



VICERRECTORADO DE CALIDAD

<b>RUCT</b>	<b>MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO</b>
2503208	GRADO EN DESARROLLO EN VIDEOJUEGOS

<b>Universidad/es participantes</b>	<b>Centro</b>
UCM	FACULTAD DE INFORMÁTICA

<b>Créditos</b>	<b>Doble grado/máster</b>	<b>Primer curso de implantación</b>	<b>Prácticas externas</b>	<b>Programas de movilidad</b>
240	-	2015-16	Opcionales	-

<b>ÚLTIMA EVALUACIÓN DE LA AGENCIA EXTERNA</b>			
Verifica	Modificación Verifica	Seguimiento externo	Acreditación
<a href="#">03/08/2015</a>	<a href="#">24/05/2019</a>	<a href="#">2018-19</a>	2020-21

CURSO 2020-21  
OFICINA PARA LA CALIDAD

## INFORMACIÓN PÚBLICA DEL TÍTULO

URL: <https://informatica.ucm.es/estudios/grado-videojuegos>

La URL anterior detalla la información del título útil para el alumnado siguiendo la estructura unificada de todos los grados de la UCM. En particular, entre otras cosas:

- Acceso y admisión: <https://informatica.ucm.es/estudios/grado-videojuegos-acceso-informacion>
- Planificación y horarios: <https://informatica.ucm.es/estudios/grado-videojuegos-plan>
- Sistema de garantía de calidad: <https://informatica.ucm.es/estudios/grado-videojuegos-estudios-sgc>
- La web del centro está disponible en <https://informatica.ucm.es>

## ANÁLISIS DE LA IMPLANTACIÓN Y DESARROLLO EFECTIVO DEL TÍTULO DE GRADO/MÁSTER

### 1. ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD DEL TÍTULO

#### **1.1.- Relación nominal de los responsables del SGIC y colectivo al que representan.**

La Facultad de Informática cuenta con una **Comisión de Calidad de los Grados (CCG)** que lleva a cabo todas las actuaciones relativas a garantizar la calidad de los estudios de grado que en ella se imparten. Su composición en el curso 2020/21 queda reflejada en la tabla siguiente. Se puede consultar también en la página web de la Facultad: <https://informatica.ucm.es/comision-de-calidad-de-grados>

Nombre	Apellidos	Categoría y/o colectivo
Raquel	Hervás Ballesteros	Vicedecana de Estudios y Calidad
Guadalupe	Miñana Roperó	Representante PDI – Dpto. Arquitectura de Computadores y Automática
Marco Antonio	Gómez Martín	Representante PDI – Dpto. Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial
Natalia	López Barquilla	Representante PDI – Dpto. Sistemas Informáticos y Computación
Margarita	Sánchez Balmaseda	Representante PDI – Resto de departamentos
Rafael	Ruíz Gallego-Largo	Representante del PAS
Sergio	Ramos Mesa	Representante de Estudiantes – Grado en Ingeniería Informática
Izán	Bravo Fernández	Representante de Estudiantes – Grado en Ingeniería de Computadores
Cristóbal	Saraiba Torres	Representante de Estudiantes – Grado en Ingeniería del Software
Alejandro	Marín López	Representante de Estudiantes – Grado en Desarrollo de Videojuegos
Luis	Rodríguez Baena	Agente externo (subdirector de Calidad en la Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología de la Universidad Internacional de la Rioja, UNIR)

En relación con la estructura de la CCG cabe destacar que:

- Su composición cuenta con un **representante de cada uno de los departamentos** adscritos a la Facultad más un **representante de los departamentos no adscritos**. Hay también un representante de **estudiantes** para cada uno de los Grados impartidos, así como uno del **Personal de Administración y Servicios** y un **agente externo**. Todos los miembros tienen un suplente.

- Su composición refleja completamente la propuesta que se realizó en la Memoria Verificada.
- A cada reunión asisten como invitados aquellos participantes que requieran los temas del orden del día. Por ejemplo, a lo largo de los años han sido convocados los coordinadores de asignaturas, vicedecanos del centro, directores de departamentos, o agentes externos, de forma que se puedan abordar con profundidad los temas específicos planteados en cada una de las reuniones.

Asisten también como invitados a todas las reuniones los **coordinadores de los grados** impartidos en la Facultad:

Nombre	Apellidos	Categoría y/o colectivo
Fernando	Rubio Díez	Coordinador del Grado en Ingeniería Informática
Marcos	Sánchez-Élez Martín	Coordinador del Grado en Ingeniería de Computadores
Antonio	Navarro Martín	Coordinador del Grado en Ingeniería del Software
Pedro Pablo	Gómez Martín	Coordinador del Grado en Desarrollo de Videojuegos

### **1.2.- Normas de funcionamiento y sistema de toma de decisiones.**

La Comisión de Calidad de los Grados (CCG) es única dentro de la Facultad de Informática, y lleva a cabo todas las actuaciones relativas a garantizar la calidad de los estudios de grado que en ella se imparten, incluido el Grado en Desarrollo de Videojuegos. Debido a ello, la información sobre las actuaciones de la comisión no se ofrece a los estudiantes y profesores desglosada por titulación sino de forma conjunta en el siguiente enlace <https://informatica.ucm.es/comision-de-calidad-de-grados>. En ella está también el Reglamento de Funcionamiento de la Comisión de Calidad de los Grados, que fue aprobado en Junta de Facultad el 12 de mayo de 2011.

El Reglamento de la Comisión tiene por objeto la regulación de la organización y funcionamiento de la CCG de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid. Incluye una descripción clara de las funciones de la CCG, de su composición y los deberes y derechos de sus miembros, de sus normas de funcionamiento y del sistema de toma de decisiones.

Las funciones principales de la Comisión son:

- Realizar el seguimiento del Sistema de Garantía Interna de Calidad.
- Gestionar y coordinar todos los aspectos relativos a dicho sistema.
- Realizar el seguimiento y evaluación de los objetivos de calidad del título.
- Realizar propuestas de mejora y hacer un seguimiento de las mismas.
- Proponer y modificar los objetivos de calidad del título.
- Recoger información y evidencias sobre el desarrollo y aplicación del programa formativo de la titulación (objetivos, desarrollo de la enseñanza y aprendizaje y otros).
- Gestionar el Sistema de Información de la titulación.

La Comisión se reúne al menos una vez al finalizar cada cuatrimestre y una vez más al terminar el curso académico. De forma adicional se puede reunir cuando lo decida la presidenta o a petición de la mitad de los miembros.

Todas las decisiones se toman por mayoría simple y votan todos los miembros de la Comisión. La presidenta tiene voto de Calidad.

Las decisiones se remiten a la Junta de Centro que adopta las medidas necesarias para su ejecución. Cualquier decisión tomada en la Comisión implica un seguimiento de su grado de ejecución en la siguiente reunión (o en las siguientes en caso de ser necesario).

Además del Reglamento, en esa página Web está públicamente disponible la información sobre la composición de la Comisión, y las actas de todas las reuniones.

## Interacción con otras Comisiones de la Facultad

La **Comisión de Calidad de los Grados** interactúa con la **Comisión Académica** que se encarga de la elaboración de los horarios y del calendario de exámenes antes del comienzo del curso, así como de atender las peticiones de cambios o las posibles incidencias sobre estos temas que puedan surgir durante el curso. La Comisión Académica de la Facultad está formada por un representante de cada departamento y otro de los estudiantes, propuesto por delegación de alumnos. Es una Comisión no delegada de la Junta de Facultad, por lo que todas las decisiones se envían para su aprobación en la Junta. La Comisión se reúne al menos 3 veces al año, dependiendo de las cuestiones a tratar. Cuando se detectan incidencias, el presidente de la Comisión Académica informa a la presidenta de la Comisión de Calidad de los Grados.

El **funcionamiento** del sistema de Garantía de Calidad del título se considera **adecuado**. En la Comisión de Calidad de los Grados se encuentran representados todos los agentes implicados en la titulación, y al mismo tiempo el número de miembros permite un funcionamiento fluido y ágil, lo que se considera una fortaleza del grado. En las reuniones se tratan los temas de mayor interés para el seguimiento de la calidad, y se toman las decisiones correspondientes cuando es necesario.

### **1.3.- Periodicidad de las reuniones y acciones emprendidas.**

Cumpliendo con las normas fijadas en el Reglamento de Funcionamiento de la Comisión de Calidad de los Grados, indicamos a continuación las fechas de las reuniones de la Comisión durante el curso 2020/21 junto con los principales temas tratados que afectan al Grado en Desarrollo de Videojuegos. En las reuniones, también se analizan las quejas y sugerencias llegadas al buzón de calidad, que no se describen aquí por ser el objeto de la sección 4 de esta Memoria de Seguimiento.

La información completa sobre las reuniones está públicamente disponible en las actas accesibles desde <https://informatica.ucm.es/comision-de-calidad-de-grados>.

Fecha	Temas tratados	Problemas analizados, acciones de mejora, acuerdos adoptados
28/09/2020 ( <a href="#">acta</a> )	Fichas docentes 2020/21	Aprobación de las fichas por parte de la CCG, como paso previo por su aprobación en Junta de Facultad.
	Actividades para el curso 2020/21	Se aprueban las actividades a realizar durante el curso, entre otras: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mentorías para estudiantes de nuevo ingreso</li> <li>• Reuniones de seguimiento con delegados</li> </ul>
11/12/2020 ( <a href="#">acta</a> )	Memorias de seguimiento	Aprobación de las memorias de seguimiento del curso 2019/2020. No hubo memoria del Grado en Desarrollo en Videojuegos al tener que renovar la acreditación durante el curso.
08/04/2020 ( <a href="#">acta</a> )	Renovación de la acreditación del Grado en Desarrollo de Videojuegos	Aprobación del autoinforme, y evidencias asociadas, para la renovación de la acreditación del Grado en Desarrollo de Videojuegos como paso previo a su aprobación en Junta de Facultad
	Análisis de resultados académicos del primer cuatrimestre	Se analizan los resultados académicos del primer cuatrimestre. En el Grado en Desarrollo de Videojuegos, de las 19 asignaturas obligatorias

		del primer cuatrimestre, 4 han mejorado sus tasas y 6 las han empeorado.
14/07/2020 ( <a href="#">acta</a> )	Fichas docentes 2021/22	Aprobación de las fichas por parte de la CCG, como paso previo por su aprobación en Junta de Facultad.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Funcionamiento ágil de la comisión de calidad Interacción con otras comisiones de la facultad	

## 2. ANÁLISIS DE LA ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LOS MECANISMOS DE COORDINACIÓN DEL TÍTULO

En la descripción del plan de estudios, la Memoria Verificada del Grado en Desarrollo de Videojuegos indica los mecanismos de coordinación en todos los niveles de estructuración de las enseñanzas (módulos, materias y asignaturas):

- La coordinación de **módulo** implicará que los contenidos de las diferentes materias se impartirán en el orden adecuado para facilitar el aprendizaje.
- La coordinación de **materia** impedirá que se repitan contenidos entre las diferentes asignaturas de una materia o que se dejen contenidos importantes sin impartir por la división en asignaturas.
- La coordinación de **asignatura** supondrá que los contenidos, actividades formativas y métodos de evaluación de todos los grupos de una asignatura serán comunes.

El último punto corresponde a lo que tradicionalmente se denomina **coordinación horizontal**. La política de la Facultad de Informática en materia de coordinación horizontal obliga a que ésta exista entre los profesores que impartan clase a diferentes grupos de la misma asignatura y Grado. Dado que el Grado en Desarrollo de Videojuegos dispone de un único grupo *no existe* coordinación horizontal entre grupos, más allá de la coordinación del profesor principal y su desdoble de subgrupos de prácticas.

Algunas asignaturas del Grado coinciden total o parcialmente con otras del resto de Grados impartidos en la facultad, por lo que podría asumirse que, aunque fuera de manera opcional, una coordinación horizontal sí sería posible *entre grados*. Sin embargo, en la mayoría de las ocasiones las asignaturas tienen menos carga docente en el Grado en Desarrollo de Videojuegos, y cuando no es el caso el contenido se ha adaptado para mejorar la coordinación vertical. No obstante, los profesores de esas asignaturas mantienen contactos informales con sus compañeros de otros Grados para estar informados de los resultados o de las técnicas docentes utilizadas.

La *coordinación de módulo* y de *materia* indicada en la Memoria Verificada se corresponde con la llamada **coordinación vertical**, en la que profesores de distintas asignaturas se coordinan entre sí para garantizar que los contenidos se imparten en el orden adecuado, que no se repiten, y que no se están dejando contenidos importantes sin impartir. Como agentes de coordinación vertical actúan los departamentos, a través de sus comisiones académicas o similares, y de manera más global por los coordinadores de grado y la propia Comisión de Calidad de los Grados. El proceso de elaboración de las fichas es supervisado por estos agentes de coordinación vertical, actuando como filtros efectivos a la hora de detectar y resolver problemas de falta de homogeneidad, solapamientos e incluso de inconsistencia de fichas entre sí o con el plan de estudios oficial.

En particular, el Grado en Desarrollo de Videojuegos tiene una peculiaridad en lo referente a la coordinación vertical. Los tres primeros cursos incorporan una **asignatura de proyecto obligatoria** (*Proyectos I, Proyectos II y Proyectos III*) en la que los alumnos deben poner a prueba

los conocimientos adquiridos cada curso académico. Estas asignaturas son la espina dorsal del Grado, al servir como punto de unión de los conocimientos prácticos aprendidos en las demás. La repercusión directa que esto tiene es que es necesaria una *coordinación vertical por curso*, para garantizar la coherencia en todo el proceso. Para garantizar esta coordinación desde el principio, en el momento de implantar por primera vez cada curso, las fichas de las asignaturas fueron debatidas y creadas por grupos de trabajo con interés en ellas o en otras relacionadas, y a menudo hubo profesores que formaron parte de varios de esos grupos (entre otros el Coordinador del Grado que participó en todos) para garantizar la coherencia.

