



VICERRECTORADO DE CALIDAD

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

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

<b>Créditos</b>	<b>Doble grado/máster</b>	<b>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>	<a href="#">2020-21</a>

## INDICE

<a href="#"><u>INFORMACIÓN PÚBLICA DEL TÍTULO</u></a> .....	3
<a href="#"><u>ANÁLISIS DE LA IMPLANTACIÓN Y DESARROLLO EFECTIVO DEL TÍTULO DE GRADO/MÁSTER</u></a> .....	3
<a href="#"><u>1. ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD DEL TÍTULO</u></a> .....	3
<a href="#"><u>2. ANÁLISIS DE LA ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LOS MECANISMOS DE COORDINACIÓN DEL TÍTULO</u></a> .....	6
<a href="#"><u>3. ANÁLISIS DEL PERSONAL ACADÉMICO</u></a> .....	11
<a href="#"><u>4. ANÁLISIS DEL FUNCIONAMIENTO DE QUEJAS Y SUGERENCIAS</u></a> .....	15
<a href="#"><u>5. INDICADORES DE RESULTADO</u></a> .....	18
<a href="#"><u>6. TRATAMIENTO DADO A LAS RECOMENDACIONES DE LOS INFORMES DE VERIFICACIÓN, SEGUIMIENTO Y RENOVACIÓN DE LA ACREDITACIÓN.</u></a> .....	40
<a href="#"><u>7. MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS</u></a> .....	42
<a href="#"><u>8. RELACIÓN Y ANÁLISIS DE LAS FORTALEZAS DEL TÍTULO.</u></a> .....	42
<a href="#"><u>9. RELACIÓN DE LOS PUNTOS DÉBILES DEL TÍTULO Y PROPUESTA DE MEJORA</u></a> .....	45

## 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>
- Guías: [https://web.fdi.ucm.es/Guia\\_Docente/Prog\\_asignatura.asp?fdicurso=2025-2026&titu=52](https://web.fdi.ucm.es/Guia_Docente/Prog_asignatura.asp?fdicurso=2025-2026&titu=52)<sup>1</sup>
- 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> Dispone de información común a todos grados de la Facultad, por ejemplo:
  - Calendario académico: <https://informatica.ucm.es/calendario-academico>
  - Horarios: <https://informatica.ucm.es/horarios>
  - Calendario de exámenes: <https://informatica.ucm.es/examenes>

## 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 2024/25 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 (Presidenta)
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 (secretaria)
David	Soria Jiménez	Representante del PTGAS
Yi	Wang Qiu	Representante de Estudiantes – Grado en Desarrollo de Videojuegos
Óscar Fabián	Pineda Germán	Representante de Estudiantes – Grado en Ing. de Computadores
Carlos	Mantilla Mateos	Representante de Estudiantes – Grado en Ing. de Datos e Int. Artif.
Miguel	Puebla Bayona	Representante de Estudiantes – Grado en Ingeniería Informática
Arturo	Cuenca Bravo	Representante de Estudiantes – Grado en Ingeniería del Software
Susana	Bautista Blasco	Agente externo (Subdirectora de Ordenación Académica y Calidad de la Escuela Politécnica Superior, Universidad Francisco de Vitoria)

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, un representante del **Personal Técnico, de Gestión y de Administración y Servicios (PTGAS)** y un **agente externo**. Muchos de los miembros tienen un suplente.

<sup>1</sup> La URL de las guías docentes contiene las del curso 2025/26 por ser la enlazada en las páginas públicas en el momento de escribir esta memoria (octubre de 2025). Las guías asociadas al curso objeto de esta memoria de seguimiento se encuentran en [https://web.fdi.ucm.es/Guia\\_Docente/Prog\\_asignatura.asp?fdicurso=2024-2025&titu=52](https://web.fdi.ucm.es/Guia_Docente/Prog_asignatura.asp?fdicurso=2024-2025&titu=52)

- 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 y el Vicedecano de Posgrado:

Nombre	Apellidos	Categoría y/o colectivo
Pedro Pablo	Gómez Martín	Coordinador del Grado en Desarrollo de Videojuegos
Antonio Alejandro	Sánchez Ruiz-Granados	Coordinador del Grado en Ingeniería de Datos e Inteligencia Artificial
Marcos	Sánchez-Élez Martín	Coordinador del Grado en Ingeniería de Computadores
Manuel	Montenegro Montes	Coordinador del Grado en Ingeniería Informática
Fernando	Rubio Diez	Coordinador adjunto del Grado en Ingeniería Informática
Antonio	Navarro Martín	Coordinador del Grado en Ingeniería del Software
Narciso	Martí Oliet	Vicedecano de Posgrado

El número de miembros permite una operativa fluida y ágil.

### **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. La web de la facultad dispone además de una página relativa al SGIC del Grado en Desarrollo de Videojuegos (<https://informatica.ucm.es/sgic-gdv>) donde están publicados los documentos relacionados con la verificación y modificación del título, las memorias e informes de seguimiento anuales y las encuestas de satisfacción anuales realizadas a los distintos colectivos.

El Reglamento de la CCG 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 Estudiantes. 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.**

Indicamos a continuación las fechas de las reuniones de la Comisión durante el curso 2024/25 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
10/10/2024 ( <a href="#">acta</a> )	Reuniones con delegados	La Vicedecana de Estudios y Calidad proporciona la información más relevante recopilada con las reuniones de delegados, lo que incluye a los de tercero del Grado en Desarrollo de Videojuegos.
	Estudio de los resultados del 2023/24	El coordinador presenta un análisis de los resultados, que se incorporarán en la memoria de seguimiento de dicho curso.
	Memorias de seguimiento	Aprobación de las memorias de seguimiento del curso 2023/2024.
	Actividades para el curso 2024/25	Mentorías para estudiantes de nuevo ingreso, reuniones con delegados, sesiones informativas de TFGs, Erasmus, optativas y Prácticas en Empresas, Foro de Empleo, GameJam de los estudiantes del GDV (ComJaMon), Guerrilla Game Festival, sede de la Global Game Jam.
31/3/2025 ( <a href="#">acta</a> )	Reuniones con delegados	La Vicedecana de Estudios y Calidad proporciona la información más relevante recopilada con las reuniones de delegados para hablar sobre el desarrollo del primer cuatrimestre, lo que incluye a los delegados de primero del Grado en Desarrollo de Videojuegos.

