,3

8.2.2. Análisis satisfacción de egresados

La satisfacción de los egresados es sobresaliente-notable (9,4-7,9), valores que promedian ligeramente por encima de la media obtenida por la Universidad (8,5); la tasa de respuesta menor que la del curso anterior, y similar a la de cursos como el 20-21 (en el que se alcanzó un 20%), 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 7 y superiores, a excepción del ítem relativo a la organización del plan de estudios, aunque la satisfacción con los resultados obtenidos alcanza valor de sobresaliente y notable en el Grado y en el Doble Grado, respectivamente.

8.3. Satisfacción del personal docente

8.3.1. Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa

ASPECTOS GENERALES	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Satisfacción de los profesores con el programa	NP	9,0 (28,6%)	NP	9,3 (21,2%)	NP	9,1 (36,4%)
Media Universidad	8,8 (25,0%)	8,5 (40,8%)	9,0 (70,2%)	8,7 (35,0%)	NP	8,7 (43,4%)

En paréntesis tasa de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Satisfacción del profesorado con la organización del plan de estudios	NP	9,0	NP	9,3	NP	9,5
Satisfacción del profesorado con la coordinación docente	NP	9,3	NP	8,8	NP	8,4
Satisfacción del profesorado con la información de la web	NP	9,3	NP	9,4	NP	9,3
Satisfacción del profesorado con los recursos materiales	NP	9,5	NP	9,6	NP	9,3
Satisfacción del profesorado con los resultados alcanzados por los estudiantes	NP	8,4	NP	9,0	NP	8,3

SATISFACCION CON LA BIBLIOTECA	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Satisfacción del profesorado con la Biblioteca	9,3	NP	8,9	NP	9,0	NC
Media Universidad						NC

8.3.2. Análisis satisfacción del profesorado

En relación con los aspectos generales y la satisfacción de los docentes con el programa, se ha alcanzado un valor de 9,1, ligeramente por encima de la media de la universidad. La valoración de aspectos específicos mantiene la media de los cursos de los que se tienen datos, con cifras iguales o superiores a 8,3 y algunos ítems, como la satisfacción con la organización del plan de estudios, claramente por encima de 9.

8.3.3. Reuniones de planificación, coordinación y evaluación

Conclusiones de las reuniones planificación y coordinación mantenidas durante el curso académico 2023-2024:

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 2024 y julio 2024: versiones iniciales, vías de propuestas para la versión definitiva y responsables.
 - Presentación y aceptación de las propuestas y/o modificaciones calendario 23/24
- 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 no muestran ningún tipo de insatisfacción con el programa. Esta afirmación se ve refrendada en el número nulo de sugerencias o quejas.

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 2023. Encuesta a los 12 meses del egreso de la promoción 2021-2022.

	AÑO DE ESTUDIO DE INSERCIÓN LABORAL						
	2017-2018	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Total acumulado de egresados	-	-	2	1	1	6	5
Número egresados encuestados	-	-	2 (100%)	1 (100%)	0	6 (100%)	5 (100%)
Total contratos cuenta ajena	-	-	0	1	-	4	3
Contratos indefinidos	-	-	-	-	-	3	2
Otros contratos	-	-	-	1	-	1	1
Adecuación del puesto	-	-	-	100%	-	100%	100%

Grado de satisfacción con el trabajo	-	-	-	5/5	-	4/5	3/5
Total trabajos cuenta propia	-	-	0	0	-	2	1
Grado de satisfacción con el trabajo	-	-	-	-	-	4/5	3/5
Total trabajadores		-	-	1 (100%)	-	6 (100%)	4 (80,0%)

Total parados	-	-	2	0	-	0	1
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%)
Grado	-		-	-	-	0	0
Máster Universitario	-		-	-	-	2	0
Doctorado	-		-	1	-	1	0
Otros estudios de posgrado	-		-	-	-	0	3
Formación continua	-		-	-	-	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 80,0% de los graduados encuestados se encuentran trabajando con una satisfacción en el trabajo positiva, de 3/5 o superior, mientras que el 20% restante se encuentra en paro voluntario por formación adicional.