Otra peculiaridad del Grado en Desarrollo de Videojuegos está en la existencia de tres **asignaturas impartidas en la Facultad de Bellas Artes**, que constituyen un espacio de coordinación en sí mismo. Aunque es la Facultad de Informática la responsable del Grado en conjunto, la Facultad de Bellas Artes nombra a una persona que se encarga de la coordinación de las tres asignaturas y que sirve de punto de unión entre las Facultades. La coordinadora de la Facultad de Bellas Artes y el coordinador del Grado en Informática mantienen una comunicación fluida que dio lugar, por ejemplo, a la creación de una asignatura optativa para el Grado impartida en Bellas Artes. Durante el curso 2020/21 el Grado pasó por la renovación de la acreditación de la titulación, por lo que ambos mantuvieron una colaboración más estrecha aún para la escritura del autoinforme y las evidencias en los puntos en los que era necesario fusionar información.

Actualmente, en el día a día la coordinación vertical se realiza gracias a la **interacción entre el equipo docente a cargo de las asignaturas del grado**, ya sea a través de reuniones, de debates por correo electrónico o de conversaciones informales. Los mecanismos de coordinación utilizados se realizan independientemente de si las asignaturas implicadas pertenecen al mismo módulo (*coordinación de módulo*), a la misma materia (*coordinación de materia*) o incluso si están alejadas en la especificación del título, pero tienen una relación significativa que hace importante que se realice coordinación entre ellas. Esto permite que los profesores de las asignaturas más relacionadas intercambien información durante el curso para poner en común ideas y garantizar la coherencia, hasta el extremo de que se han dado casos de que alguna asignatura amplíe prácticas planteadas en otra.

Hacer un seguimiento formal de todas las reuniones realizadas entre el profesorado es impráctico en un equipo docente tan cohesionado como el de este grado. Muchas veces las reuniones se realizan en conversaciones informales que emergen de manera natural a lo largo del curso en momentos de encuentro (comidas, despachos adyacentes, etcétera), o bien por correo electrónico. Incluso ocurre que asignaturas que requerirían coordinación vertical, como *Metodologías Ágiles de Producción y Proyectos I*, o *Informática Gráfica I* e *Informática Gráfica II* son impartidas por el mismo grupo de profesores. De hecho, en el curso 2020/21, de las asignaturas obligatorias salvo el TFG (34 en total), el 60% han sido impartidas o han tenido desdobles de profesores que estaban en alguna otra asignatura del grado, por lo que se produce una coordinación natural en muchas direcciones. Debido a esto, no hay disponible un informe detallado sobre las fechas, temas tratados, acciones de mejora y acuerdos adoptados de todas las reuniones de coordinación. Como se ha comentado, esto no significa que no se haya producido coordinación, sino que ésta ha sido continua y repartida a lo largo de todo el curso. De entre toda la coordinación orgánica que se produce de forma general entre el profesorado, merece la pena destacar algunas de especial relevancia:

- Las asignaturas FP1 y FP2 que fueron *cuatrimestralizadas* en el plan 2019 son impartidas por el mismo profesor, por lo que se mantiene la coordinación entre ambas. Por su parte, TPV1 y TPV2, también *cuatrimestralizadas*, son impartidas por los mismos

profesores que la impartían antes de la cuatrimestralización, por lo que mantienen la misma coordinación.

- En el [grafo de dependencias del grado](#), las asignaturas MAP, P1 y FP2 aparecen agrupadas por tener una alta dependencia. FP2 (y FP1) proporcionan los conocimientos básicos de programación que los estudiantes ponen a prueba en P1 (y MOT), y los profesores se mantienen informados sobre el avance de los contenidos impartidos. Por su parte, P1 y MAP han tenido un profesor común, que también ha impartido clase en MOT, también muy relacionada. En segundo curso, TPV1, TPV2 y EDA también forman un grupo de coordinación importante. La relación entre TPV1 y TPV2 ya se ha mencionado. TPV1 y EDA comparten también un profesor, lo que ocasiona una coordinación implícita.
- Los profesores de las asignaturas de Proyectos mantienen una comunicación estrecha a lo largo del curso. Suelen reunirse para hablar sobre mecanismos de evaluación, las restricciones de los proyectos que los estudiantes deben realizar están consensuadas (y son coherentes con el resto de las asignaturas de cada curso), y es habitual que los profesores asistan a los *hitos* de las tres asignaturas de Proyectos en las que los estudiantes presentan sus avances. Además, entre los tres organizaron una *GameJam* (<https://itch.io/jam/jamon2021>) durante el segundo cuatrimestre, que fue una iniciativa muy bien acogida por los estudiantes.
- Durante el curso 2020/21 el Grado pasó por el proceso de renovación de la acreditación de la titulación, por lo que hubo si cabe más comunicación de intercambio de información para la escritura del autoinforme y la recopilación de evidencias.

En general, una buena parte del equipo docente está muy cohesionada por haber colaborado estrechamente muchos años en los títulos propios de la Facultad sobre videojuegos y mantener una gran implicación con el Grado. Además, al ser un Grado con pocos alumnos y profesores, esa tendencia a la coordinación ha sido asimilada por otros docentes que, si bien no han dado clase en los títulos propios, han pasado a formar parte de conversaciones informales de coordinación de todo tipo gracias muchas veces a relaciones personales estrechas anteriores. En ocasiones, incluso profesores que imparten asignaturas que no necesitan coordinación entre ellas intercambian información sobre los estudiantes comunes para saber con antelación como trabajan o qué esperar de ellos. Todo esto se plasma en las encuestas de satisfacción, en las que el profesorado del Grado valora la coordinación con una media de 9,7 y de un 9,1 en la satisfacción general con la titulación.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Profesorado muy cohesionado Satisfacción del profesorado del título	Falta de regulación formal de la coordinación Ausencia de actas

### 3. ANÁLISIS DEL PERSONAL ACADÉMICO

A 31/11/2020 en los títulos de la Facultad de Informática impartían clase **243 profesores** entre adscritos a la facultad y adscritos a otras facultades (CC. Físicas, Matemáticas, CC. Económicas y Bellas Artes) de los cuales **65 dan clase en el Grado en Desarrollo de Videojuegos**. En las enseñanzas impartidas en la facultad participan profesores de muy diversas áreas de conocimiento, en particular incluyendo profesores de la Facultad de Bellas Artes, lo cual muestra el carácter multidisciplinar del profesorado.

Por categoría	Datos del centro				Datos del título				
	Número de profesores		ECTS impartidos	Sexenios	Número de profesores		ECTS impartidos		Sexenios
	Total	% sobre el total			Total	% sobre el total	Total	% sobre el total	
Asociado	18	7,41%	116,84	0	5	7,70%	29	9,00%	0
Asociado Interino	12	4,94%	110,14	0	3	4,60%	9,02	2,80%	0
Ayudante Doctor	15	6,17%	96,05	1	3	4,60%	14,3	4,40%	0
Catedrático de Universidad	46	18,93%	373,43	201	6	9,20%	26,82	8,30%	24
Colaborador	8	3,29%	94,02	2	2	3,10%	6	1,90%	0
Contratado Doctor	45	18,52%	624,02	53	20	30,80%	107,66	33,50%	24
Contratado Doctor Interino	8	3,29%	63,41	3	2	3,10%	25,15	7,80%	0
Emérito	2	0,82%	12	11					
Titular Escuela Universitaria	1	0,41%	6	0					
Titular de Universidad	87	35,80%	961,22	217	24	36,90%	103,73	32,20%	48
Titular de Universidad Interino	1	0,41%	6	0					
<b>Totales:</b>	<b>243</b>	<b>100,00%</b>	<b>2463,13</b>	<b>488</b>	<b>65</b>	<b>100,00%</b>	<b>321,68</b>	<b>100%</b>	<b>96</b>

Casi el **90% de los profesores** que imparte clases en la Facultad tenían **dedicación a tiempo completo**. El porcentaje restante tienen dedicación a tiempo parcial a través del rol de asociado. En el caso del Grado en Desarrollo de Videojuegos su participación es particularmente interesante porque algunos de ellos se encuentran trabajando actualmente en la industria del Videojuego, lo que añade valor a la formación que imparten.

**Más del 85%** del profesorado de la facultad tiene el **título de Doctor**, valor que se mantiene equivalente entre el profesorado del grado y que cumple con los valores indicados en la Memoria Verificada.

El profesorado de la Facultad de Informática es en general bastante activo en relación con la **innovación docente**. Es habitual que el profesorado participe en Proyectos Innova-Docencia o Innova-GestiónCalidad (conocidos tradicionalmente conjuntamente como PIMCD) o realicen cursos de formación continua. En el curso 2020/2021 hubo 8 proyectos de este tipo dirigidos por profesores de la Facultad, 3 de los cuales daban clase en el Grado en Desarrollo de Videojuegos:

Proyecto	Título	Responsable
18	Juez automático para el aprendizaje de bases de datos	<b>Martín Martín, Enrique</b>
41	Infraestructura para la expansión de escenarios de guerra digital como apoyo a la docencia en ciberseguridad	<b>Vázquez Poletti, José Luis</b>
80	Cluster de Raspberry Pi para prácticas de Programación Paralela y Big Data.	Llana Díaz, Luis Fernando
112	Entorno virtual para el uso de videojuegos como estrategia de enseñanza activa y método de evaluación.	Recio García, Juan Antonio
170	Aplicaciones de la tecnología H5P en el Campus Virtual de la UCM para generar contenidos interactivos en los espacios virtuales (H5P-CVUCM)	Cervigón Ruckauer, Carlos
259	Evaluación y mejora de la herramienta on-line DESweb para la enseñanza de bases de datos (2)	Saenz Pérez, Fernando

Proyecto	Título	Responsable
398	Enseñanza de coMputación cuántica Práctica pAra esTudiantes de Informática: Arquitectura y programación (EMPATIA)	Botella Juan, Guillermo
441	Implementación inicial del sistema de información docente de la Facultad de Informática	<b>Gómez Martín, Marco Antonio</b>

Además de ellos, otros 7 profesores más del Grado participaron como miembros de alguno de los proyectos anteriores.

Aparte del personal docente e investigador, la Facultad cuenta con **51 empleados de administración y servicios** (50 a tiempo completo), 20 de los cuales son funcionarios, 8 funcionarios interinos, 19 con contrato laboral fijo y 4 con contrato laboral temporal. Se encargan de proporcionar diferentes servicios (gerencia, biblioteca, secretaría, etcétera) que repercuten en todos los grados de la Facultad. También hay 53 personas contratadas como personal investigador (el 80% a tiempo completo), ya sean investigadores predoctorales (FPU, FPI), técnicos de apoyo o contratados por proyecto. Algunos de ellos colaboran realizando tareas de apoyo docente como desdobles.

El Vicerrectorado de Calidad, en particular su Oficina para la Calidad, gestiona el **Programa de Evaluación Docente** para tener una medida de la calidad docente de los profesores. Cada docente pasa por la evaluación DOCENTIA-UCM una vez **cada tres cursos académicos**. Un profesor que ha conseguido una evaluación positiva no tendrá que someterse a una nueva evaluación hasta que transcurran tres nuevos cursos desde el último en que haya sido evaluado. No obstante, todo el profesorado participa en el **Plan Anual de Encuestas (PAE)** del alumnado sobre la Actividad Docente del Profesorado. En este plan no se evalúa al docente (como sí ocurre con DOCENTIA-UCM), sino que simplemente se encuesta a los alumnos y su opinión se le hace llegar a modo informativo. Las encuestas no se consideran válidas (significativas) si no son respondidas por al menos el 15% de los estudiantes matriculados (“PAE inválido”).

La evaluación DOCENTIA-UCM trianual incorpora las respuestas del Plan Anual de Encuestas de los dos cursos anteriores, las respuestas del tercer año de ese mismo plan, un autoinforme del propio profesor analizando su labor docente y un informe de las autoridades académicas.

El resultado de todo esto es que la UCM proporciona varios indicadores relacionados con la evaluación docente:

- **IUCM-6:** tasa de **participación en el Programa de Evaluación Docente**. Esto incluye a los profesores que ese año participan únicamente en el Plan Anual de Encuestas, y los que participan en DOCENTIA-UCM.
- **IUCM-7:** tasa de evaluaciones en el Programa de Evaluación Docente. Es el porcentaje del profesorado que, ese curso, ha sido realmente evaluado a través de **DOCENTIA-UCM**. Dado que la evaluación es obligatoria cada tres años, el valor teórico esperado de este indicador es del 33,3%.
- **IUCM-8:** tasa de evaluaciones positivas del profesorado. De los profesores evaluados con DOCENTIA-UCM (indicado por IUCM-7), cuántos tuvieron una **evaluación positiva** (o, mejor dicho, no “no positiva”, ya que los valores posibles son “no positiva”, “positiva”, “muy positiva” y “excelente”).