	Análisis de resultados académicos del primer cuatrimestre	Se analizan los resultados académicos del primer cuatrimestre. En el Grado en Desarrollo de Videojuegos la tasa de éxito se ha mantenido estable, aunque la de rendimiento ha empeorado en segundo y en cuarto. En primero ha subido pese a un descenso en la tasa de presentados a examen. Se analiza la causa y se achaca a una asignatura que ha tenido unas tasas de rendimiento y éxito anómalamente altas.
15/07/2025 ( <a href="#">acta</a> )	Guías docentes 2025/26	Aprobación de las guías 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 cuando lo hay.

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 estudiantes 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 o a la escritura de los autoinformes en los procesos de acreditación, cuando ha sido necesario.

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.

Para dar un carácter formal a la ya de por sí **alta coordinación entre el profesorado**, la Comisión de Calidad de los Grados instauró la figura de **coordinador de curso** en su reunión del 25 de noviembre de 2021. Estos coordinadores se encargan de realizar reuniones de coordinación de cada curso y asegurarse de que la coordinación entre las distintas asignaturas funciona correctamente. En esta labor son apoyados por el coordinador del Grado. En otros grados de la Facultad, donde hay asignaturas con varios grupos, existen las *comisiones de coordinación de asignatura*, que se aprueban cada año tras la elección docente. En el caso de los *coordinadores de curso* se procede de manera similar, eligiéndolos también para cada curso académico. Para el curso 2024/25 los coordinadores nombrados han sido:

Curso	Coordinador	Asignatura que imparte
Primero	Guillermo Jiménez	Proyectos I
Segundo	Carlos León	Proyectos II
Tercero	Pedro Pablo Gómez	Proyectos III
Cuarto	Jaime Sánchez	Sonido en Videojuegos

Los nombramientos se basan en articular la coordinación en torno a las asignaturas de Proyectos, al ser las que aplican de manera integrada los conocimientos adquiridos en cada curso. Debido a ello, en los tres primeros cursos son profesores de esas asignaturas los seleccionados como coordinadores, si bien esta propuesta no es vinculante para años posteriores donde los profesores asignados a esa docencia podrían tener menos dedicación y contexto del grado. El coordinador de cuarto, donde no hay asignatura de Proyectos, es un profesor de una de las asignaturas obligatorias de dicho curso con un buen conocimiento general del grado, en este caso un profesor que también da clase en primero y en otra asignatura optativa. Los coordinadores fueron nombrados en Junta de Facultad el 16/10/2024, en el punto 8, "Comisiones de coordinación para el curso 2024-2025".

Los coordinadores de curso organizaron, al final del año académico, una **reunión de coordinación con el equipo docente de cada curso**, donde se analizaron los resultados del mismo, se propusieron ideas de mejora y se comentaron cuestiones de coordinación entre asignaturas. El coordinador del Grado asistió a todas para transmitir de unas a otras la información que pudiera ser relevante. Una ventaja de hacer estas reuniones de coordinación al acabar el curso para analizar los resultados es que sirven también como pistoletazo de salida para las medidas que se apliquen en el curso siguiente, dado que buena parte del equipo docente se mantiene. Además, los profesores nuevos que se incorporarán en el año próximo son invitados a asistir para integrarse en los equipos docentes, saber lo que ocurrió el curso anterior y formar parte de esas medidas.

**Las reuniones fueron muy productivas.** A continuación, se describen los principales temas tratados:

- **Primero:** el equipo docente coincide en que el grupo de estudiantes es agradable, con algunos de ellos especialmente colaborativos ayudando a sus compañeros, aunque en algunas asignaturas hay varios repetidores reiterativos que no avanzan. En ocasiones se ha detectado un celo excesivo por las notas numéricas conseguidas quitando importancia al aprendizaje real conseguido. Puede ser herencia de la presión por la calificación de Bachillerato que ahora es menos importante por lo que intentará pulirse. El uso de las tutorías es residual, y se ha identificado que el concepto de *tutorías* es nuevo para ellos (y distinto al de Bachillerato), algo que es importante resolver pronto en su vida universitaria. Además, en los últimos años se ha ido apreciando un uso pernicioso de las herramientas de Inteligencia Artificial. Si bien prohibir su uso supondría dar la espalda a la realidad, se buscarán formas de *educar* en la mejor forma de sacarles partido para el aprendizaje, y en sus riesgos. Este curso se ha consolidado un uso incorrecto de Git como sistema de control de versiones, algo que es transversal a varias asignaturas de primero de segundo cuatrimestre y otras del resto de cursos. Se plantearán reuniones de coordinación entre ellas el próximo curso para buscar soluciones. Por último, es habitual la existencia de estudiantes incorporados al Programa de Atención a Personas con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo (PADyNE), pero algunos profesores muestran su preocupación por la falta de guías específicas o por la utilidad de las existentes.
- **Segundo:** el grupo de segundo es mejor que el del curso pasado, aunque en algunas asignaturas el número de repetidores es alto por herencia del curso anterior. Los resultados han caído en algunas asignaturas concretas. Una de las causas es un cambio del modelo de examen. Otro es el calendario de exámenes. Se ha apreciado que en varias ocasiones había dos exámenes en días consecutivos. Además, en el primer cuatrimestre hay algunos exámenes antes de Navidad, nada más terminar las clases, y se ha notado en el resultado. Se comentará con Decanato, aunque como el calendario para el curso siguiente (2025/26) se aprueba con mucha antelación cualquier medida que se adopte será ya para el 2026/27. A principios de noviembre se detectó en los estudiantes un pico de trabajo que incrementó el absentismo a clase. Se plantea la creación de un calendario de prácticas compartido entre el profesorado para intentar reducir esos picos. Se reconoce que evitarlos es imposible, porque el final de cada cuatrimestre es un momento natural de entrega de prácticas, pero puede ser interesante que todo el equipo docente conozca la situación del estudiantado. Por último, se informa de que el curso próximo se pasará a utilizar SDL3 en varias asignaturas, abandonando SDL2 usada históricamente. El curso pasado se había planteado el cambio, pero se decidió retrasarlo al estar SDL3 aún en *prerelease*. La decisión de pasar a SDL3 se acordó tiempo atrás una vez que SDL3 pasó a ser la versión oficial, en una reunión de coordinación entre el profesorado de las asignaturas implicadas. Se aprovecha ahora para notificar la decisión al resto.
- **Tercero:** la cohorte que entró en tercero en el curso 2024/25 había sido considerada como un grupo muy asimétrico en capacidades e incómodo para el equipo docente. A tercero ha llegado ya algo filtrado, pero la sensación es que sigue siendo un grupo con bajo rendimiento, con mucho absentismo y, al mismo tiempo, muy crítico con el profesorado. Como ha ocurrido en primero y segundo, la existencia de exámenes ordinarios de primer cuatrimestre antes de Navidad ha generado también algunas dificultades en el calendario de prácticas que han tenido efectos negativos en el resultado de algunas asignaturas. El profesor de *Inteligencia Artificial para Videojuegos* indica sus dudas sobre qué aproximación seguir en la asignatura, haciendo más énfasis en el desarrollo de tecnología de IA o en