Orientación a la mejora

9. SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS

9.1. Evaluador externo

La evaluación externa no estaba prevista para el curso académico 2023-2024.

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
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

ASPECTOS MEJORABLES	SEGUIMIENTO	ESTADO
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

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

Informe de verificación ANECA 15/07/2013:

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
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.	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.	CERRADO

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

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	programa de emprendimiento en el ámbito de los videojuegos de Aragón. 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. Octubre 2023: El Grado sigue manteniendo e incrementando relaciones con los principales agentes del sector como AEVI, DEV o SECIVI. Este año se han adquirido tres nuevas consolas (Sony, Microsoft y Steam) de última generación disposición del grado. 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.	

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
Revisar tanto la descripción del título como el perfil de egreso para que se alinee con los objetivos que pretende la titulación o modificar los mismos.	Octubre 2019: Desde la dirección del grado y el departamento de calidad de EARTE se ha comenzado la forma de abordar esta recomendación Noviembre 2020: Desde la dirección del grado, junto al departamento de calidad, se han diseñado una serie de acciones para lograr que se alcancen los objetivos de la titulación. 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). 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. 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. 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	CERRADO

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	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 de un perfil de egreso competencialmente referido al desarrollo de videojuegos (programación) y no al diseño”. Dado el contexto se realizó un análisis con las siguientes premisas: • 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: ◦ 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. 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.). 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. 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: Expresión gráfica y artística Diseño 2D Diseño 3D Diseño 3D avanzado	

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	Narrativa del videojuego Diseño de videojuegos: Guión y storyboard Diseño y desarrollo de juegos web 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 Referido al punto 2 y cronológicamente se desarrollaron las siguientes acciones: • 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.	

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	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 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. 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: • 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) 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.	
Recoger las evidencias de coordinación.	La dirección del grado junto al departamento de calidad de EARTE han comenzado a coger evidencias de la coordinación. Noviembre 2020: El departamento de calidad y la dirección del grado recogen las evidencias de coordinación.	CERRADO
Completar la información sobre evaluación reflejada en las Guías Docentes de las asignaturas, incluyendo las pruebas concretas de evaluación y el reparto de la nota final del estudiante.	Octubre 2019: Se ha trasladado esta recomendación al departamento de calidad de EARTE Noviembre 2020: Actualmente en las guías docentes que disponen los alumnos tienen desglosadas cada prueba de evaluación. En las guías docentes públicas aparecen detalladas los pesos por cada tipo de instrumento de evaluación.	CERRADO
Publicar el currículo del profesorado del título accesible desde la página web, así como la información sobre los grupos de investigación y las líneas de I+D más relacionadas con el título.	Octubre 2019: Se ha trasladado esta recomendación al departamento de calidad de EARTE. Noviembre 2020: Los logros de investigación pueden ser observados en la página del principal grupo de investigación EARTE y en sus RRSS. Por otro lado, los CVS de los docentes se muestra estandarizado.	CERRADO
Mejorar en la web del título el apartado de «calidad», haciendo accesible a los grupos de interés las evidencias sobre el trabajo realizado: los distintos informes de seguimiento (no solo el último), evidencias relacionadas con el sistema de gestión de calidad (actas de reuniones, acciones de mejora llevadas a cabo, etc.).	Octubre 2019: Por un lado, se ha trasladado la información de Resultados e indicadores de calidad del apartado global de Calidad a la página del título. Se dispone en dicho apartado de la Memoria Anual del último curso, donde se reflejan las acciones de mejora tomadas, los objetivos marcados, etc.	CERRADO