La tabla siguiente muestra la evolución de las tasas teniendo en cuenta únicamente al Grado en Desarrollo de Videojuegos:

	1º curso de seguimiento 2015/2016	2º curso de seguimiento 2016/2017	3º curso de seguimiento 2017/2018	4º curso de seguimiento 2018/2019	5º curso de seguimiento 2019/2020	Curso autoinforme acreditación 2020/2021
<b>IUCM-6</b> Tasa de participación en el Programa de Evaluación Docente	58,82%	33,33% <sup>1</sup>	87,18%	69,1%	73,33%	91,18%
<b>IUCM-7</b> Tasa de evaluaciones en el Programa de Evaluación Docente	58,82%	14,69%	43,49%	7,27%	33,33%	27,94%
<b>IUCM-8</b> Tasa de evaluaciones positivas del profesorado	100%	66,67%	100%	83,33%	95,00%	94,74%

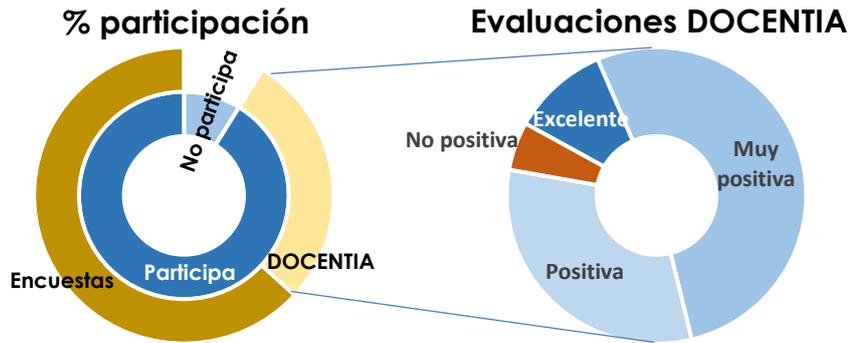
La tasa de participación en el programa de evaluación docente (**IUCM-6**) ha sufrido un significativo ascenso, consiguiéndose el mejor registro de la serie histórica, una tendencia que ha ocurrido también en el resto de grados de la Facultad. La tasa de *evaluaciones* en el programa (**IUCM-7**) ha bajado ligeramente, pero se mantiene cercano al 33,3% teórico esperado. Es difícil hacer una valoración sobre las fluctuaciones de este indicador, porque, aunque se espera que un tercio del profesorado se evalúe cada año, es bajo la suposición de que éste es estable en el mismo grado a lo largo del tiempo y que se evalúan en él, algo que podría no ocurrir. Profesores que no se evaluaron en un curso académico X en el grado que nos ocupa, y que reducen la tasa IUCM-7 en la tabla anterior para ese curso, podrían evaluarse en un curso diferente Y pero en un grado distinto y no contar positivamente aquí. El valor de esa tasa sería más significativo si incluyera a todo el profesorado de la Facultad, para tener una imagen más fidedigna (aunque sea de manera trianual) sobre el porcentaje de evaluación del personal docente.

La tasa de evaluaciones positivas (**IUCM-8**) muestra un dato muy favorable, siendo el más alto de entre todos los grados de la Facultad.

La Universidad Complutense calcula, desde este curso 2020/21, un nuevo indicador denominado **IUCM-7A** que proporciona el porcentaje del profesorado que, teniendo que ser evaluado (está en su “tercer año”), lo ha sido realmente. Es por tanto equivalente a IUCM-6 pero restringido solo al profesorado evaluable. El valor para el profesorado del Grado que nos ocupa ha sido del 90,5% (19 de 21 profesores). No es posible hacer una valoración comparativa histórica al no disponer del indicador en cursos previos. Además, el indicador en sí no es particularmente útil visto de forma individual en un grado. Como ocurría antes, los dos profesores que no se han evaluado pueden haberlo hecho en otro grado y, de hecho, ha sido así porque el valor IUCM-7A conjunto de la Facultad de Informática es del 100%. Por tanto, aunque este 90,5% es el valor más bajo entre todos los grados de la facultad, es de difícil interpretación y no se considera una debilidad del grado.

La figura siguiente resume la participación en DOCENTIA-UCM del profesorado del Grado.

<sup>1</sup> El mal dato del indicador IUCM-6 del curso 2016/2017 se debió a la existencia de dificultades en la evaluación por parte de los profesores del grado, que impidió a muchos participar en el programa. Se analizó en la memoria de seguimiento de dicho curso y se indicó como debilidad del Grado, algo que se subsanó en los cursos siguientes.



FORTALEZAS	DEBILIDADES
Alta participación en el Programa de Evaluación Docente. Alta tasa de evaluaciones positivas	

#### 4. ANÁLISIS DEL FUNCIONAMIENTO DE QUEJAS Y SUGERENCIAS

La Comisión de Calidad de los Grados mantiene a disposición del profesorado, alumnado y PAS un *buzón único* de sugerencias para todas aquellas propuestas que tengan como finalidad promover la mejora de la Calidad de la Titulación. Desde 2013 el buzón se materializa en un *formulario web* (<https://informatica.ucm.es/buzon-de-sugerencias-y-quejas>) que ha dado resultados muy satisfactorios, simplificando notablemente la formalización de su gestión. En el curso 2018/19 se renombró el buzón, pasando a conocerse como *Buzón de quejas, sugerencias y agradecimientos*, para animar a los diferentes colectivos a usar el buzón también para comentar las cosas que funcionan particularmente bien y deberían intentar mantenerse en el tiempo.

En el buzón de calidad pueden formular sugerencias todos los miembros de la Facultad de Informática, tanto estudiantes, como profesores y personal de administración y servicios. Las sugerencias pueden ser emitidas a título personal o en equipo, pero será necesario identificarse en la solicitud. No se tramitará ningún mensaje en el que no se haya cumplido este requisito. El formulario web identifica al solicitante, el colectivo al que pertenece (alumnado, PDI, PAS u otro) y el tipo (reclamación, sugerencia o agradecimiento).

El buzón funciona a través del correo electrónico, de forma que el usuario recibe la respuesta en la dirección de e-mail desde la que haya enviado el mensaje.

Internamente, la Comisión realiza los siguientes pasos:

1. La CCG efectúa el registro de todas las reclamaciones y envía el correspondiente correo electrónico de acuse de recibo a los solicitantes. A estos efectos, la CCG dispone de un registro propio, totalmente confidencial, donde se anotan los siguientes campos por cada mensaje recibido: Identificador, Nombre, Email, Asunto, Fecha Recepción, Fecha Respuesta, Estado y Comentarios.
2. La Comisión no admite las reclamaciones y observaciones anónimas, las formuladas con insuficiente fundamento o pretensión y todas aquellas cuya tramitación cause un perjuicio al derecho legítimo de terceras personas. En todo caso, comunica por email al solicitante los motivos de la no admisión.
3. La Comisión reenvía a la Unidad correspondiente aquellas quejas o sugerencias no relacionadas directamente con la Calidad de la Titulación, informando por email al solicitante.

4. La Comisión examina las sugerencias y reclamaciones relacionadas con la Calidad de la Titulación, promoviendo la oportuna investigación y dando conocimiento a todas las personas que puedan verse afectadas por su contenido.
5. Una vez concluidas sus actuaciones, notifica por email su resolución a los interesados y la comunica al órgano universitario afectado, con las sugerencias o recomendaciones que considere convenientes para la subsanación, en su caso, de las deficiencias observadas.

En el curso 2020/21 hubo **35 notificaciones en el buzón**, dos de las cuales eran la misma, por lo que en esencia hubo solo 34. Al ser un buzón único para todo el centro, la Comisión de Calidad de los Grados trata de manera conjunta las quejas, sugerencias y agradecimientos llegados para todos los grados. Muchos de los mensajes ni siquiera tienen relación directa con un grado específico, sino que son relativos a Gerencia (calidad del servicio de cafetería, desperfectos en el mobiliario), consultas sobre trámites administrativos o solicitudes de información. Los gráficos siguientes muestran las categorías de las notificaciones recibidas durante el 20/21:



El análisis de las notificaciones indica que **11** fueron relativas a la organización académica y de los espacios debido a la **situación de pandemia** causada por la COVID-19, **7** fueron quejas por los **tiempos de corrección** (muchas de la misma asignatura) y **6** solicitud de **información**. El resto se reparten entre consultas de gestión, gerencia del edificio, gestión académica o agradecimientos, junto con **5** que fueron **quejas sobre asignaturas** concretas.

De todas las notificaciones, solo **dos** eran relativas específicamente al **Grado en Desarrollo de Videojuegos**, por parte de dos estudiantes que se quejaban sobre las dificultades para recibir tutorías durante el segundo cuatrimestre por parte de los profesores de una asignatura del primer cuatrimestre, y de la atención recibida en los laboratorios durante las clases regladas. Se puso en conocimiento de los profesores, que desconocían el malestar y procurarían prestar más atención en el futuro.

Además del mecanismo formal del buzón, la Vicedecana de Estudios y Calidad organiza **reuniones con el delegado y subdelegado** de cada uno de los grupos de los diferentes grados que se imparten en la facultad para conocer de primera mano el desarrollo de las actividades docentes en esos grupos. De ser necesario, los comentarios, quejas o sugerencias tratados en esas reuniones son llevados a la Comisión de Calidad y tratados como parte del sistema de quejas y sugerencias. Debido a la situación de pandemia, durante el curso 2020/21 estas reuniones no se realizaron de forma presencial, sino que se solicitó a los delegados que rellenaran un formulario con una batería de preguntas habituales en las reuniones de años

anteriores. Ninguno de los delegados del Grado en Desarrollo de Videojuegos rellenó el formulario, por lo que no se obtuvo información adicional. Es difícil hacer una lectura de este resultado, que puede interpretarse como indiferencia, o como que no hay nada significativo de lo que informar. Debido a ello, no se considera una debilidad del grado, aunque para el curso 2021/22 se procurarán retomar las reuniones presenciales.

**Excepcionalmente**, la Vicedecana de Estudios y Calidad recibe también quejas y sugerencias a través del **correo electrónico**. Durante el curso 2020/21, una fue relativa al Grado en Desarrollo de Videojuegos y, curiosamente, no venía de un estudiante, sino de un **profesor** que se quejaba de la **actitud agresiva de un alumno** repetida varias veces a lo largo del tiempo. El estudiante también había acusado injustamente al profesor de no realizar correctamente su trabajo. Se habló con el profesor y la directora del departamento, que expusieron los hechos, y posteriormente se realizó una reunión con el estudiante en la que estuvieron presentes el Decano, la Vicedecana de Estudios y Calidad y la directora del departamento. Se dejó claro al estudiante que debe cuidar su actitud, y que no puede ir acusando injustamente a los profesores solo porque las cosas no son como a él le gustaría. El estudiante se disculpó ante los presentes en la reunión, y posteriormente lo hizo con el profesor.

El uso del buzón es, en cualquier caso, el último paso ante algún problema. Los estudiantes acostumbran a hablar de los problemas que surgen en la labor docente directamente con los profesores implicados para buscar una solución rápida y efectiva (por ejemplo, acumulación de entregas de prácticas, métodos de evaluación, etcétera). Si el problema afecta a toda la clase, este paso se realiza a través del delegado o, si puede afectar a varios grupos con profesores diferentes, a través de la Delegación de Alumnos, algo que no ocurre en el Grado en Desarrollo de Videojuegos al ser de grupo único. En ese punto, las quejas en ocasiones son notificadas a la Vicedecana de Estudios y Calidad que arbitra una solución o al buzón, en cuyo caso se gestionan desde la Comisión de Calidad de los Grados.

Este mecanismo de resolución de conflictos crea una comunicación mucho más cercana entre el profesorado y los estudiantes y busca resolver los problemas de manera rápida y efectiva. Si bien estos problemas quedan “por debajo del radar” de la Comisión de Calidad de los Grados, son un mecanismo muy útil para atajar los problemas de forma ágil, evitando que vayan a más. El bajo número de notificaciones en el buzón son un síntoma de que este mecanismo funciona.

El 58% de los alumnos que han contestado a la encuesta de satisfacción conoce los canales de quejas y sugerencias, y el 23% dijeron haberlo usado alguna vez. Dado que solo dos notificaciones del buzón fueron relativas al Grado, el resto debieron utilizar las vías anteriores más informales, por lo que se resolvieron sin la intervención de la Comisión de Calidad de los Grados.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Funcionamiento ágil de la gestión de las quejas, sugerencias y agradecimientos a través de un buzón único Conocimiento de los canales por parte de los estudiantes Comunicación continua con los estudiantes para detectar y atajar los problemas lo antes posible	

## 5. INDICADORES DE RESULTADO

### 5.1 Indicadores académicos y análisis de estos

A continuación, se muestra una tabla resumen con los indicadores de resultados más importantes. Se muestran los datos desde el primer curso de implantación del grado, en 2015/16.

#### INDICADORES DE RESULTADOS

*ICM- Indicadores de la Comunidad de Madrid *IUCM- Indicadores de la Universidad Complutense de Madrid	Primer curso de implantación 2015/16	Segundo curso de implantación 2016/17	Tercer curso de implantación 2017/18	Cuarto curso de implantación 2018/19	Quinto curso de implantación 2019/20	Curso autoinforme acreditación 2020/21
ICM-1 Plazas de nuevo ingreso ofertadas	50	50	50	50	50	50
ICM-2 Matrícula de nuevo ingreso	52	56	45	57	52	44
ICM-3 Porcentaje de cobertura	104%	112%	90%	114%	104%	88%
ICM-4 Tasa de rendimiento del título	69,3%	73,73%	75,95%	77,97%	79,93% (81,25%; 79,92%)	82,51% (100%; 82,46%)
ICM-5 Tasa de abandono del título	20,75% (15,09; 3,77; 1,89)	29,82% (14,02; 12,28; 3,51)	27,08% (18,75; 8,33)	11,48% (11,48)	9,71% (9,71)	No aplicable
ICM-7 Tasa de eficiencia de los egresados	No aplicable	No aplicable	No aplicable	97,81%	95,88%	91,06%
ICM-8 Tasa de graduación	32,65%	47,27%	23,26%	No aplicable	No aplicable	No aplicable
IUCM-1 Tasa de éxito	77,56%	82,52%	86,08%	89,50%	90,36% (92,86%; 90,34%)	90,70% (100%; 90,68%)
IUCM-2 Tasa de demanda del grado en primera opción	284%	546%	364%	390%	360%	334%
IUCM-3 Tasa de demanda del grado en 2ª y sucesivas opciones	1.466%	2.078%	1.988%	1.444%	1.310%	1.570%
IUCM-4 Tasa de adecuación del grado	50%	80,36%	82,22%	91,23%	84,62%	88,64%
IUCM-5 Tasa de demanda del máster	No aplicable	No aplicable	No aplicable	No aplicable	No aplicable	No aplicable
IUCM-16 Tasa de evaluación del título	89,47%	89,35%	88,23%	87,11%	88,45% (87,50%; 88,46%)	90,97% (100%; 90,94%)

En algunas de las celdas de los cursos 2019/20 y 2020/21 se proporcionan tres valores, porque durante esos cursos convivieron dos planes de estudios del grado, el Plan de 2015 original, y el Plan de 2019 en el que se cuatrimestralizaron dos asignaturas. El dato principal proporcionado es el agregado de ambos planes; además, se indican los valores separados para el Plan 2015 por un lado y para el Plan 2019 por otro.