su uso. Se plantea la idea de centrarla más en la tecnología y que el uso se haga en la asignatura *Proyectos III*. Ambas asignaturas son de segundo cuatrimestre, y se buscarán opciones durante el primer cuatrimestre del curso siguiente.

- **Cuarto:** al ser el último curso y no tener asignaturas de Proyectos, las necesidades de coordinación son mucho menores. El curso pasado en la reunión de coordinación de cuarto se pidió que en la asignatura de *Negocio Digital* se incidiera en aspectos que algunos egresados habían reclamado, como la realización de entrevistas de trabajo. En 2024/25 se ha atendido esta solicitud y los estudiantes han quedado contentos, aunque no está claro si la medida podrá mantenerse en el futuro por haberse impartido a través de ponencias de expertos externos a los que no ha sido posible compensarles con una remuneración económica. En algunas asignaturas se ha utilizado el aula 16 de la Facultad, que el curso pasado se remodeló para tener pupitres que permitieran metodologías de clases más participativas. El resultado ha sido positivo y se mantendrá su uso el curso que viene.

**El coordinador del Grado también tuvo durante el curso reuniones individuales con algunos de los profesores y estudiantes para tratar temas concretos.** Quizá las más destacadas durante el curso 2024/25 fueron las relativas a una de las asignaturas optativas. El departamento de *Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial* imparte la asignatura *Ingeniería de Comportamientos Inteligentes*, que se abrió específicamente para los estudiantes del Grado en Desarrollo de Videojuegos, para los que se reservaban 20 plazas, dejando otras 20 para el resto de los grados de la Facultad. Si bien la asignatura tuvo muy buena acogida entre los estudiantes del grado (18 matriculados en el curso 2021/22), con el paso de los años la matriculación fue descendiendo (6, 5 y 3 estudiantes en los tres cursos siguientes). Este desinterés por parte de los estudiantes del Grado en Desarrollo de Videojuegos disparó la pregunta de si tendría más sentido abrir una optativa distinta para ellos en la que tuvieran más interés, no solo para beneficiarles a ellos, sino también para que las 20 plazas reservadas en *Ingeniería de Comportamientos Inteligentes* para ellos pudieran ser aprovechadas por estudiantes de otros grados.

Se realizaron varias reuniones y sondeos con los estudiantes para conocer sus intereses y también con el departamento implicado para analizar las alternativas. Finalmente se decidió la apertura de una nueva optativa, *Iluminación y Materiales*, enfocada en el área de la informática gráfica, importante en la industria del videojuego y abierta únicamente a los estudiantes del Grado en Desarrollo de Videojuegos. Las reuniones con los estudiantes fueron útiles para descubrir algunas inquietudes que se desconocían que se pusieron en conocimiento de los profesores de las asignaturas donde podrían ser cubiertas. La asignatura optativa *Ingeniería de Comportamientos Inteligentes* sigue estando disponible para los estudiantes del Grado, pero ahora no tienen plazas específicas reservadas.

El coordinador del Grado suele también reunirse con los profesores que se incorporan por primera vez al Grado, para ponerles en contexto y resolverles cualquier duda que puedan tener. Lo hizo así, por ejemplo, con el profesor de *Informática Gráfica II*.

Además de esas reuniones, en el Grado existe mucha **coordinación orgánica**. En el curso 2024/25, **de las asignaturas obligatorias** salvo el TFG (34 en total), **el 55% han sido impartidas o han tenido desdobles de profesores que estaban en alguna otra asignatura obligatoria del grado**. De las 15 asignaturas restantes, 12 (el 80%) han sido impartidas por los mismos profesores que el curso anterior. Muchos de ellos llevan de hecho dando la asignatura varios cursos por lo que conocen el grado y sus interrelaciones y, en ocasiones, han sido profesores de otras asignaturas en cursos previos. El resultado es que se produce una **coordinación natural en muchas direcciones** y no hay un registro formal de reuniones de coordinación entre asignaturas que lo requerirían porque, directamente, el profesor en ambas es el mismo (FC, EC; FP1, FP2; IG1, IG2...). Entre muchas otras asignaturas, la coordinación es continua y repartida a lo largo de todo el curso. De entre toda la coordinación emergente 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.