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
Aumentar el número de profesores doctores acreditados.	Octubre 2019: De forma natural y, una vez alcanzado el número de doctores reflejados en la memoria de verificación, el número de doctores acreditados aumentará. Noviembre 2020: Actualmente están solicitadas, dentro del grupo de docentes, 2 solicitudes de acreditación de doctor y dos solicitudes de acreditación como titular. Además, tres profesores han iniciado sus estudios de doctorado. 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. 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. Octubre 2023: Los criterios en este punto mejoran anualmente y es una recomendación seguida desde el grado y EARTE de manera natural. 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.	ABIERTO
Mejorar la capacidad investigadora y producción científica del profesorado.	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. 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. Octubre 2021: Son considerables los éxitos alcanzados en la línea de investigación de videojuegos. 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).	CERRADO
Emprender acciones para subir la matrícula de primer curso, y disminuir el número de abandonos observado.	Octubre 2019: Junto al departamento de Información Universitaria y Marketing se diseñan y plantean acciones para subir la matrícula. 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. 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. Octubre 2022: Se siguen desarrollando acciones para elevar la captación (por ejemplo, se ha cambiado el equipo encargado de la realización de talleres y colaboración con Información Universitaria). Relacionado con las bajas se hace un seguimiento pormenorizado de las causas de las mismas.	ABIERTO

RECOMENDACIONES	SEGUIMIENTO	ESTADO
	Octubre 2023: El número de alumnos ha mejorado pero esta recomendación será de especial seguimiento durante el curso 23-24. 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.	
Aumentar el número de convenios con entidades que tienen relación directa con la temática del título.	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. 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. Octubre 2021: Se aumentó el número de acuerdos, se trata de un objetivo permanente. Octubre 2022: Se aumentó el número de acuerdos; aunque se trata de un objetivo permanente. Octubre 2023: Se aumentó el número de acuerdos; aunque se trata de un objetivo permanente. Octubre 2024: Se aumentó el número de acuerdos; aunque se trata de un objetivo permanente.	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).	Octubre 2019: Se hace un especial seguimiento de las tasas de rendimiento y éxito de aquellas asignaturas. Noviembre 2020: Se observan las tasas de éxito y rendimiento de las citadas asignaturas encontrándose con valores considerados normales.	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).	Octubre 2019: Se ha trasladado esta recomendación al departamento de calidad de EARTE Noviembre 2020: En la memoria aparecen las tasas de éxito y rendimiento desagregadas. Octubre 2021: En la memoria aparecen las tasas de éxito y rendimiento desagregadas. Octubre 2022: En la memoria aparecen las tasas de éxito y rendimiento desagregadas.	CERRADO
Incorporar los indicadores sobre la satisfacción del Personal de Administración y Servicios, el colectivo de empleadores y otros colectivos que se consideren oportunos.	Octubre 2019: Se ha trasladado esta recomendación al departamento de calidad de EARTE. Noviembre 2020: Desde el departamento de calidad se invita a otros colectivos como empleadores y egresados a las reuniones de seguimiento del grado. Octubre 2021: Desde el departamento de calidad se invita a otros colectivos como empleadores y egresados a las reuniones de seguimiento del grado. 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.	CERRADO
Incorporar indicadores de inserción laboral.	Octubre 2019: Desde la Unidad de Orientación Profesional y Empleo se realiza una encuesta a los egresados para conocer su estado laboral. Debido a que el grado se completó el curso pasado, no existen todavía dichos resultados. Noviembre 2020: Se han incorporado los indicadores de inserción laboral.	CERRADO