Se aprecia un notable descenso en el número de **alumnos de nuevo ingreso desde preinscripción (ICM-2 y, simétricamente, ICM-3)**. La cantidad de alumnos de nuevo ingreso fluctúa anualmente porque desde Rectorado normalmente se ofertan para entrada desde los procesos selectivos desde Bachillerato más plazas de las 50 (ICM-1) estipuladas. Esta *sobreoferta* se realiza porque es habitual que parte de los alumnos que, por la nota de corte, consiguen plaza finalmente decidan matricularse en otros grados. Si se ofertara el número exacto de plazas disponibles, lo normal es que quedaran algunas vacantes debido a estos cambios de opinión de los aspirantes. Es difícil anticipar cuántas renunciaciones ocurrirán, y por tanto es difícil mantener constantes los valores finales de nueva matrícula.

En el curso 2020/21 se realizó la sobreoferta habitual, y sin embargo se produjo un apreciable descenso de matrícula. Las razones no están claras, aunque parece razonable asumir que se debió a la situación sanitaria generada por la COVID-19. Es habitual que los estudiantes que terminan Bachillerato, especialmente los de otras Comunidades Autónomas, realicen preinscripción en más de una Universidad, lo que afecta a la nota de corte de todas ellas. Una vez que son aceptados en, potencialmente, varias universidades realizan la matrícula en una de ellas, dejando vacantes el resto de las plazas que se les reservaron. Debido a la situación sanitaria, se cree que muchos de esos estudiantes terminaron decantándose por matricularse en universidades cercanas a sus localidades de partida, incrementando por tanto el número de plazas abandonadas. En cualquier caso, no hay datos que acrediten esta creencia, pues los autores de esta memoria no tienen acceso a la Comunidad Autónoma de procedencia de los estudiantes matriculados.

El descenso en el número de matrículas de nuevo ingreso tras el pico del 2018/19 ha aliviado un poco la sobrecarga de estudiantes en las asignaturas de primer curso con mayores tasas de repetidores. Durante el curso 2018/19 hubo asignaturas que rozaron, o incluso superaron a principio de curso, los 80 estudiantes matriculados, con una media en primero de 70 estudiantes por asignatura, lo que generó cierto desasosiego entre el profesorado tal y como se plasmó en la memoria de seguimiento de aquel curso. En el curso 2020/21, sin embargo, solo una asignatura (*Matemática Discreta*) superó los 70 y la media de estudiantes en primero fue de 55,5. Esto puede ser una de las causas de la mejora en las tasas de rendimiento y éxito observadas en primero. En cualquier caso, los cursos en los que la tasa ICM-3 ha estado por encima del 100% no se han generado excesivos problemas para asimilar el mayor número de nuevos estudiantes. La Facultad cuenta con aulas con aforo suficiente, y los laboratorios también pueden dar cabida a grupos de esos tamaños. La valoración media del número de alumnos por aula dado por los estudiantes del grado que rellenaron la encuesta de satisfacción es de 8,1 frente al 7,0 de media de la UCM, y los recursos y medios de la facultad con un 7,7 frente al 6,7 de la UCM.

	2015/16	2016/17	2017/18	2018/19	2019/20	2020/21
IUCM-2 Tasa de demanda del grado en primera opción	284%	546%	364%	390%	360%	334%
IUCM-3 Tasa de demanda del grado en segunda y sucesivas opciones	1.466%	2.078%	1.988%	1.444%	1.316%	1.570%
IUCM-4 Tasa de adecuación del grado	50%	80,36%	82,22%	91,23%	84,62%	88,64%

Tabla repetida por claridad

La **tasa de demanda del grado en primera opción (IUCM-2)** indica la relación entre el número de solicitantes del grado en primera opción en el proceso de preinscripción frente al número de plazas ofertadas. El indicador **IUCM-3** es equivalente, pero para solicitantes en segunda y sucesivas opciones. Por su parte, la **tasa de adecuación del grado (IUCM-4)** indica el porcentaje de estudiantes de nuevo ingreso desde preinscripción que eligieron al grado en primera opción. Todos los indicadores mantienen niveles altos, equivalentes a los de cursos anteriores. La tabla siguiente resume los mismos datos con valores absolutos en lugar de porcentuales:

Curso	Nota de corte	Demanda 1ª opción	Demanda sucesivas opc.	Matriculados en 1ª opción	Matr. desde prescripción
2015-16	8,598	142	733	26	52
2016-17	9,553	273	1039	45	56
2017-18	10,269	172	946	37	45
2018-19	10,536	195	720	51	57
2019-20	10,667	180	655	44	52
2020-21	11,417	167	785	39	44

Puede observarse que la nota de corte ha ascendido sustancialmente, algo en la línea de lo ocurrido en todas las carreras de la Facultad. Es significativo que el Grado en Desarrollo de Videojuegos se mantiene con la nota de corte más alta entre los Grados del sector de las universidades públicas españolas:

Universidad*	Nota de corte
<b>Complutense de Madrid</b>	<b>11,417</b>
Rey Juan Carlos de Madrid (Madrid)	10,710
Rey Juan Carlos de Madrid (Móstoles)	10,361
Jaume I de Castellón	9,451
Girona	7,757
Politécnica de Cataluña	6,106

\* No se incluyen dobles grados ni títulos en inglés

El primer día del calendario académico se utiliza para el **acto de bienvenida a los estudiantes de nuevo ingreso**<sup>2</sup>, en el que el equipo decanal proporciona información útil sobre el **funcionamiento básico de la facultad**. También participan otros colectivos como **biblioteca, laboratorios o asociaciones estudiantiles**, que informan a los recién llegados sobre las actividades que realizan. La **Facultad de Bellas Artes** realiza también un acto parecido en su Salón de Actos para los alumnos del Grado en Desarrollo de Videojuegos. A él asiste un profesor de cada curso y asignatura junto con la coordinadora del Grado en la Facultad de Bellas Artes, y se les **explica el recorrido de las asignaturas** del grado impartidas en dicha Facultad, mostrándoles, entre otras cosas, imágenes con los **ejercicios** realizados por estudiantes en años anteriores.

La Facultad también participa en el **Programa de Mentorías** impulsado por la Universidad Complutense en su conjunto, y destinado al apoyo a estudiantes de nuevo ingreso. Proporciona *mentoría entre iguales*, a través de la cual estudiantes de cursos superiores proporcionan a los recién llegados información sobre las asignaturas, funcionamiento de la biblioteca y laboratorios, becas, movilidad, salidas profesionales, etcétera.

Pensando en alumnos de cursos posteriores, el coordinador del Grado organiza en abril una **sesión informativa sobre el funcionamiento del Trabajo de Fin de Grado** para los estudiantes de tercero que lo cursarán el año siguiente. Además, algunos profesores realizan acciones

<sup>2</sup> Puede verse el calendario del curso actual en <https://informatica.ucm.es/informatica/calendario-academico>

particulares invitando a estudiantes de cursos anteriores de sus asignaturas a contar en clase su experiencia a los nuevos alumnos, enseñando sus proyectos y dando su visión sobre la asignatura en particular y el curso completo en general.

También se realizan muchas actividades destinadas a la orientación formativa y de salidas profesionales. Por ejemplo, desde el curso 2014/15 se celebra la **Semana de la Informática** con talleres, competiciones, cursos y conferencias que dan una visión amplia de la Informática en general y de los videojuegos en particular, y que están reconocidas como acciones formativas por las que los estudiantes pueden conseguir créditos. Desde 2018/19 se celebra también un **Foro de Empleo** que pone en contacto estudiantes con empresas, y que en el 2020/21 se mantuvo aunque en formato virtual. En lo referente al área de conocimiento específica del Grado, se organizan **GameJams**, eventos relacionados con el sector como el **Guerrilla Game Festival** (durante el 2020/21 en formato de ponencias retransmitidas en directo por *streaming*), o se cuenta con asociaciones de videojuegos y un **equipo de eSports**. La valoración media de los estudiantes en la encuesta de satisfacción de las actividades complementarias es de un 6,4, frente a un 5,8 de media en toda la UCM.

	2015/16	2016/17	2017/18	2018/19	2019/20	2020/21
ICM-4 Tasa de rendimiento del título	69,3%	73,73%	75,95%	77,97%	79,93% (81,25%; 79,92%)	82,51% (100%; 82,46%)
IUCM-1 Tasa de éxito	77,56%	82,52%	86,08%	89,50%	90,36% (92,86%; 90,34%)	90,70% (100%; 90,68%)
IUCM-16 Tasa de evaluación del título	89,47%	89,35%	88,23%	87,11%	88,45% (87,50%; 88,46%)	90,97% (100%; 90,94%)

Tabla repetida por claridad

La **tasa de rendimiento del título (ICM-4)** y de **éxito (IUCM-1)** indican el porcentaje de créditos superados frente a matriculados, y el porcentaje de créditos superados frente a presentados a examen, respectivamente. Ambos mantienen su línea ligeramente ascendente. Ese ascenso fue más pronunciado durante los primeros años de implantación del Grado. Eso se justifica porque las tasas suelen ser mejores en los cursos posteriores (al hacer los anteriores de filtro). El curso 2019/20 fue el primero en el que no se abrió ningún curso nuevo, por lo que las tasas estabilizaron su ascenso, cosa que se ha mantenido en el presente 2020/21. La **tasa de evaluación del título (IUCM-16)** (créditos presentados frente a créditos matriculados) es también alta, lo que da más valor a la tasa IUCM-1. La ligera mejora en estas tres tasas no tiene ninguna razón de peso, y no sería de extrañar que en el futuro descendiera, fluctuando alrededor de los valores actuales. Es significativo que las tasas están muy por encima de los valores estimados en la Memoria de Verificación del Título, en la que se anticipó un valor del 55% y el 65% para ICM-4 y IUCM-1 respectivamente.

Analizando por separado las asignaturas y los cursos académicos se aprecia que la mejora de la tasa de *rendimiento* se debe a los tres primeros cursos, pues sufre un significativo descenso en cuarto. La tasa de éxito, sin embargo, crece en todos los cursos salvo en segundo.

	2015/2016		2016/2017		2017/2018		2018/2019		2019/2020		2020/2021		
	T. rend.	T. éxito											
PRIMERO	DV	92,16%	94,00%	89,93%	91,38%	89,58%	91,49%	85,00%	87,93%	87,50%	96,08%	91,67%	93,62%
	FP1	63,46%	78,57%	56,45%	74,47%	53,45%	75,61%	65,79%	81,97%	63,77%	78,57%	73,68%	77,78%
	FP2*	63,46%	78,57%	56,45%	74,47%	53,45%	75,61%	65,79%	81,97%	63,77%	88,00%	70,18%	83,33%
	FC	54,00%	60,00%	70,15%	78,33%	58,18%	64,00%	63,51%	74,60%	69,57%	82,76%	67,86%	74,51%
	MD	46,00%	48,94%	35,82%	38,10%	56,34%	61,54%	69,74%	80,30%	44,44%	53,33%	71,23%	78,79%
	MAP	76,92%	90,91%	81,97%	89,29%	70,59%	83,72%	77,27%	89,47%	83,33%	90,91%	89,80%	95,65%
	MM	56,00%	65,12%	74,63%	81,97%	53,85%	66,67%	70,27%	83,87%	73,02%	88,46%	68,52%	80,43%
	MOT	61,54%	64,00%	62,69%	65,63%	71,43%	76,27%	56,34%	68,97%	63,01%	76,67%	73,44%	85,45%
	PDCC	92,31%	100%	92,98%	100%	91,49%	91,49%	90,32%	100,00%	87,04%	94,00%	87,50%	93,33%
	P1	86,54%	93,75%	88,14%	94,55%	85,71%	100,00%	84,62%	96,49%	86,21%	96,15%	87,76%	95,56%
MEDIA CURSO	69,40%	77,56%	70,22%	78,19%	67,21%	77,78%	76,91%	87,47%	70,92%	83,82%	77,30%	85,29%	