- 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, uno de los profesores de P1 ha sido varios años apoyo en MAP, por lo que conoce la asignatura y se mantiene una comunicación fluida entre ambas. En segundo curso, TPV1, TPV2 y EDA también forman un grupo de coordinación importante. Tras un cambio temporal del profesorado en 2022/23, ha vuelto el conjunto de profesores que ha impartido esas asignaturas durante muchos años y que mantienen una coordinación fluida heredada de la experiencia. El profesor de EDA, además, es desdoble en TPV1.
- 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, uno de los profesores es común en P1 y P2. Una vez más, el hito de final de curso se celebró de forma conjunta en el curso 2024/25. El 9 de mayo se reservó el Salón de Actos y los grupos de las 3 asignaturas presentaron sus videojuegos a sus compañeros. Además de la coordinación entre las asignaturas que esto implica, se genera en los estudiantes una sensación de pertenencia a un grupo más allá de su propia clase. Además, varios de los profesores de Proyectos (entre los que está el coordinador del Grado) ayudaron en la organización (junto con una de las asociaciones de estudiantes) de una *GameJam* (<https://itch.io/jam/comjamon2025>) durante el segundo cuatrimestre, que fue una iniciativa muy bien acogida por los estudiantes. La fecha se acordó entre todos los profesores de Proyectos para que no interfiriera con los hitos parciales de las asignaturas.
- La coordinadora de las asignaturas de Bellas Artes ha sido profesora, a lo largo de los años, de las tres asignaturas obligatorias del Grado impartidas por dicha Facultad, por lo que conoce de primera mano las necesidades de coordinación. A principio de curso realiza una reunión con el profesorado de las tres asignaturas, parte del cual es además común al de cursos previos.

En general, una **buena parte del equipo docente está muy cohesionada por haber colaborado estrechamente muchos años** tanto en los títulos propios sobre videojuegos de la Facultad como en el propio grado, y mantienen una gran implicación. Además, al ser un Grado con pocos estudiantes y profesores, esa tendencia a la coordinación es asimilada por los docentes que se incorporan esporádicamente al Grado, algo a lo que también ayudan las reuniones del equipo docente de cada curso mencionadas antes. 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 9,6**.

Para tener una prueba documental de la coordinación que facilite los procesos de acreditación de las titulaciones, la Comisión de Calidad de los Grados hace uso de un *formulario online* en el que los profesores pueden registrar rápidamente las reuniones o intercambios de información realizados. Aunque, como se ha dicho, estas son solo la punta del iceberg en el caso del Grado en Desarrollo de Videojuegos, a continuación se indican algunas de las reuniones de las que se tiene constancia documental.

Fecha	Temas tratados	Problemas analizados, acciones de mejora, acuerdos adoptados
Septiembre, octubre 2024	Coordinación EDA – TVP1	Tres reuniones de coordinación para sincronizar las clases de C++, acordar las estructuras de datos (explicadas en EDA) a usar en la primera práctica de TPV1, y para acordar el uso de iteradores (EDA) usados en la segunda práctica de TPV1.
Septiembre 2024 - enero 2025	Coordinación Técnicas de Animación 2D y 3D	La asignatura tiene dos profesores y cada uno centrado en un área claramente diferenciada (animación 2D o animación 3D). Varias reuniones de revisión del cronograma y organización del curso, o intercambio de impresiones sobre el alumnado.

3/12/2024	Gestión de proyectos P1, P2, P3	Uso de GitHub Projects para que los estudiantes gestionen sus proyectos (abandono definitivo de Pivotal Tracker)
Enero – abril 2025	Coordinación P1 – MAP	Varias reuniones de coordinación en el orden de los contenidos teóricos de MAP usados en P1, o sincronización de prácticas.
Febrero 2025	Necesidades de conocimientos de diseño de videojuegos	Se analizan las carencias en conocimientos sobre Diseño de Videojuegos detectadas en las asignaturas de Proyectos y se pide que se haga énfasis en ellas en la asignatura correspondiente de primero.
Julio 2025	Librería SDL en TPVx y P2	Se decide pasar a usar la versión 3 de SDL en TPVx y P2 para el 2025/26.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Profesorado muy cohesionado Satisfacción del profesorado del título Regulación formal de la coordinación	

### 3. ANÁLISIS DEL PERSONAL ACADÉMICO

A 1/11/2024 en los títulos de la Facultad de Informática impartían clase **273 profesores** entre adscritos a la facultad y adscritos a otras facultades (CC. Físicas, Matemáticas, CC. Económicas y Bellas Artes) de los cuales **79 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 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	13	4,76%	79,5	0	6	7,60%	24	6,90%	0
Asociado Interino	1	0,37%	6	0	1	1,30%	6	1,70%	0
Ayudante	8	2,93%	27,52	0	2	2,50%	3,04	0,90%	0
Ayudante Doctor	34	12,45%	411,35	16	14	17,70%	81,54	23,50%	8
Catedrático de Universidad	58	21,25%	491,65	267	7	8,90%	18,98	5,50%	32
Colaborador	6	2,20%	79,89	2	1	1,30%	0,62	0,20%	1
Contratado Doctor	40	14,65%	449,92	54	17	21,50%	104,42	30,20%	22
Contratado Doctor Interino	1	0,37%	12,94	0	1	1,30%	0,1	0,00%	0
Emérito/a	1	0,37%	3,97	5					
Profesor permanente laboral	8	2,93%	126,75	5	4	5,10%	12,04	3,50%	0
Sustituto	16	5,86%	160,43	0	4	5,10%	14,8	4,30%	0
Titular de Universidad	85	31,14%	940,66	237	22	27,80%	80,8	23,30%	58
Titular de Universidad Interino	1	0,37%	6	0					
Visitante	1	0,37%	7,5	0					
<b>Totales:</b>	<b>273</b>	<b>100%</b>	<b>2804,08</b>	<b>586</b>	<b>79</b>	<b>100%</b>	<b>346,34</b>	<b>1</b>	<b>121</b>