10. JUSTIFICACIÓN DE DESVIACIONES NO TRATADAS EN EL CURSO 2024-2025

APARTADO	DESVIACIÓN	JUSTIFICACIÓN

11. REVISIÓN DE OBJETIVOS 2023-2024

OBJETIVO	ANÁLISIS CUMPLIMIENTO OBJETIVO	CUMPLIMIENTO ACCIONES	INDICADOR	META	RESULTADO	¿ALCANZADO?
OP-01: Incrementar los acuerdos y colaboraciones con los distintos agentes del sector del videojuego	Nuevo acuerdo con Siesta Games. Acuerdo con SECIVI (incluyendo la colaboración con The Game Kitchen) para realización de track en el Congreso Español de Videojuegos en Coruña.	100 %	Nuevos acuerdos dentro del sector del videojuego (empresas y organizaciones)	2	2	Alcanzado
OP-02: Proponer y desarrollar actividades de extensión universitaria	Objetivo alcanzado; viaje a BIG + 1 taller + 2 charlas.	100 %	Nº de actividades a las que se asiste/organiza	4	4	Alcanzado
OP-03: Apoyar y desarrollar el programa EMPRESA – ESCUELA	Objetivo alcanzado; añadir juegos web + potenciar calidad juegos.	100 %	Nº de acciones para incentivar el proyecto	2	2	Alcanzado
OP-04: Analizar la descripción del título como el perfil de egreso para que se alinee con los objetivos que pretende la titulación	Objetivo alcanzado.	100 %	Nº de acciones para alcanzar el objetivo	2	2	Alcanzado
OP-05: Analizar y diseñar programas de captación	Solicitada información al Dpto. de Coordinación Universitaria para posterior análisis. A partir de la información recibida se realizó un análisis y se diseñó un plan con una serie de acciones.	100 %	Número de acciones realizadas para alcanzar el objetivo	2	2	Alcanzado

12. PLAN DE ACCIÓN 2024-2025

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 a nivel de prácticas, así como TFG e investigación	1. Diseñar y proponer colaboración a empresas en el ámbito de las prácticas. 2. Diseñar acuerdos para impulsar los TFG e investigación en empresas de videojuegos	31/08/2025	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 en el ámbito de los videojuegos.	31/08/2025	Dedicación del responsable asignado y partidas presupuestarias del grado	Nº de actividades a las que se asiste/organiza	4
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	Los egresados deben mostrar un perfil lo más adaptado posible a los procesos de producción profesionales	1. Analizar la viabilidad de la iniciativa en el plan del grado y formas aplicarla. 2. Prototipar una metodología a aplicar y diseñar encaje en el grado	31/08/2025	Dedicación del responsable asignado	Nº de acciones para alcanzar el objetivo	2
OP-04: Añadir/Diseñar acciones que promuevan la captación	El número de alumnos del grado necesita estabilizarse	1. Implementar desde el grado o colaborando con agentes de USJ una acción de promoción del desarrollo de videojuegos 1. Diseñar una nueva clase o variante de acciones de captación	31/08/2025	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	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
1	IN-006	Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas	50	50	50	50	50	50
2	IN-031	Ratio de plazas demandadas / ofertadas	0,92	0,56	0,74	0,62	1,00	0,14
3	IN-032	Número de alumnos de nuevo ingreso	26	19	30	18	24	16
4	IN-040	Número de alumnos matriculados	98	104	116	101	97	85
5	IN-036	Nota media de acceso EVAU (VID)	6,1	5,8	6,3	7,5	7,3	NP
		Nota media de acceso EVAU (INF-VID)	-	-	-	7,6	7,0	7,4
6	IN-114	% PDI acreditados / PDI	23,3%	23,3%	29,1%	28,1%	33,3%	60,8%
7	IN-017	% PDI doctores / PDI	50%	46,6%	42,8%	43,7%	50%	74,5%
8	IN-019	Ratio alumnos/profesor	6,8	7,1	8,8	7,9	9,1	7,9
9	IN-020	% de profesores sometidos a evaluación de la actividad docente (VID)	91,4%	100%	91,4%	67,7%	85,7%	79,5%
		% de profesores sometidos a evaluación de la actividad docente (INF-VID)	-	-	-	-	-	78,0%
10	IN-082	Satisfacción de los alumnos con el profesorado (VID)	8,6	8,8	8,9	9,0	9,0	9,0
		Satisfacción de los alumnos con el profesorado (INF-VID)	-	-	-	-	-	8,9
		Satisfacción de los alumnos con el profesorado (TFG)	9,3	NP	9,6	9,8	9,6	NC
		Satisfacción de los alumnos con el profesorado (TFG)	-	-	-	-	-	9,7
11	IN-076	Satisfacción de los alumnos con el Plan de Acción Tutorial (VID)	9,1	NP	8,7	9,5	9,4	10,0
		Satisfacción de los alumnos con el Plan de Acción Tutorial (INF-VID)	-	-	-	8,3	9,6	9,5
12	IN-077	Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas (VID)	5,3	9,1	9,8	NP	9,3	7,0
		Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas (INF-VID)	-	-	-	9,7	8,9	8,7
13	IN-011	% de alumnos en programa de movilidad (outgoing) (VID)	6,1%	2,9%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
		% de alumnos en programa de movilidad (outgoing) (INF-VID)	-	-	-	-	1,3%	0,0%
14	IN-078	Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing) (VID)	8,2	8,7	NP	NP	NP	NP
		Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing) (INF-VID)	-	-	-	-	9,1	NP
15	IN-069	Tasa de rendimiento (VID)	93,5%	94,8%	95,2%	95,2%	95,3%	94,8%
		Tasa de rendimiento (INF-VID)	-	-	-	-	88,5%	90,2%