		2015/2016	2016/2017	2017/2018	2018/2019	2019/2020	2020/2021							
SEGUNDO	DSI			87,80%	97,30%	90,20%	100,00%	82,93%	97,14%	92,59%	98,04%	93,62%	97,78%	
	EC			60,00%	70,00%	67,31%	76,09%	70,21%	84,62%	81,97%	87,72%	88,24%	95,74%	
	EDA			50,00%	60,71%	55,36%	68,89%	63,64%	74,47%	68,66%	76,67%	59,65%	72,34%	
	IG1			75,00%	100,00%	86,79%	97,87%	78,05%	91,43%	80,36%	95,74%	88,89%	94,12%	
	MOD			100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	97,50%	97,50%	94,34%	100,00%	100,00%	100,00%	
	PE			65,71%	71,88%	65,38%	79,07%	61,22%	73,17%	71,88%	88,46%	61,11%	78,57%	
	PVLI			95,00%	100,00%	86,67%	97,50%	80,95%	97,14%	82,14%	90,20%	85,71%	89,36%	
	P2			100,00%	100,00%	93,18%	100,00%	87,18%	87,18%	94,12%	100,00%	95,83%	95,83%	
	TPV1			76,32%	93,55%	77,78%	93,33%	68,09%	96,97%	81,03%	94,00%	80,77%	87,50%	
	TPV2*			76,32%	93,55%	77,78%	93,33%	68,09%	96,97%	78,95%	97,83%	90,74%	98,00%	
MEDIA CURSO			79,58%	89,92%	79,29%	90,54%	74,78%	88,86%	81,98%	92,38%	83,63%	90,00%		
TERCERO	IG2				92,86%	92,86%	97,78%	97,78%	90,91%	93,75%	97,83%	97,83%		
	IAV				73,53%	86,21%	72,34%	80,95%	92,68%	97,43%	93,88%	100,00%		
	MAR				74,07%	76,92%	67,50%	75,00%	68,89%	81,42%	81,36%	88,89%		
	P3				90,63%	90,63%	92,68%	100,00%	88,24%	93,75%	91,67%	95,65%		
	RVR				85,29%	100,00%	84,44%	92,68%	86,11%	100,00%	85,42%	95,35%		
	SIM				100,00%	100,00%	95,12%	100,00%	79,41%	96,43%	93,33%	100,00%		
	SO				80,65%	92,59%	81,40%	85,37%	43,59%	68,00%	52,38%	70,21%		
	ANI				100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	96,77%	96,77%	95,65%	95,65%		
MEDIA CURSO				87,25%	92,80%	86,38%	91,69%	79,86%	91,41%	84,90%	92,70%			
CUARTO	AA						86,36%	100,00%	100,00%	100,00%	83,87%	100,00%		
	VC						72,00%	100,00%	66,67%	70,05%	71,43%	94,56%		
	VDM						62,07%	94,74%	90,91%	95,23%	67,65%	85,19%		
	SON						89,66%	100,00%	97,67%	100,00%	86,21%	100,00%		
	ND						96,55%	100,00%	97,62%	97,62%	100,00%	100,00%		
	UAJ						90,63%	93,55%	97,44%	97,44%	84,38%	84,38%		
MEDIA CURSO						83,13%	97,87%	91,63%	93,50%	81,07%	93,82%			
TFG							81,82%	100,00%	83,87%	100,00%	94,12%	96,93%		
MEDIA TOTAL			69,40%	77,56%	73,73%	82,52%	75,73%	85,74%	76,98%	88,63%	79,13%	89,75%	82,01%	90,15%

\* FP2 y TPV2 tienen los mismos valores que FP1 y TPV1 en 2015-2019. En el Plan 2015 eran asignaturas anuales

Primer curso	Segundo curso	Tercer curso	Cuarto curso
DV Diseño de videojuegos FC Fundamentos de los computadores FP1 Fundamentos de la programación I FP2 Fundamentos de la programación II MAP Metodologías ágiles de producción MD Matemática discreta MM Métodos matemáticos MOT Motores de videojuegos P1 Proyectos I PDCC Princ. de dibujo, color y composic.	DSI Desarrollo de sistemas interactivos EC Estructura de computadores EDA Estructuras de datos y algoritmos IG1 Informática gráfica I MOD Modelado 2D y 3D P2 Proyectos II PE Probabilidad y estadística PVLI Progr. de videoj. en leng. Interpr. TPV1 Tecnología de la progr. de videoj. I TPV2 Tecnología de la progr. de videoj. II	ANI Técnicas de animación en 2D y 3D IAV Intel. artificial para videojuegos IG2 Informática gráfica II MAR Mét. alg. en resolución de probl. P3 Proyectos III RVR Redes y videojuegos en red SIM Simulación física para videojuegos SO Sistemas operativos	AA Aprend. autom. y minería de datos VC Videojuegos en consola VDM Videojuegos para disp. móviles SON Sonido en videojuegos ND Negocio digital UAJ Usabilidad y análisis de juegos TFG Trabajo de fin de grado

ICM-7 Tasa de eficiencia de los egresados	2015/16	2016/17	2017/18	2018/19	2019/20	2020/21
	No aplicable	No aplicable	No aplicable	97,81%	95,88%	91,06%

Tabla repetida por claridad

La **tasa de eficiencia de los egresados (ICM-7)** indica el número de créditos totales aprobados por los egresados del curso en cuestión, dividido por el número de créditos totales matriculados a lo largo de sus años en la universidad. Muestra el exceso de créditos que se requiere a un estudiante para obtener el título en el que se matricula. Aunque sería de esperar que en la tabla este dato se diera también separado para el Plan 2015 y el Plan 2019, no se dispone de la información segregada por lo que se indica el dato conjunto.

Durante los tres primeros cursos de implantación no hubo, naturalmente, egresados, de ahí que no se proporcione ningún dato en la tabla. El primer curso con estudiantes egresados fue el 2018/19, con un valor del 97,81%, que ha ido descendiendo desde entonces hasta alcanzar el 91,06% del 2020/21. Ese pronunciado descenso era esperable. En la primera promoción, solo hubo 9 egresados, que fueron los más eficientes de la primera cohorte (2015/16). En los años

siguientes han ido graduándose, junto con los más eficientes de la cohorte de 4 años atrás, estudiantes que han necesitado más de 4 años para terminar, lo que ocasiona el esperado descenso en la eficiencia. De hecho, se estima que con el paso del tiempo el dato se acercará aún más a la tasa de rendimiento anual y se estabilizará. En cualquier caso, el dato es favorable si se compara con el porcentaje anticipado en la Memoria verificada, donde se indicó un 60%.

	2015/16	2016/17	2017/18	2018/19	2019/20	2020/21
ICM-5 Tasa de abandono del título	<b>20,75%</b> (15,09; 3,77; 1,89)	<b>29,82%</b> (14,02; 12,28; 3,51)	<b>27,08%</b> (18,75; 8,33)	<b>11,48%</b> (11,48)	<b>9,71%</b> (9,71)	<b>No aplicable</b>

Tabla repetida por claridad

La **Tasa de abandono del título (ICM-5)** se indica para cada cohorte. Por ejemplo, la cohorte 2015/16 tuvo una tasa de abandono del 20,75%, con un abandono en primero, segundo y tercero de 15,09%, 3,77% y 1,98% respectivamente.

En 2019/20 se hizo un cambio en el Plan de Estudios y la mayor parte de los alumnos cambiaron del Plan 2015 original al nuevo Plan 2019. Esos estudiantes no cuentan como abandono del plan original pese haber dejado de matricularse en él. Formalmente pasan a formar parte de la cohorte de 2019/20, aunque comenzaran sus estudios tiempo atrás. Eso significa que aquellos que abandonen, no contarán como abandonos de sus cohortes de partida, sino de la nueva 2019/20. El resultado es que los abandonos de las cohortes 2017/18 y 2018/19 son parciales por no contener los de los tres cursos. Además, el abandono de 2019/20 está contaminado al fusionar todos los anteriores. Eso impide poder hacer cualquier tipo de análisis comparativo útil, pese al llamativo decremento en la tasa. Para la cohorte de 2020/21 no hay datos, porque deben pasar dos periodos de matriculación para conocer la tasa de abandono de primer curso.

	2015/16	2016/17	2017/18	2018/19	2019/20	2020/21
ICM-8 Tasa de graduación	<b>32,65%</b>	<b>47,27%</b>	<b>23,26%</b>	<b>No aplicable</b>	<b>No aplicable</b>	<b>No aplicable</b>

Tabla repetida por claridad

La **Tasa de graduación (ICM-8)** también se proporciona para cada cohorte de entrada. Indica cuántos alumnos de nuevo ingreso de esa cohorte que se hayan matriculado a tiempo completo acaban sus estudios a los 4 o 5 años de empezar (o antes) para un grado de 4 años. El dato de la cohorte 2017/18 es parcial porque aún falta el "año de gracia" adicional.

El valor es aparentemente modesto, aunque está considerablemente por encima con respecto al resto de grados de la Facultad (excluyendo los dobles grados). Es llamativo que este valor esté tan alejado del resto de tasas, como la tasa de rendimiento, de éxito, o de eficiencia de los egresados. Hay que tener en cuenta que del 100% de los estudiantes de la cohorte, hay que eliminar el porcentaje que abandona, por lo que, por ejemplo, para la cohorte de 2015/16 el máximo teórico del ICM-8 sería de aproximadamente el 80% al restar el abandono. La diferencia es más notable en la cohorte de 2016/17, donde el máximo teórico sería del 70% y se consigue un 47,27%. Los estudiantes restantes se espera que acaben sus estudios durante su sexto año de matriculación.

El dato está muy por debajo del estimado en la Memoria Verificada, donde se auguraba un optimista 80%, incoherente incluso con la estimación de la tasa de abandono de un 35%. Si se comparan las tasas reales con las que el resto de los grados de la facultad han ido obteniendo estos años, la del Grado en Desarrollo de Videojuegos es la más alta, dejando de lado el Doble Grado de Ingeniería Informática y Matemáticas.

La tabla siguiente proporciona una visión detallada sobre las tasas y calificaciones de todas las asignaturas del grado durante el curso 2020/2021 (ICMRA-2).

PLAN 2019															
Asignatura	Carácter	Matriculados	1ª matrícula	2ª Matrícula y sucesivas	Apr. Mat.	Apr. Pres.	N.P. Pres.	Apr. Mat. Mat	1ª / 1ª	NP	SS	AP	NT	SB	MH
APRENDIZAJE AUTOMÁTICO Y MINERÍA DE DATOS	OBL	31	31	0	83,87%	100,00%	16,13%	83,87%	5	0	6	14	6	0	
BASES DE DATOS	OPT	1	1	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	1	0	0	
BASES DE DATOS NOSQL	OPT	5	5	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	3	1	1	
CIBERSEGURIDAD EN VIDEOJUEGOS	OPT	36	35	1	75,00%	87,10%	13,89%	77,14%	5	4	15	9	2	1	
CLOUD Y BIG DATA	OPT	4	4	0	75,00%	100,00%	25,00%	75,00%	1	0	1	2	0	0	
DESARROLLO DE SISTEMAS INTERACTIVOS	OBL	47	44	3	93,62%	97,78%	4,26%	95,45%	2	1	6	25	12	1	
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	T/B	48	46	2	91,67%	93,62%	2,08%	91,30%	1	3	22	22	0	0	
ENTORNOS INTERACTIVOS Y REALIDAD VIRTUAL	OPT	31	31	0	96,77%	100,00%	3,23%	96,77%	1	0	1	13	15	1	
ESTRUCTURA DE COMPUTADORES	OBL	51	47	4	88,24%	95,74%	7,84%	89,36%	4	2	29	14	2	0	
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	OBL	57	42	15	59,65%	72,34%	17,54%	66,67%	10	13	26	6	1	1	
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN I	T/B	57	47	10	73,68%	77,78%	5,26%	70,21%	3	12	11	23	6	2	
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN II	T/B	57	47	10	70,18%	83,33%	15,79%	65,96%	9	8	8	23	7	2	
FUNDAMENTOS DE LOS COMPUTADORES	T/B	56	46	10	67,86%	74,51%	8,93%	69,57%	5	13	25	11	0	2	
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN EN LA WEB	OPT	6	6	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	0	6	0	
INFORMÁTICA GRÁFICA I	OBL	54	46	8	88,89%	94,12%	5,56%	91,30%	3	3	11	33	2	2	
INFORMÁTICA GRÁFICA II	OBL	46	44	2	97,83%	97,83%	0,00%	97,73%	0	1	14	27	2	2	
INFORMÁTICA MUSICAL	OPT	15	15	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	3	11	1	
INGENIERÍA DE COMPORTAMIENTOS INTELIGENTES	OPT	15	15	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	5	10	0	0	
INGENIERÍA WEB	OPT	4	4	0	25,00%	100,00%	75,00%	25,00%	3	0	1	0	0	0	
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	OBL	49	48	1	93,88%	100,00%	6,12%	95,83%	3	0	7	24	13	2	
INTERFACES DE USUARIO	OPT	5	5	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	2	2	1	
INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA BLOCKCHAIN Y SMART CONTRACTS	OPT	1	1	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	1	0	0	0	
JUEGOS SERIOS	OPT	9	9	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	0	8	1	
MATEMÁTICA DISCRETA	T/B	73	48	25	71,23%	78,79%	9,59%	70,83%	7	14	35	15	1	1	
METODOLOGÍAS ÁGILES DE PRODUCCIÓN	T/B	49	47	2	89,80%	95,65%	6,12%	89,36%	3	2	3	27	12	2	
MÉTODOS ALGORÍTMICOS EN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	OBL	59	47	12	81,36%	88,89%	8,47%	87,23%	5	6	27	19	1	1	
MÉTODOS MATEMÁTICOS	T/B	54	48	6	68,52%	80,43%	14,81%	72,92%	8	9	25	10	1	1	
MODELADO EN 2D Y 3D	OBL	41	41	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	18	21	2	
MOTORES DE VIDEOJUEGOS	T/B	64	51	13	73,44%	85,45%	14,06%	70,59%	9	8	25	19	1	2	
NEGOCIO DIGITAL	OBL	31	31	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	22	8	1	0	
PRÁCTICAS EN EMPRESAS I	OPT	8	7	1	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	1	7	0	
PRÁCTICAS EN EMPRESAS II	OPT	2	2	0	50,00%	100,00%	50,00%	50,00%	1	0	0	0	1	0	
PRINCIPIOS DE DIBUJO, COLOR Y COMPOSICIÓN	T/B	48	47	1	87,50%	93,33%	6,25%	87,23%	3	3	3	26	11	2	
PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA	T/B	54	45	9	61,11%	78,57%	22,22%	68,89%	12	9	24	6	1	2	
PROGRAMACIÓN COMPETITIVA	OPT	3	3	0	66,67%	66,67%	0,00%	66,67%	0	1	0	2	0	0	
PROGRAMACIÓN CON RESTRICCIONES	OPT	6	5	1	66,67%	100,00%	33,33%	60,00%	2	0	1	3	0	0	
PROGRAMACIÓN DE GPUS Y ACCELERADORES	OPT	2	1	1	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	2	0	0	0	0	0	
PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN LENGUAJES INTERPRETADOS	OBL	49	44	5	85,71%	89,36%	4,08%	86,36%	2	5	16	14	10	2	
PROGRAMACIÓN EVOLUTIVA	OPT	7	7	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	3	4	0	
PROYECTO I	OBL	49	46	3	87,76%	95,56%	8,16%	89,13%	4	2	4	24	13	2	
PROYECTO II	OBL	48	46	2	95,83%	95,83%	0,00%	95,65%	0	2	8	13	23	2	
PROYECTO III	OBL	48	46	2	91,67%	95,65%	4,17%	93,48%	2	2	3	20	21	0	
REDES Y VIDEOJUEGOS EN RED	OBL	48	45	3	85,42%	95,35%	10,42%	88,89%	5	2	10	28	2	1	
SIMULACIÓN FÍSICA PARA VIDEOJUEGOS	OBL	45	41	4	93,33%	100,00%	6,67%	92,68%	3	0	8	30	4	0	
SISTEMAS OPERATIVOS	OBL	63	44	19	52,38%	70,21%	25,40%	65,91%	16	14	29	4	0	0	
SONIDO EN VIDEOJUEGOS	OBL	29	28	1	86,21%	100,00%	13,79%	85,71%	4	0	5	10	10	0	
TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EN 2D Y 3D	OBL	46	46	0	95,65%	95,65%	0,00%	95,65%	0	2	5	35	4	0	
TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS I	OBL	52	44	8	80,77%	87,50%	7,69%	84,09%	4	6	17	23	2	0	
TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS II	OBL	54	45	9	90,74%	98,00%	7,41%	93,33%	4	1	8	37	2	2	
TESTING DE SOFTWARE	OPT	4	4	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	4	0	0	
TRABAJO DE FIN DE GRADO	PFC	32	20	12	93,75%	96,77%	3,13%	100,00%	1	1	0	3	25	2	
USABILIDAD Y ANÁLISIS DE JUEGOS	OBL	32	31	1	84,38%	84,38%	0,00%	83,87%	0	5	5	8	13	1	
VIDEOJUEGOS EN CONSOLA	OBL	48	35	13	70,83%	94,44%	25,00%	62,86%	12	2	14	5	13	2	
VIDEOJUEGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	OBL	34	30	4	67,65%	85,19%	20,59%	70,00%	7	4	9	12	1	1	