Casi el **95% 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 (o asociado interino). 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. No obstante, la situación laboral de los profesores asociados es muy precaria y muy poco atractiva lo que supone un gran problema. Algunos de los profesores contratados a través de esta figura han indicado durante el 2024/25 su intención de dejarlo, poniendo en riesgo la calidad de sus asignaturas para el curso próximo. 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 bastante activo con relación a la **innovación docente**. Es habitual que el profesorado participe en Proyectos Innova-Docencia o Innova-Gestión Calidad (conocidos tradicionalmente conjuntamente como PIMCD) o realicen cursos de formación continua. En el curso 2024/2025 hubo 8 proyectos de este tipo dirigidos por profesores de la Facultad, 1 de los cuales imparte clase en el Grado en Desarrollo de Videojuegos:

Proyecto	Título	Responsable
474	Innovision-UCM: Innovación en el desarrollo de contenidos accesibles para la enseñanza en grados universitarios.	Guijarro Mata-García, María
152	Mejora del Desarrollo de Competencias Específicas en Materias de Programación Mediante la Construcción de Especificaciones Ejecutables	Sierra Rodríguez, José Luis
295	Propuesta de sistema para la mejora de la evaluación de trabajos en grupo (Acrónimo: SIMEG)	Bravo Agapito, Javier
71	Mejora de la retroalimentación de los jueces en línea mediante análisis estático e instrumentación	<b>Rubio Cuellar, Rubén Rafael</b>
101	Estudio del impacto de la IA generativa en el aprendizaje en programación y en el fraude en la elaboración de prácticas	Rodríguez Laguna, Ismael
475	Sistema Interactivo de Gamificación para la Enseñanza de Bash en Sistemas Operativos	Costero Valero, Luis María
471	Plataforma de bajo coste para el desarrollo de proyectos y prácticas con dispositivos periféricos y microcontroladores	Tenllado Van Der Reijden, Christian Tomas
266	Uso del CORE-V Wally en las asignaturas del Departamento de Arquitectura de Computadores y Automática (DACYA)	Chaver Martínez, Daniel Ángel

El interés por la innovación docente está muy arraigado en la Facultad de Informática. En esta línea, el 17 de octubre de 2024 un grupo de profesores organizó un seminario relacionado con el uso de Copilot, un asistente de Inteligencia Artificial para programación, con el objetivo de darlo a conocer entre el resto del personal de la Facultad y debatir sobre sus implicaciones en la docencia. Además, el lunes 9 de junio de 2025 se realizó en la Facultad la [VIII Jornada de Innovación Docente](#), con ponencias impartidas por el propio profesorado sobre diferentes prácticas puestas en marcha en sus clases. Para asistir a la Jornada se hizo un registro previo, en el que se inscribieron 93 profesores con docencia en la Facultad. Dos de las diez ponencias fueron impartidas por profesores del Grado en Desarrollo de Videojuegos y estaban relacionadas con su actividad docente en el grado.

Además del personal docente e investigador, la Facultad cuenta con **49 empleados de administración y servicios** (todos a tiempo completo), 20 de los cuales son funcionarios, otros 19 tienen contrato laboral fijo y 10 contrato laboral temporal. Proporcionan diferentes servicios (gerencia, biblioteca, secretaría, etcétera) que repercuten en todos los grados de la Facultad. También hay **37 personas contratadas como personal investigador** (más del 75% a tiempo completo), ya sean investigadores predoctorales (FPU, FPI), ayudas Juan de la Cierva y María Zambrano, 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 estudiantes 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.

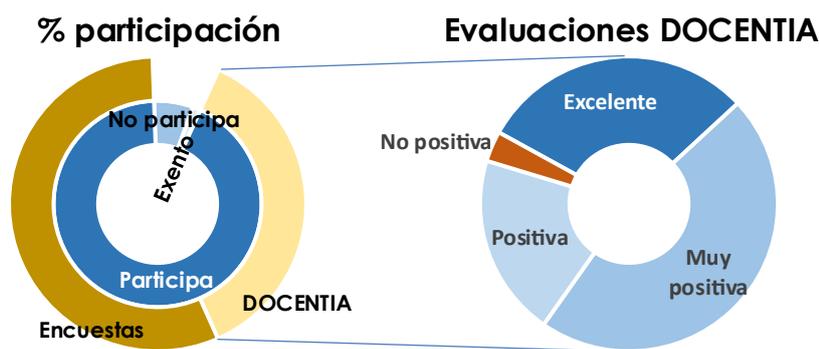
El resultado es que la UCM proporciona varios indicadores sobre la evaluación docente:

- **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. Desde el curso 2020/21, este indicador ha sido sustituido por **IUCM-6A**, que calcula la tasa de participación únicamente sobre los que cumplen los requisitos para participar en el programa.
- **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%. Desde el curso 2020/21 este indicador ha sido sustituido por **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-6A pero restringido solo al profesorado evaluable, por lo que el valor esperado será ahora cercano al 100%.
- **IUCM-8:** tasa de evaluaciones positivas del profesorado. De los profesores evaluados con DOCENTIA (indicado por IUCM-7), cuántos tuvieron una **evaluación favorable** (es decir “positiva”, “muy positiva” o “excelente”). Desde el curso 2020/21 este indicador ha sido sustituido por **IUCM-8A**, que proporciona el porcentaje de profesores evaluados en DOCENTIA-UCM (trianual, IUCM-7A) que tuvieron una evaluación favorable.