	CÓDIGO	INDICADOR	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023	2023-2024
16	IN-071	Tasa de abandono (VID)	22,2%	38,9%	24,0%	39,1%	20,0%	7,4%
		Tasa de abandono (INF-VID)	-	-	-	-	11,8%	NP
17	IN-072	Tasa de graduación (VID)	23,5%	25,9%	26,3%	16,0%	4,3%	10,0%
		Tasa de graduación (INF-VID)	-	-	-	-	37,5%	76,5%
18	IN-070	Tasa de eficiencia (VID)	100,0%	98,5%	93,7%	91,3%	98,5%	100,0%
		Tasa de eficiencia (INF-VID)	-	-	-	-	91,8%	93,6%
19	IN-112	Tasa de éxito (VID)	95,7%	97,2%	96,4%	96,0%	96,6%	97,0%
		Tasa de éxito (INF-VID)	-	-	-	-	91,6%	92,2%
20	IN-113	Tasa de evaluación (VID)	98,1%	97,9%	98,8%	99,3%	98,7%	98,0%
		Tasa de evaluación (INF-VID)	-	-	-	-	96,9%	98,0%
21	IN-047	Número de egresados (VID)	3	8	22	21	20	10
	IN-047	Número de egresados (INF-VID)	-	-	-	-	-	14
22	IN-085	Satisfacción de los egresados (VID)	7,9	8,3	7,2	8,0	9,5	9,4
		Satisfacción de los egresados (INF-VID)	-	-	-	-	8,4	7,9
23	IN-086	Satisfacción del profesorado con el programa	NP	9,0	NP	9,3	NP	9,1

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 2023-2024

Fecha:	30 de enero de 2025	
Hora comienzo:	12:30 h	Hora finalización: 13.30 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, Coordinadora Calidad EARTE, Alumno Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Representante del Personal Docente e Investigador en Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Egresado del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Empleador CEO de Entalto Studios, Director del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos	

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	Datos de matrícula Este curso se han admitido 15 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 21-22, en el que, como en el 23-24, la cifra mayoritaria de nuevas matrículas correspondía al Doble Grado (Por encima del 65%, en ambos cursos). 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 12 bajas detectadas, que en su mayoría se deben a cambio de titulación (8) frente a otras causas como no matriculación por estar trabajando con sólo el Trabajo de Fin de Grado pendiente, abandonos o agotamiento de convocatorias.
5	Sistema de Gestión de Calidad La Escuela EARTE, a la que pertenece el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos ha registrado 38 sugerencias, 16 incidencias y 25 quejas, en conjunto referidas mayoritariamente a los servicios de cafetería, transporte e infraestructuras. En lo referente exclusivamente al grado se han registrado una incidencia y una queja que, finalmente, se comprobó que no tenían fundamento. La docente apunta que en el Informe de Revisión del Sistema de Gestión de Calidad se recoge la adquisición de nuevos assets, para su inclusión en memoria y acta.
6	Profesorado El perfil del profesorado del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos está distribuido de la siguiente manera: 11 licenciados/ingenieros, 2 Máster, 7 doctores no acreditados y 13 doctores acreditados. El número de doctores previsto en la memoria de verificación en relación con el número de profesores y de ECTS impartidos está, en la práctica, alcanzado. La tendencia es claramente de consolidación y