PLAN 2015

Asignatura	Carácter	Matriculados	1ª matrícula	2ª Matrícula y sucesivas	Apr. Mat.	Apr. Pres.	N.P. Pres.	Apr. Mat. Mat	1ª / 1ª	NP	SS	AP	NT	SB	MH
TRABAJO DE FIN DE GRADO	PFC	2	0	2	100,00%	100,00%	0,00%			0	0	0	0	2	0
VIDEOJUEGOS EN CONSOLA	OBL	1	0	1	100,00%	100,00%	0,00%			0	0	1	0	0	0

T/B: Troncal/básica  
OBL: Obligatoria  
OPT: Optativa  
PFC: Proyecto Fin de Carrera

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Valores positivos de los indicadores Abanico de actividades de acogida y orientación al alumnado	Tasa de graduación por debajo del valor de la memoria verificada. Se ha detectado que es un valor erróneo e incongruente con la tasa de abandono

**5.2 Análisis de los resultados obtenidos relativos a la satisfacción de los colectivos implicados en la implantación del título (estudiantes, profesores, personal de administración y servicios y agentes externos).**

El Vicerrectorado de Calidad realiza anualmente, entre mayo y junio, **encuestas de satisfacción** entre los diferentes colectivos implicados en el Grado. La encuesta se realiza telemáticamente, y requiere el rellenado de un formulario online previa autenticación, con la cuenta institucional, en la plataforma.

Hasta el curso 2020/21, el Vicerrectorado recopilaba la información y generaba un informe por cada grado que enviaba a Decanato. Este curso se ha puesto en marcha una aplicación de análisis de datos que permite explorar las respuestas de diferentes formas, siempre manteniendo el anonimato.

Los resultados aparecen a continuación.

	1º curso de seguimiento 2015/2016	2º curso de seguimiento 2016/2017	3º curso de seguimiento 2017/2018	4º curso de seguimiento 2018/2019	5º curso de seguimiento 2019/2020	Curso autoinforme acreditación 2020/2021
<b>IUCM-13</b> Satisfacción de alumnos con el título	<b>7,8</b> (27; 51%)	<b>7,47</b> (49; 49%)	<b>5,9</b> (31; 22%)	<b>6,1</b> (61; 33%)	<b>7,03</b> (66; 32%)	<b>6,6</b> (42; 19,7%)
<b>IUCM-14</b> Satisfacción del profesorado con el título	<b>9</b> (desconocido)	<b>9</b> (9)	<b>8,7</b> (6)	<b>8,5</b> (16)	<b>8,82</b> (11)	<b>9,4</b> (11)
<b>IUCM-15</b> Satisfacción del PAS del Centro	<b>8,5</b> (desconocido)	<b>8,4</b> (21)	<b>7,7</b> (17; 19,77%)	<b>8,7</b> (13; 26%)	<b>7,13</b> (8; 15,7%)	<b>7,3</b> (7; 13,7%)

En cada celda se proporciona el valor del indicador junto al número de respuestas obtenidas y, cuando se dispone de la información, el porcentaje que ese número supone dentro de la población total.

La **Tasa de Satisfacción de alumnos con el título (IUCM-13)** se ha calculado a partir de la respuesta de 42 estudiantes del grado, el 19,7% del total, y condensa la satisfacción con relación a diferentes aspectos entre los que se incluyen, por ejemplo, las instalaciones, la idoneidad de los contenidos impartidos, o los programas de movilidad. Es significativo el descenso en la participación del alumnado pese a que los mecanismos de difusión han sido equivalentes a los de cursos anteriores. Ese porcentaje de participación del alumnado se considera bajo, aunque la media de la UCM en conjunto sea aún menor (17,9%). Durante el periodo en el que la encuesta está abierta, se recuerda por distintas vías a los estudiantes del grado la importancia de su participación, pero no se consigue involucrarles en este hecho, lo que se considera una debilidad del grado. Es llamativo que si se separa la participación por género, entre los hombres ésta desciende al 16,2% mientras que entre las mujeres asciende al 42,9%. Ellas también muestran una media de satisfacción mucho mayor (7,6 frente al 6,2) lo que se considera un dato muy llamativo conociendo el problema generalizado de la ausencia de interés de la mujer por las CTIM<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. Es el acrónimo en español equivalente al de STEM en lengua inglesa.

La satisfacción general de los estudiantes ha bajado algo con respecto al curso pasado, que tuvo una valoración bastante buena. Aun así, la media de 6,6 se considera aceptable, estando por encima de la media de la UCM (6,2) y de dos de los otros grados de la facultad (GIC con 6,2 y GIS con 6,4). Solo GII tiene una valoración mayor, pero muy cercana, del 6,7.

En relación con el *desarrollo académico*, los estudiantes valoran positivamente el número de alumnos por aula (8,1), la integración de teoría y práctica (7,8) y la existencia de objetivos claros en la titulación (7,2). Son bastante más críticos con la disponibilidad de las calificaciones en tiempo adecuado (5,4), la relación calidad/precio (6,2) o la orientación internacional (6,5).

Respecto a la formación recibida, valoran las competencias de la titulación (7,4) pero critican el acceso al mundo de la investigación (5,9).

Casi uno de cada tres responde con un 10 a la pregunta de si volvería a elegir la misma titulación (media 7,4) y dos de cada 5 repetirían en la UCM (media 7,5). No obstante, pese a estos valores positivos, hay que indicar que hay algunas opiniones muy desfavorables que reducen los valores medios. Por ejemplo, un 9,8% contestan con un 0 a la pregunta de si repetirían la titulación. Por desgracia, esos estudiantes luego no aprovechan el texto libre para explicar su descontento. Las opiniones proporcionadas, por alumnos menos decepcionados, suelen ser en cualquier caso también negativas, aunque ponen de manifiesto una falta de comprensión del objetivo general del grado, o ausencia de visión general de la importancia de asignaturas generalistas que son necesarias para otras más específicas.

La inclusión del texto libre en las encuestas ha sido una solicitud recurrente realizada al Vicerrectorado de Calidad, que se implantó en el curso 2019/20 pero que no ha terminado de ser tan útil como se esperaba para conseguir ideas de mejora. Otro modo de extraer información de las encuestas sería si pudiese conocerse la opinión por curso, para tratar de detectar en qué momentos aumenta el desencanto. La nueva herramienta de análisis de los resultados de las encuestas permite filtrar las respuestas para ver los resultados por primer año de matriculación de quién las responde. Por desgracia, debido a que al cambiar al plan de estudios de 2019 la inmensa mayoría de los estudiantes saltaron a él, todos pasaron a ser considerados estudiantes de nuevo ingreso ese curso. Eso significa que durante el 2020/21 se puede diferenciar entre la opinión de los estudiantes de nuevo ingreso durante este curso y todos los demás (que son “de nuevo ingreso” en 2019/20). Esto nos permite ver que los estudiantes de primer curso contestan más a la encuesta (29,8% frente al 19,7% ya mencionado) y también tienen un nivel de satisfacción algo mayor (7,1 frente a 6,6). En los próximos cursos se podrá analizar por separado la percepción según el curso (aunque sea con ciertas limitaciones), y es posible que se puedan sacar conclusiones útiles para realizar acciones de mejora específicas.

Para terminar con el análisis de la opinión de los estudiantes, desde Decanato se puso en marcha durante septiembre de 2021 una iniciativa para recopilar, a través de un formulario web anónimo, información complementaria a la de las encuestas. Aparte de la titulación que están estudiando, se ha hecho a los alumnos una única pregunta: “Describe aquí, con todo el detalle y libertad que desees, por qué decidiste estudiar en la Facultad de Informática”. Se han recibido cinco respuestas de estudiantes del Grado en Desarrollo de Videojuegos y una de las cosas que algunos valoraron fue el plan de estudios, la fuerte componente práctica y la incorporación de asignaturas de Bellas Artes.

	2015/16	2016/17	2017/18	2018/19	2019/20	2020/21
IUCM-14 Satisfacción del profesorado con el título	9 (Desconocido)	9 (9)	8,7 (6)	8,5 (16)	8,82 (11)	9,4 (11)

Tabla repetida por claridad

La **Tasa de Satisfacción del profesorado con el título (IUCM-14)** muestra una alta valoración, que supone el máximo histórico con 9,4 (la media de la UCM es también alta, con un 8,2). Todos

los aspectos de la titulación, los recursos para la actividad docente y la gestión de la titulación se valoran por encima del 8, salvo, por muy poco, la orientación internacional del grado que se puntúa con un 7,9. La opinión del profesorado sobre los estudiantes es algo más crítica, aunque es mejor que la media de la UCM. El aspecto peor valorado es el aprovechamiento de las tutorías, con un 6,5 (media UCM 5,9), seguido por el compromiso del alumnado y su nivel de trabajo con un 7,6 y 7,9 respectivamente (ambos 7,2 en el global de la UCM). El resto de los aspectos se evalúan por encima del 8. El peor indicador de IUCM-14 es, en realidad, el bajo porcentaje de participación del profesorado, aunque es el mismo valor que en el curso 2019/20.

	2015/16	2016/17	2017/18	2018/19	2019/20	2020/21
IUCM-15 Satisfacción del PAS del centro	8,5 (Desconocido)	8,4 (21)	7,7 (17; 19,77%)	8,7 (13; 26%)	7,13 (8; 15,7%)	7,3 (7; 13,7%)

Tabla repetida por claridad

La **Tasa de Satisfacción del PAS del Centro (IUCM-15)** se calcula a partir de una encuesta de satisfacción al Personal de Administración y Servicios que *no* es específica para cada grado. En lugar de eso, se realiza una única encuesta general para todas las titulaciones de la Facultad de Informática. Han participado solo 7 personas (el mínimo histórico), lo cual supone una participación del 13,7% del total del centro.

Los resultados son ligeramente mayores que los del curso anterior, con una satisfacción global media de 7,3, que está por debajo de la media UCM (7,7) y muy lejos del máximo histórico del curso 2018/19. La bajada del 2019/20 se achacó a la situación de pandemia desatada en marzo de 2020 por la COVID-19. El curso 2020/21 ha tenido un modelo de docencia todavía fuera de lo normal, por lo que también puede haber afectado al sentimiento general del personal.

También puede afectar el sesgo estadístico debido a la baja participación. De hecho, analizando los datos individuales, se observa una valoración *bipolar* en la mayoría de las preguntas, con respuestas en los dos extremos del espectro, lo que indica que hay una pequeña parte del personal descontenta que hace descender la valoración media. La toma de medidas para mejorar la situación queda fuera del rango de actuación de las autoridades académicas y, más aún, de los responsables del Grado, aunque se pondrá en conocimiento de Gerencia por si considera oportuno indagar en la razón de esta bipolaridad.

Por último, el **agente externo**, miembro de la Comisión de Calidad de los Grados, rellena su propia encuesta, mostrando una satisfacción muy positiva, y destacando especialmente la información aportada antes de las reuniones de la Comisión, que facilita el seguimiento de las acciones.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Alta satisfacción del profesorado	Baja participación en las encuestas

### **5.3 Análisis de los resultados de la inserción laboral de los egresados y de su satisfacción con la formación recibida.**

El Vicerrectorado de Calidad es el responsable de elaborar, gestionar y enviar los datos de las encuestas de inserción laboral de los egresados y de su satisfacción con la formación recibida.

La **encuesta de satisfacción de egresados** se realiza mediante un formulario online. Esta encuesta se realiza telemáticamente a través del correo electrónico institucional, donde se informa sobre la encuesta y se muestra un enlace individualizado a cada estudiante donde pueden acceder a la encuesta online. Durante el proceso de trabajo de campo, los encuestados

que no habían cumplimentado el cuestionario, recibieron hasta dos correos recordatorios informando sobre la fecha de finalización del período de recogida de la información.