La tabla siguiente muestra la **evolución de las tasas** teniendo en cuenta únicamente al Grado en Desarrollo de Videojuegos. Se debe tener en cuenta, como se ha comentado, que en el curso 2020/21 se pasó a usar las versiones revisadas de las tasas. El cambio afecta principalmente a IUCM-7 vs. IUCM-7A al dar la tasa de evaluaciones trianuales sobre los profesores evaluables en lugar de sobre el total. También es apreciable, aunque en menor medida, en IUCM-6 y IUCM-6A al pasar a medirse la tasa sobre el total de profesores que pueden participar en el programa, en lugar de sobre el total (incluyendo los exentos). Además, en el momento de escribir esta memoria, la Oficina para la Calidad del Vicerrectorado de Calidad de la Universidad aún no ha publicado los datos relativos al programa DOCENTIA del curso 2024/25, por lo que en la tabla no se proporcionan los indicadores para dicho curso académico y el análisis que se hace se refiere al curso 2023/24 que, pese a no ser el objetivo de esta memoria, es del último del que se tiene información.

	Curso autoinf acreditación 2019/2020	1º curso acreditación 2020/2021	2º curso acreditación 2021/2022	3º curso acreditación 2022/2023	4º curso acreditación 2023/2024	5º curso acreditación 2024/2025
<b>IUCM-6</b> Tasa de participación en el Programa de Evaluación Docente	73,33%	91,18%	92,22%	85,7%	92,7%	N/A
<b>IUCM-7</b> Tasa de evaluaciones en el Programa de Evaluación Docente	33,33%	90,5%	90,9%	100%	100%	N/A
<b>IUCM-8</b> Tasa de evaluaciones positivas del profesorado	95,00%	94,74%	90,0%	100%	96,7%	N/A

Dado que los profesores están obligados a pasar por el programa DOCENTIA-UCM, aunque sea cada tres años, puede resultar chocante que IUCM-7A, que mide el porcentaje de los evaluados sobre los evaluables, no siempre alcance el 100%, aunque sí lo haya hecho en los dos últimos cursos de los que hay datos. Esto es debido a que los profesores eligen en qué asignaturas se evalúan. Los profesores del Grado en Desarrollo de Videojuegos pueden serlo simultáneamente en otros grados, y decidir, cuando llega el momento de su participación en DOCENTIA-UCM, ser evaluados en algunas de las asignaturas que imparten en otros grados. Es por ello por lo que no alcanzar el 100% en IUCM-7A no indica que haya parte del profesorado que imparte clase en la Facultad que no participa en el programa; simplemente indica que no lo ha hecho a través de las asignaturas del Grado en Desarrollo de Videojuegos. Algo equivalente ocurre en IUCM-6A, donde la tasa se ve además afectada por la aparición de encuestas “no válidas” por no alcanzar el mínimo de respuestas necesario. Debido a esto, la mejora en el dato IUCM-6A o el 100% en IUCM-7A no es especialmente reseñable. Los 30 profesores que, dando clase en el Grado en Desarrollo de Videojuegos, tenían en 2023-24 que participar en DOCENTIA-UCM decidieron hacerlo en las asignaturas del grado (y quizá en otras). Solo uno recibió una valoración no positiva (IUCM-8; 6 positivas, 9 muy positivas y 14 excelentes).



Aunque los resultados son positivos, en algunos casos el sentimiento del profesorado con DOCENTIA es de desapego. Muchas veces las encuestas son respondidas por estudiantes que, por cualquier motivo, han tenido una experiencia negativa con las asignaturas y utilizan estas vías de comunicación para mostrar su ira de forma anónima sin ningún ánimo de buscar formas de que mejore la situación. Valoraciones arbitrariamente negativas y comentarios viscerales en las encuestas no proporcionan ideas para mejorar y, al contrario, son contraproducentes en el ánimo de los docentes.

Las encuestas pueden ser muy informativas, pero hay que mirarlas con perspectiva. Se da a los estudiantes la posibilidad de opinar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, la aproximación del grado o el contenido de las asignaturas. Pero es dudoso que todas sus opiniones se basen en conocimiento informado sobre las razones por las que el grado y sus asignaturas son como son. Aun así, año tras año los profesores más implicados en su labor docente tratan, sin conseguirlo, de entender las razones para las valoraciones y comentarios de estudiantes descontentos, lo que lleva a la desmotivación y el hastío.

Corremos el riesgo de que algo que está planteado para mejorar la docencia termine empeorándola. A final del curso 2023/2024, varios profesores del Grado se pusieron en contacto con el coordinador en esta línea, al haber recibido en las encuestas valoraciones negativas que no habían anticipado durante el transcurso de sus clases. Lo más chocante es que esas valoraciones eran contrarias a los comentarios emitidos por esos mismos grupos de estudiantes por vías informales o en las reuniones con delegados. DOCENTIA parece tener para el profesorado un factor amplificador de las opiniones negativas y hay que tener mucha confianza en la labor docente que se realiza para que éstas no sean devastadoras para el ánimo.

Una prueba de este descontento es el texto libre introducido en la encuesta de satisfacción (sección 5.2) por una de las profesoras del grado en este curso 2024/25: “Estoy cada vez más descontenta con el programa Docentia. No refleja en absoluto la calidad docente del profesor. Los alumnos son muy poco participativos, y claramente están más motivados a participar los que tienen comentarios negativos, con lo cual hay un sesgo clarísimo. Cualquier alumno matriculado puede responder a esas encuestas sin haber ido a clase. El profesor

no tiene medios efectivos para penalizar los casos de copia y al alumno se le transmite la idea de que lo peor que puede ocurrir es que suspenda un examen, con lo que, si no lo ha preparado, no tiene nada que perder intentando copiar.”