	mejora: Se prevé la incorporación de, al menos, un nuevo doctor en el curso 24-25 y de otros dos docentes que leerán su tesis a lo largo de dicho curso. En esta tendencia de mejora se incrementa paulatinamente el número de doctores acreditados. El número de doctorandos indica que el número de doctores aumentará en un plazo de tiempo medio. Hay, además, tras el trabajo del curso 23-24, profesores que se encuentran en disposición de aportar méritos y solicitar su acreditación durante el curso 24-25. Del conjunto de profesores, 6 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, se ha doctorado el primer docente cuya tesis versa de forma directa sobre la ingeniería del software para el diseño y desarrollo de videojuegos. La ratio de alumnos profesor durante el curso 2023-2024 es 7,9. Dicha ratio certifica una correcta formación académica de acuerdo con los principios de calidad de la Universidad San Jorge. La valoración del profesorado, por parte del alumnado en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en el curso 2023-2024 muestra unas medias (9,0 y 8,9) alineadas con la media de la Universidad San Jorge (9). En este apartado destaca la alta tasa de respuesta, más de diez puntos porcentuales por encima de la Universidad, pero por debajo de cursos pre-COVID.
7	Evaluación de aprendizaje Las tasas de rendimiento (con valor de 94,8% y 90,2%), 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 por debajo del 70,0% en Álgebra, Análisis y Cálculo, Fundamentos Físicos y Matemáticas, siempre superiores al 45,0%. 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.
8	Indicadores de satisfacción y rendimiento La satisfacción de los egresados es sobresaliente-notable (9,4 vid – 7,9 doble) media en línea con la de la Universidad (8,5), aunque la tasa de respuesta ha sido baja, en torno al 20%
9	Satisfacción de agentes externos Todas las desviaciones están siendo abordadas o se han plasmado en objetivos para el curso 2024-2025.
11	Memoria de actividades En el curso académico 2023-24 del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, se destacan como principales hitos: – Como fruto que se podría considerar derivado del proyecto Escuela-Empresa, comienza 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. – La participación en la junta de AEVI como socio afianzado. – Investigación ○ La línea de investigación abierta en torno a la generación de contenido de videojuegos de manera procedural se ha consolidado y continúa generando éxitos en forma de publicaciones en las más prestigiosas revistas y conferencias. ○ Consolidación de Investigación en Game Software Engineering en el grupo SVIT ○ Afianzamiento dentro de SECIVI como parte de la junta directiva. ○ Dentro de SECIVI, incluyendo colaboración con The Game Kitchen, realización de track en el Congreso Español de Videojuegos (CEV). ○ Primer docente del grado y del grupo de investigación en defender una tesis centrada en el desarrollo de videojuegos
12	Revisión de Objetivos 2023-2024 y Plan de Acción 2024-2025 Sobre los objetivos propios: OP-01: Nuevo acuerdo con Siesta Games. Acuerdo con SECIVI (incluyendo la colaboración con The Game Kitchen) para realización de track en el Congreso Español de Videojuegos en Coruña. OP-02: Objetivo alcanzado; viaje a BIG + 1 taller + 2 charlas. OP-03: Objetivo alcanzado; añadir juegos web + potenciar calidad juegos. OP-04: Solicitada información al Dpto. de Coordinación Universitaria para posterior análisis. A partir de la información recibida se realizó un análisis y se diseñó un plan con una serie de acciones. Y el plan de acción establecido para el curso 24-25, cuanta con los siguientes objetivos propios: 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: 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

	OP-04: Añadir/Diseñar acciones que promuevan la captación El empleador señala la importancia del nuevo OP-04 y lo deseable de llevarlo a cabo como extensión de la formación actual. 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.
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 2023-2024.