Aun así, la **participación en las encuestas es muy baja**. En el curso 2019/20 ninguno de los egresados del curso anterior (9 en total) contestaron a la encuesta. En el curso 2020/21, solo 2 de los 26 lo hicieron. Esto constituye un reducido porcentaje del 7,69% que, siendo un mal dato, no está demasiado lejos del global de la UCM de 8,6%, también muy bajo.

Dado el bajo número de participantes, es dudoso si los resultados son lo suficientemente significativos con el sentir general del grupo. En cualquier caso, los resultados son positivos, con una media de **satisfacción con la titulación de 8,5**, muy superior a la media de la UCM del 6,3. Entre las competencias adquiridas, lo peor valorado es la comunicación bilingüe, con un 6,5, y destacan positivamente la adaptación a nuevas situaciones, manejar dificultades o asumir responsabilidades, con un 9,5. En lo referente a la titulación, destaca la valoración de la integración entre teoría y práctica se valora con un 9,5 de media, y lo peor valorado es la disponibilidad de las calificaciones en tiempo adecuado, con solo un 5. Sobre las asignaturas, se valoran positivamente los materiales, las prácticas y la utilidad del trabajo no presencial (8), y menos la organización (6,5).

Aunque de manera más informal, el coordinador del grado procura hablar con algunos de los graduados al acabar el curso para que le den *feedback* de primera mano sobre su visión del grado una vez terminado. En general el sentimiento que muestran es positivo, aunque la muestra tampoco es necesariamente representativa. Fruto de estas conversaciones, por ejemplo, se ha ampliado la oferta de asignaturas optativas a los estudiantes del Grado que tengan la intención de continuar estudiando el Máster de Ingeniería Informática impartido en la facultad.

La **inserción laboral** se mide tras dos años de egreso, por lo que el curso académico que interesa es el de 2018/19. Desgraciadamente, de los 9 egresados de ese curso, ninguno respondió la encuesta enviada por el Vicerrectorado de Calidad. Como mecanismo alternativo, se creó un **grupo de LinkedIn** específicamente para egresados del Grado en Desarrollo de Videojuegos usando el perfil de la Facultad de Informática<sup>4</sup>. De los 9 egresados, 7 están dentro del grupo y los otros dos tienen perfil en LinkedIn por lo que, debido al reducido tamaño, es fácil hacer un seguimiento completo de la situación laboral de todos. Actualmente todos indican que están trabajando; 3 de ellos (33,3%) están directamente dentro de la industria del videojuego, otro (11,1%) trabaja en tecnologías relacionadas con videojuegos, pero no directamente dentro del software de entretenimiento, y el resto (55,5%) trabajan en puestos relacionados con la informática.

La falta de participación de los egresados tanto en las encuestas de satisfacción como de inserción laboral llevó a la Facultad de Informática a poner en marcha una iniciativa aprovechando el acto de graduación. Éste se celebra durante el mes de mayo del curso siguiente a la finalización de los estudios. Antes del acto celebrado en mayo de 2019 (para los egresados del curso 2017/18) la Facultad planteó su propia encuesta de satisfacción y la hizo llegar a los asistentes unas semanas antes de la celebración. Se sorteó un regalo entre aquellos que la completaron, que fue entregado el día del acto de graduación. Esto incentivó la participación y proporcionó la información que las encuestas oficiales no consiguen recopilar. Por desgracia, en los dos cursos siguientes no se ha podido celebrar acto de graduación por la situación de pandemia desatada por la COVID-19, lo que ha impedido la recopilación de información para los egresados del Grado en Desarrollo de Videojuegos. La intención es recuperar la idea en el momento en el que la graduación pueda volver a celebrarse.

---

<sup>4</sup> <https://www.linkedin.com/groups/12517962/> aunque al ser un grupo de acceso restringido no es posible el acceso público

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Satisfacción de los egresados con la formación recibida Alta tasa de inserción laboral (100%) Grupo de LinkedIn para recopilar información de los egresados	Poca participación de los egresados en las encuestas

#### **5.4 Análisis de la calidad de los programas de movilidad.**

El plan de estudios del Grado **no contempla créditos obligatorios de movilidad**. No obstante, hay estudiantes que realizan actividades de movilidad de manera voluntaria a través de **Erasmus+ o SICUE**.

Los convenios se realizan tanto por iniciativa de la Universidad Complutense como por la universidad extranjera. En la Facultad de Informática se realiza un análisis exhaustivo de los planes de estudio de la universidad extranjera para confirmar que hay un paralelismo con los planes de estudio propios. Una vez aprobado, el convenio se gestiona a través de la Oficina de Relaciones Internacionales de la Universidad Complutense.

Se realiza un seguimiento continuo de la estancia de cada estudiante a través de la Oficina de Relaciones Internacionales de la Universidad, de la Oficina de Movilidad de la Facultad, el Vicedecano de Relaciones Externas e Investigación y los coordinadores departamentales.

La **Oficina de Movilidad** proporciona **orientación para la movilidad** de los estudiantes, guiando al alumnado en los trámites necesarios para adherirse al programa Erasmus o SICUE. Está formada por un puesto de becario y es apoyada por las responsables de la Unidad de Gestión Académica e Investigación.

La Oficina de Movilidad ayuda al Vicedecano de Relaciones Externas e Investigación con los aspectos administrativos de la gestión de los programas de movilidad: **atención personalizada y telefónica a estudiantes** extranjeros y españoles, tareas de **documentación y archivo**, tramitación y envío de **solicitudes de becas** de estudiantes españoles, tramitación y aceptación de estudiantes extranjeros, colaboración en la tramitación de Actas, *Transcripts of Records* y Certificados a los estudiantes Erasmus, utilización a nivel de consulta de base de datos, programas informáticos y contestación de correos electrónicos de trámite.

También actúa como **coordinador y enlace** entre los estudiantes de intercambio, las instituciones destino y los profesores coordinadores de los programas de intercambio.

Los mencionados profesores **coordinadores departamentales** se encargan de informar y facilitar las convalidaciones entre las asignaturas de la Facultad y de las instituciones destino, proporcionando **orientación académica a los estudiantes de movilidad**.

Durante el curso 2020/21 **ningún** estudiante del Grado en Desarrollo de Videojuegos participó en el programa, frente a los 5 del curso 2019/20. Este mal dato se achaca a la situación de pandemia por la COVID-19 pues se ha apreciado un descenso también en el resto de grados de la facultad, aunque no tan acusado. Aunque se anota como debilidad del grado, se considera que es una debilidad coyuntural.

La Facultad cuenta con convenios con instituciones con formación en el ámbito de los videojuegos, como la **NORD University (Høgskolen i Nord-Trøndelag en noruego)** o la **Universidad de Zabreb (Sveučiliste U Zagrebu en croata)**. Anualmente se buscan instituciones adicionales, aunque el emparejamiento es difícil debido a lo específico del Grado. Mucha de la formación reglada en videojuegos está más centrada en la parte de arte y de diseño de videojuegos, y no tanto en la parte técnica del desarrollo informático. Eso hace que no siempre sea fácil encontrar sinergias, algo que ocurre incluso si se compara el Grado de la UCM con el de otras universidades públicas españolas en los que incluso el nombre del Grado es distinto.

Aunque durante el curso 2020/21 ningún estudiante participara en los programas de movilidad, 3 de los estudiantes que contestaron a la encuesta de satisfacción lo hizo en cursos previos. La

satisfacción media con el programa fue de 8,3, y la satisfacción por la formación en el extranjero de 8,5.

En la dirección contraria, la facultad ha recibido durante el curso 2020/21 a 9 estudiantes dentro de los programas de movilidad, que también supone una drástica reducción respecto a los valores de cursos anteriores (por ejemplo, 31 en 2019/20). Los estudiantes que recibe la facultad a través del programa Erasmus+ no se matriculan de un Grado concreto, sino que lo hacen de asignaturas de las impartidas en la Facultad, independientemente del Grado al que pertenezcan. De los 9 alumnos, 3 se matricularon en alguna de las asignaturas del Grado en Desarrollo de Videojuegos.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Buena valoración del programa de movilidad	Baja participación en el programa Erasmus+ (debido a la coyuntura derivada por la pandemia)

### **5.5 Análisis de la calidad de las prácticas externas.**

Las prácticas externas están integradas en el plan de estudios a través de dos asignaturas optativas de 6 créditos, *Prácticas en Empresas I y II*. Ambas pueden cursarse en cualquiera de los dos cuatrimestres, y para que un alumno se inscriba en *Prácticas en Empresas II*, debe antes haber cursado *Prácticas en Empresas I*. En otros Grados externos existe una única asignatura, de 12 créditos, pero en los Grados de la Facultad de Informática es habitual tenerla partida en dos para ampliar las opciones de integración de las prácticas en la formación de los alumnos.

El programa de prácticas es gestionado a través de una plataforma general de la Universidad Complutense llamada GIPE (*Gestión Integral de Prácticas Externas*) que centraliza todo el proceso de la gestión de prácticas. En particular, la plataforma es utilizada por los distintos actores implicados a lo largo del proceso, cada uno con sus permisos particulares:

- Las empresas plantean la firma de un convenio de colaboración con la UCM para indicar su intención de recibir alumnos en prácticas, y desde la Oficina de Prácticas y Empleo (OPE) de la Universidad se pone en marcha el proceso cuya situación puede seguirse desde GIPE.
- Las empresas con convenio plantean *ofertas de prácticas* a los alumnos.
- Los alumnos buscan entre las ofertas e indican su interés ellas.
- Los responsables de las prácticas realizan la asignación entre alumnos y ofertas, y cada una supone la firma de un anexo de prácticas entre la entidad, el alumno y la facultad.
- El tutor de la empresa y el tutor académico (UCM) realizan un seguimiento del alumno, que entrega la memoria de prácticas a través de la propia plataforma.

Tradicionalmente, las empresas con convenio con la UCM que reciben alumnos de la Facultad de Informática no han hecho habitualmente diferencias significativas en función del Grado que estudien los alumnos. Esto es debido a que realizan ofertas generales del sector TIC que pueden ser cubiertas por cualquiera de ellos. En el caso del Grado en Desarrollo de Videojuegos, sin embargo, se pretende que los alumnos hagan prácticas en empresas del sector del videojuego, que es mucho más especializado y centrado en un determinado tipo de desarrollo. Esto hace que las empresas que ofertan prácticas para el resto de grados normalmente no encajen con el perfil del Grado y haya sido necesario buscar otras. Aun así, dado que parte de la formación del grado es generalista de Informática, algunos alumnos han decidido hacer sus prácticas en empresas no específicas del sector del videojuego.

Durante el curso 2020/21, **se matricularon 8 estudiantes** en *Prácticas en Empresas I* en el segundo cuatrimestre. Dos de ellos se matricularon además de *Prácticas en Empresas II*,

también en el segundo cuatrimestre. Uno de ellos finalmente no se presentó a Prácticas en Empresas II al no tener tiempo suficiente para hacer ambas asignaturas, pues empezó las prácticas en julio y aprobó Prácticas en Empresas I en la convocatoria extraordinaria.

Quitando ese estudiante no presentado en una de las asignaturas, todos los demás realizaron con éxito sus prácticas, por lo que la tasa de rendimiento es del 90% y la de éxito del 100% si se consideran de forma conjunta las 10 matrículas a las asignaturas, realizadas por 8 estudiantes distintos. El alumno que sí pudo aprobar tanto Prácticas en Empresas I como Prácticas en Empresas II hizo ambas en la misma empresa.

De los 8 estudiantes, **5 realizaron sus prácticas en empresas del sector del videojuego**, otro lo hizo en una empresa de tecnologías relacionadas (*streaming* de vídeo e integración del reproductor en motores de juegos) y los 2 restantes hicieron las prácticas en empresas más generalistas de informática. **Salvo uno, todos los estudiantes recibieron ayudas al estudio** que rondaron entre los 300 y los 1000 euros. Si bien ningún estudiante fue contratado inmediatamente después del periodo de prácticas, varias de las empresas indicaron que lo harían tras terminar un periodo de prácticas adicional que siguió al de las prácticas curriculares. De los 8 estudiantes que hicieron prácticas curriculares, 5 hicieron también prácticas extracurriculares en la misma empresa, y uno de ellos hizo, además, prácticas extracurriculares en una segunda empresa adicional.

Todos los estudiantes deben responder una encuesta final de satisfacción, que fue completada por 7 de los estudiantes. **La opinión general es positiva**. 6 de los alumnos puntúan con un 5 (en una escala del 1 al 5) su grado de satisfacción con las prácticas y otro con un 4. Todos valoran con un 5 el valor proporcionado por las prácticas a su currículum y con una media de 4,7 a la empresa y a su tutor. Es llamativo que **3** de los estudiantes que completaron la encuesta indicaron que **fueron contratados al terminar**, lo que demuestra que la intención de contratación indicada por las empresas se cumplió finalmente.

En el lado contrario, los tutores externos (en el lado de la empresa) también tienen la posibilidad de rellenar una encuesta. Todos indicaron que estarían dispuestos a acoger nuevos estudiantes en prácticas y valoraron con una media de 4,88 tanto al programa de prácticas como a la formación de los estudiantes y su adecuación a las prácticas.

Además de los estudiantes ya mencionados, dos más hicieron prácticas extracurriculares (sin curriculares precedentes) en una empresa importante del sector. Ambos recibieron beca al estudio, hicieron el Trabajo de Fin de Grado en colaboración con la propia empresa y fueron contratados al terminar sus estudios.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Alta satisfacción tanto de los estudiantes como de las empresas que participan en el programa de prácticas. Alto porcentaje de becas al estudio.	