Al mismo tiempo, entre el estudiantado también se ha detectado la sensación de que DOCENTIA no tiene utilidad práctica porque no ocasiona cambios reales en el modo de impartir las clases, o porque los profesores a los que querrían evaluar no se apuntan al programa en las asignaturas que peor imparten. Que el principal mecanismo para la mejora docente tenga sombras sobre su utilidad tanto entre profesores como estudiantes constituye un claro problema que se marcó como debilidad en 2023/24. No obstante, no es achacable al grado en particular y aunque durante el curso 2024/25 la Comisión de Calidad de los Grados ha analizado este problema, en la práctica no hay nada que se pueda hacer y deja de considerarse una debilidad.

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

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

##### Buzón de calidad

La Comisión de Calidad de los Grados mantiene a disposición del profesorado, alumnado y PTGAS 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 mantenerse.

En el buzón de calidad pueden formular sugerencias todos los miembros de la Facultad de Informática, tanto estudiantes, como profesores y personal técnico, de gestión y 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, PTGAS 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 2024/25 hubo **26 notificaciones en el buzón**. 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 (como sugerencias o quejas de infraestructuras), agradecimientos de personas externas a la facultad, ofertas de colaboración o, directamente, mensajes irrelevantes. Los gráficos de la página siguiente muestran las categorías de las notificaciones recibidas durante el curso 24/25.



El análisis de las notificaciones indica que 21 de las 26 (81%) fueron realizadas por alumnado, aunque en algunos casos no eran estudiantes de la Facultad. Solo una fue realizada por profesorado (4%), para poner de manifiesto un problema en los laboratorios (que resultó ser un malentendido). El resto fueron realizadas por personas ajenas a la Facultad con ofertas de colaboración o consultas sobre convalidaciones y másteres de Formación Permanente UCM de gestión externa. Todas las entradas fueron atendidas y respondidas de acuerdo con el protocolo de actuación descrito anteriormente.

De las 21 notificaciones del alumnado, dos eran de estudiantes externos, que hacían ofertas de colaboración o preguntaban dudas de convalidaciones. De las demás, varias eran quejas sobre infraestructuras y servicios (prohibiciones incumplidas de no fumar en el exterior, menú de la cafetería, mal funcionamiento de la wifi o deficiencias en el alumbrado exterior), dos sobre problemas relacionados con la matrícula, otros dos agradecían la labor de un profesor y un último se quejaba de la desaparición de algunas asignaturas optativas.

Las restantes entradas eran relacionadas con cuestiones directamente relacionadas con la labor docente. De ellas, cinco estaban focalizadas en el Grado en Desarrollo de Videojuegos, aunque todas eran similares centrándose en una única asignatura. Los estudiantes se quejaban de los retrasos en la corrección de las prácticas y sobre algunos criterios de evaluación y requisitos para aprobar la asignatura. Siguiendo el protocolo de actuación, se informó al profesor implicado del problema, quien aclaró las dudas a los estudiantes.

### Reuniones con delegados y subdelegados

Además del mecanismo formal del buzón, la Vicedecana de Estudios y Calidad organiza **reuniones con el delegado y subdelegado** de un conjunto representativo de 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.

La Vicedecana de Estudios dedica bastantes horas a todas las reuniones, pero la información recopilada es muy interesante. La que considera significativa, la hace llegar, anonimizada, a los profesores de las distintas asignaturas y a los coordinadores de los grados, para ser tenidas en cuenta para el curso siguiente. Los comentarios recibidos son tanto propuestas de mejora como felicitaciones o comentarios positivos, que también son interesantes para saber qué cosas deben mantenerse en el futuro.

La reunión realizada tras el primer cuatrimestre del curso 2024/25 con los delegados de primero sacó a la superficie un descenso en el nivel de exigencia en una de las asignaturas que podría afectar a asignaturas posteriores, lo que ya había sido intuido por el profesorado de esas asignaturas. También plantearon una reorganización de los horarios de algunas asignaturas que, finalmente, se pondrá en marcha en el próximo 2025/26. A final de curso también se hicieron reuniones en las que, entre otras cosas, los delegados agradecieron algunas mejoras realizadas durante el 2024/25 atendiendo a sus comentarios del curso 2023/24.

En cualquier caso, la conclusión general con los estudiantes del Grado en Desarrollo de Videojuegos es que consideran que se les prepara adecuadamente y que el nivel de la mayoría del profesorado es alto. Tras las reuniones, la Vicedecana de Estudios y Calidad trasladó por correo electrónico a varios de los profesores del Grado el agradecimiento y felicitación por parte de los estudiantes.

### Notificaciones recibidas por otras vías

**Excepcionalmente**, la Vicedecana de Estudios y Calidad recibe también quejas y sugerencias a través del **correo electrónico** o por comunicación oral, tanto de estudiantes como de profesores. Durante el curso 2024/25 recibió cuatro, pero ninguna estaba relacionada con el Grado en Desarrollo de Videojuegos. Una de ellas era de una profesora quejándose sobre las copias generalizadas de las prácticas de sus estudiantes y las otras tres eran de estudiantes con quejas sobre métodos de evaluación o retrasos en las correcciones.

También los profesores a veces reciben este tipo de sugerencias. El uso del buzón de calidad es, normalmente, 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 Estudiantes, 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 menos graves 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 50% de los estudiantes que han contestado a la encuesta de satisfacción dice conocer los canales de quejas y sugerencias, mejorando aún más el dato del curso previo (44,1%). En 22/23 el porcentaje había sido bajo (21,1%) y se anotó como debilidad del grado, pero en los dos últimos cursos se ha hecho énfasis en la difusión de la existencia del canal y ha dado resultado, consiguiendo un porcentaje mejor que la media UCM (42,5%). Es llamativo que algunos de los estudiantes que indican en la encuesta que *no* conocen los canales de quejas y sugerencias también dicen que los han utilizado y valoran, de media, con un 7,7 (mediana 9,0) la atención al estudiante. Esto pone de manifiesto por un lado las incoherencias de las respuestas (que ponen en duda la validez de los análisis que podamos hacer de ellas en esta memoria) y por otro lado que el aparente desconocimiento por parte de la mitad de los estudiantes de los canales oficiales no es necesariamente un problema. Como se ha comentado antes, los estudiantes interactúan de manera natural con el profesorado para resolver los problemas y lo que desconocen es el mecanismo formal del buzón.