6. TRATAMIENTO DADO A LAS RECOMENDACIONES DE LOS INFORMES DE VERIFICACIÓN, SEGUIMIENTO Y RENOVACIÓN DE LA ACREDITACIÓN.

**6.1 Se han realizado las acciones necesarias para llevar a cabo las recomendaciones establecidas en el Informe de Evaluación de la Solicitud de Verificación del Título, realizado por la Agencia externa.**

No procede

**6.2 Se han realizado las acciones necesarias para corregir las Advertencias y las Recomendaciones establecidas en el último Informe de Seguimiento del Título realizado por la Agencia externa.**

No procede

**6.3 Se han realizado las acciones necesarias para llevar a cabo las recomendaciones establecidas en el último Informe de Seguimiento del Título, realizado por la Oficina para la Calidad de la UCM, para la mejora del Título.**

Durante el curso 2020/21 el Grado en Desarrollo de Videojuegos pasó por la renovación de la acreditación, por lo que no se realizó Memoria de Seguimiento del curso inmediatamente anterior, 2019/20. El último informe de Seguimiento del Título realizado fue del curso 2018/19. Se recibieron algunas recomendaciones descritas a continuación:

INFORMACIÓN PÚBLICA DEL TÍTULO
1. La página Web del Título ofrece información sobre el Título que considera crítica, suficiente y relevante de cara al estudiante
<b>CUMPLE</b>
<i>Se recomienda publicar algunos aspectos no disponibles en los ítems siguientes: -Ingreso de estudiantes incluyendo planes de acogida o tutela. -CV abreviado del profesorado que imparte el título.</i>
Durante el curso 2020/21 se ha incorporado a la web la información solicitada.
ANÁLISIS DE LA IMPLANTACIÓN Y DESARROLLO EFECTIVO DEL TÍTULO
2.- Análisis del funcionamiento de los mecanismos de coordinación docente.
<b>CUMPLE</b>
<i>Se recomienda revisar los enlaces web, no funcionan.</i>
Se debió a un problema en la inclusión de los enlaces web en el documento PDF de la memoria presentada. Se revisará en la versión final de ésta.
4.- Análisis del funcionamiento del sistema de quejas y reclamaciones.
<b>CUMPLE</b>
<i>Se recomienda revisar los enlaces web, no funcionan. Además, se recomienda analizar alguna vía alternativa de comunicación, además del buzón.</i>
Se debió a un problema en la inclusión de los enlaces web en el documento PDF de la memoria presentada. Se revisará en la versión final de ésta. Se añade en la presente memoria una descripción de las vías alternativas de comunicación.

**6.4 Se ha realizado el plan de mejora planteada en la última Memoria de Seguimiento a lo largo del curso a evaluar.**

Durante el curso 2020/21 el Grado en Desarrollo de Videojuegos pasó por la renovación de la acreditación, por lo que no se realizó Memoria de Seguimiento del curso inmediatamente anterior, 2019/20. La última Memoria de Seguimiento realizada se refería al curso 2018/19, en la que se recogían medidas de mejora a realizar en distintos aspectos:

- **Satisfacción de los diferentes colectivos:**
  - La **satisfacción de los alumnos** se mantenía por debajo de la media de la UCM, debido a causas desconocidas.
    - Una posible causa es que hubiera *sesgo estadístico* por la baja participación. Para incrementar la participación se recuerda a los estudiantes por muchas vías la importancia de que completen la encuesta con un resultado variable cada año. Dado que se sigue sin alcanzar un incremento notable en la participación, se mantendrán los recordatorios a los estudiantes.
    - Para intentar descubrir las causas de la baja satisfacción, se reiteró la solicitud de la inclusión de un texto libre en las encuestas, idea también apoyada por los representantes de los estudiantes. Las encuestas incluyen ahora ese campo.
  - **Bajo aprovechamiento de las tutorías** por parte de los alumnos según la percepción de los profesores. Aunque sigue siendo el indicador más bajo en la valoración que éstos hacen de sus estudiantes, ha subido mucho, desde el 4,88 del 2018/19 al 6,5 actual (5,9 en la UCM). Desde distintos puntos se ha intentado recordar a los estudiantes la existencia e importancia de las tutorías (acto de bienvenida, mentores) pero seguramente lo más determinante para la mejora de la tasa es que los estudiantes han empezado a utilizar más las tutorías debido a la pandemia.

**6.5 Se han realizado las acciones necesarias para llevar a cabo las recomendaciones establecidas en el Informe de la Renovación de la Acreditación del título, realizado por la Agencia externa para la mejora del Título.**

Durante el curso 2020/21 el Grado en Desarrollo de Videojuegos pasó por el proceso de renovación de la acreditación con la redacción del autoinforme y presentación de evidencias. Será tarea del curso 2021/22 tener en cuenta las recomendaciones recibidas por parte del Comité de evaluación, descritas en el apartado 9.2 de esta memoria.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
- Éxito en acciones de mejora: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inclusión de texto libre en las encuestas de satisfacción realizadas por el Vicerrectorado de Calidad.</li> <li>- Creación por parte del mismo Vicerrectorado de una herramienta de visualización de los resultados de las encuestas de satisfacción que permite (o permitirá) un análisis más exhaustivo.</li> </ul>	

## 7. MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

### **7.1 Naturaleza, características, análisis, justificación y comunicación del Procedimiento de modificación ordinario.**

No procede

### **7.2 Naturaleza, características, análisis, justificación y comunicación del Procedimiento de modificación abreviado.**

No procede

## 8. RELACIÓN Y ANÁLISIS DE LAS FORTALEZAS DEL TÍTULO.

La tabla de la página siguiente resume las fortalezas del título.

	FORTALEZAS	Análisis de la fortaleza*	Acciones para el mantenimiento de las fortalezas
Estructura y funcionamiento del SGIC	Funcionamiento ágil de la Comisión de Calidad Interacción con otras comisiones de la facultad	Sección 1.1 y 1.2	Continuar con la Comisión de Calidad de los Grados y el reparto de discusión y tomas de decisiones entre los distintos agentes de la facultad
Organización y funcionamiento de los mecanismos de coordinación	Profesorado muy cohesionado Satisfacción del profesorado del título	Sección 2	Seguir incentivando la coordinación del profesorado, especialmente entre los nuevos docentes incorporados al grado.
Personal académico	Alta participación en el Programa de Evaluación Docente. Alta tasa de evaluaciones positivas	Sección 3	Continuar incentivando la labor docente del profesorado y su participación en Docencia
Sistema de quejas y sugerencias	Funcionamiento ágil de la gestión de las quejas, sugerencias y agradecimientos a través de un buzón único Conocimiento de los canales por parte de los estudiantes Comunicación continua con los estudiantes para detectar y atajar los problemas lo antes posible	Sección 4	Mantener el Buzón único de sugerencias.
Indicadores de resultados	Valores positivos de los indicadores Abanico de actividades de acogida y orientación al alumnado	Sección 5.1	Mantener la labor docente y actividades formativas con la intención de que los indicadores se mantengan altos.
Satisfacción de los diferentes colectivos			
Inserción laboral	Satisfacción de los egresados con la formación recibida Alta tasa de inserción laboral (100%) Grupo de LinkedIn para recopilar información de los egresados	Sección 5.3	Mantener la enseñanza práctica y adaptada a las necesidades del mercado laboral
Programas de movilidad	Buena valoración del programa de movilidad	Sección 5.4	Mantener el programa de movilidad
Prácticas externas	Alta satisfacción tanto de los estudiantes como de las empresas que participan en el programa de prácticas. Alto porcentaje de becas al estudio.	Sección 5.5	Mantener el programa de prácticas externas
Informes de verificación, Seguimiento y Renovación de la Acreditación			

## 9. RELACIÓN DE LOS PUNTOS DÉBILES DEL TÍTULO Y PROPUESTA DE MEJORA

### 9.1 Relación de los puntos débiles o problemas encontrados en el proceso de implantación del título, elementos del sistema de información del SGIC que ha permitido su identificación y análisis de las causas.

La tabla disponible más abajo resume las debilidades del título.

### 9.2 Propuesta del nuevo Plan de acciones y medidas de mejora a desarrollar

Durante el curso 2020/21, el Grado en Desarrollo de Videojuegos atravesó por el proceso de **renovación de la acreditación**, con la redacción del autoinforme y la presentación de evidencias. El Comité de Evaluación emitió un **informe favorable** a la renovación de la acreditación con las siguientes **tres recomendaciones**:

- Criterio 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO
  1. Se recomienda reforzar y formalizar la coordinación horizontal y vertical.
  2. Se recomienda respetar el número de las plazas de nuevo ingreso aprobado en la Memoria de Verificación.
- Criterio 7. INDICADORES DE RENDIMIENTO Y SATISFACCIÓN
  1. Se recomienda implementar acciones de mejora para ajustar la tasa de graduación a lo previsto en la Memoria de Verificación.

Como se ha descrito en el apartado 2 de esta memoria, la coordinación entre el profesorado del Grado en Desarrollo de Videojuegos es grande y orgánica, debido a una fuerte cohesión entre buena parte del profesorado del Grado. Sin embargo, el Comité evaluador acierta al indicar que esta coordinación debe *formalizarse*, dado que en general no se realiza un seguimiento regulado de las múltiples reuniones de coordinación que surgen a lo largo del curso. En otros Grados, existen comisiones de coordinación internas de las asignaturas debido a la existencia de múltiples grupos, algo que no es necesario en este Grado. Durante el curso 2021/22 se buscará algún mecanismo para regular la coordinación de manera que sea más fácil que quede constancia explícita de las acciones de coordinación realizadas por el equipo docente.

La recomendación de respetar el número de plazas de nuevo ingreso hace referencia a los indicadores ICM-1, ICM-2 e ICM-3 descritos en el apartado 5.1 de esta memoria, que se repiten en la siguiente tabla para facilitar la lectura.

	2015/16	2016/17	2017/18	2018/19	2019/20	2020/21
ICM-1 Plazas de nuevo ingreso ofertadas	50	50	50	50	50	50
ICM-2 Matrícula de nuevo ingreso	52	56	45	57	52	44
ICM-3 Porcentaje de cobertura	104%	112%	90%	114%	104%	88%

Tabla repetida por claridad

Se observa un exceso de matrículas de nuevo ingreso en 4 de los 6 cursos mostrados. Si bien es cierto que algunos cursos la diferencia ha sido notable, el total acumulado supone 306 estudiantes de un total esperado de 300, que es una desviación manejable (102%). Esto es debido principalmente al descenso en 2020/21 achacado, como se ha descrito en el apartado 5.1, a la situación de pandemia.

En cualquier caso, la recomendación es importante porque la fluctuación provoca que algunos cursos la cantidad de estudiantes en primero crezca sensiblemente, también por la acumulación de repetidores, algo que se describió en la memoria del curso 2018/19. Por desgracia, es poco el margen de actuación de los responsables académicos de la Facultad. Antes de la apertura del nuevo periodo de matriculación, desde Decanato se pedirá a Rectorado que no realicen un exceso de *sobreoferta* pese a la baja matriculación de los dos últimos años (en 2021/22 también ha sido menor al 100%) para evitar un *efecto rebote* cuando la situación sanitaria se normalice.

Por último, la recomendación de realizar acciones para mejorar la tasa de graduación hace referencia al indicador ICM-8, también analizado en la sección 5.1, y cuya tabla se repite aquí:

	2015/16	2016/17	2017/18	2018/19	2019/20	2020/21
ICM-8 Tasa de graduación	32,65%	47,27%	23,26%	No aplicable	No aplicable	No aplicable

Tabla repetida por claridad

La estimación en la Memoria de Verificación para ICM-8 fue del 80%, que es un valor excesivamente optimista y que se considera *un error de la memoria*. En el resto de grados de la Facultad se estimó un 35% para esta tasa, valor mucho más realista. Alcanzar un 80% de tasa de graduación es inviable, máxime cuando la estimación de la tasa de abandono es de un 35%.

La medida de mejora para cumplir esta recomendación pasa por revisar el dato en la Memoria de Verificación. Esto supone un proceso complicado con implicaciones en muy distintos ámbitos que deben ser tenidas en cuenta, por lo que no se espera que pueda ser resuelto a corto plazo.

En la presente memoria se han identificado otras debilidades, principalmente la baja participación en las encuestas de satisfacción y en el programa Erasmus+. Para mejorar estos aspectos, se incrementará más, si cabe, la difusión que se hace de ellas entre los estudiantes y profesores. Para la recopilación de información de los egresados se espera poder volver a poner en marcha la encuesta realizada en el acto de graduación, tal y como se ha descrito en el apartado 5.3.

PLAN DE MEJORA	Puntos débiles	Causas	Acciones de mejora	Indicador de resultados	Responsable de su ejecución	Fecha de realización	Realizado/ En proceso/ No realizado
Estructura y funcionamiento del SGIC							
Organización y funcionamiento de los mecanismos de coordinación	Falta de regulación formal de la coordinación Ausencia de actas	Ver apartado 2	Regular la coordinación horizontal del grado	Existencia de comisiones de coordinación	Comisión de Calidad de los Grados; Junta de Facultad	Curso 2021/22	En proceso
Personal Académico							
Sistema de quejas y sugerencias							
Indicadores de resultados	Tasa de graduación por debajo del valor de la memoria verificada.	Ver apartado 5.1	Modificación de la tasa en la próxima modificación de la memoria verificada		Comisión de Calidad de los Grados; Junta de Facultad	Desconocido	
Satisfacción de los diferentes colectivos	Baja participación en las encuestas	Ver apartado 5.2	Recordar la necesidad de rellenar la encuesta		Comisión de Calidad de los Grados	Desde el curso 2017/2018	En proceso
Inserción laboral	Poca participación de los egresados en las encuestas	Ver apartado 5.3	Recordar la necesidad de rellenar la encuesta. Encuesta en el acto de graduación		Comisión de Calidad de los Grados	Desde el curso 2019/20	En proceso
Programas de movilidad	Baja participación en el programa Erasmus+ (debido a la coyuntura derivada por la pandemia)	Ver apartado 5.4	Difundir el programa entre los estudiantes del grado		Comisión de Calidad de los Grados	Curso 2021/22	En proceso
Prácticas externas							
Informes de verificación, seguimiento y renovación de la acreditación							

MEMORIA APROBADA POR LA JUNTA DE FACULTAD DE INFORMÁTICA EL DÍA 25.11.2021