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

## 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 curso del autoinforme de la acreditación, en 2019/20.

#### INDICADORES DE RESULTADOS

*ICM- Indicadores de la Comunidad de Madrid *IUCM- Indicadores de la Universidad Complutense de Madrid	Curso autoinforme acreditación 2019/20	Primer curso de acreditación 2020/21	Segundo curso de acreditación 2021/22	Tercer curso de acreditación 2022/23	Cuarto curso de acreditación 2023/24	Quinto curso de acreditación 2024/25
ICM-1 Plazas de nuevo ingreso ofertadas	50	50	50	50	50	50
ICM-2 Matrícula de nuevo ingreso	52	44	44	45	55	59
ICM-3 Porcentaje de cobertura	104%	88%	88%	90%	110%	118%
ICM-4 Tasa de rendimiento del título	79,93% (81,25%; 79,92%)	82,51% (100%; 82,46%)	82,40%	81,65	80,95%	79,07%
ICM-5 Tasa de abandono del título	14,08% (9,71; 2,43; 1,94)	23,40% (12,77; 6,38; 4,26)	10,87% (8,70; 2,17; 0,0)	14,58% (10,42; 4,17)	19,64% (19,64)	No aplicable
ICM-7 Tasa de eficiencia de los egresados	95,88%	91,06%	91,33%	94,30% (9 a 93,02; 15 a 98,52)	88,65% (7 a 67,96; 34 a 94,58)	88,62% (5 a 69,66; 22 a 94,52)
ICM-8 Tasa de graduación	50,77%	55,81%	32,56%	No aplicable	No aplicable	No aplicable
IUCM-1 Tasa de éxito	90,36% (92,86%; 90,34%)	90,70% (100%; 90,68%)	90,91%	91,93%	88,40%	88,20%
IUCM-2 Tasa de demanda del grado en primera opción	360%	334%	248%	282%	240%	278%
IUCM-3 Tasa de demanda del grado en 2ª y sucesivas opciones	1.310%	1.570%	1.352%	1.444%	1.206%	1.352%
IUCM-4 Tasa de adecuación del grado	84,62%	88,64%	79,55%	91,11%	85,45%	89,93%
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	88,45% (87,50%; 88,46%)	90,97% (100%; 90,94%)	90,64%	89,50%	91,17%	89,65%

En algunas de las celdas aparece un dato conjunto y, en menor tamaño, varios valores. En el caso de **ICM-4, IUCM-1 e IUCM-16** se muestran dos datos en los cursos 2019/20 y 2020/21 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 primero y para el Plan 2019 después. La modificación del plan de estudios fue pequeña y para la mayoría de los estudiantes se realizó un cambio automático de plan. Solo unos pocos decidieron mantenerse en el Plan 2015, que se extinguió definitivamente en 2021/22 al no tener matriculados en él.

Ocurre algo parecido en **ICM-7** (Tasa de eficiencia de los egresados). El *Sistema Integrado de Datos Institucionales* de la UCM (SIDI) proporciona el dato asociado al *plan de estudios de "primera matrícula"* del estudiante. Eso significa que, aunque en el mencionado curso 2021/22 ya no quedaba ningún estudiante matriculado en el Plan 2015, todos los egresados de 2021/22 *habían comenzado en dicho plan*, porque los estudiantes de nuevo ingreso que comenzaron en el Plan 2019 estaban aún en su tercer curso. En 2022/23, sin embargo, terminaron los primeros estudiantes del Plan 2019, a la vez que lo hicieron algunos rezagados que comenzaron en el extinto Plan 2015. Es por eso por lo que en la tasa ICM-7 de 2022/23 en adelante aparece, junto al dato agregado, dos valores adicionales. El primero indica la tasa de eficiencia para los egresados que *comenzaron* en el Plan 2015 y la segunda para los que lo hicieron en el Plan 2019. Dado que los primeros llevan, irremediablemente, más años de estudios, es natural que su tasa sea considerablemente peor.

Por su parte, **ICM-5** (Tasa de abandono del título) es una tasa que *hace referencia a la cohorte de entrada* y se calcula a partir de datos de varios cursos académicos distintos posteriores. En la tabla se muestra el acumulado con el desglose de esos cursos. Ocurre algo similar en **ICM-8** (Tasa de graduación) que debe tener en cuenta dos cursos académicos. En este caso no se dispone del dato desglosado. En 2021/22, por el momento, el dato incluye únicamente la información de un curso **académico**, y no de dos, de ahí que se utilice un color diferente.

A continuación, se describe el significado de cada tasa y su análisis.

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
ICM-1 Plazas de nuevo ingreso ofertadas	50	50	50	50	50	50
ICM-2 Matrícula de nuevo ingreso	52	44	44	45	55	59
ICM-3 Porcentaje de cobertura	104%	88%	88%	90%	110%	118%

Tabla repetida por claridad

En los dos últimos cursos, el número de **estudiantes de nuevo ingreso desde preinscripción (ICM-2 y, simétricamente, ICM-3)** ha sufrido un incremento significativo con respecto a los valores de los tres cursos precedentes, y está por encima de las **plazas de nuevo ingreso (ICM-1)**. La cantidad de estudiantes de nuevo ingreso fluctúa anualmente debido al modo en el funciona la matriculación desde preinscripción. Los procesos selectivos de bachillerato asignan una nota a los estudiantes que desean acceder a la universidad que constituye su *nota de admisión*. Éstos, además, indican sus preferencias de matriculación en las universidades públicas y, al mismo tiempo, desde las universidades se indican las plazas disponibles para ellos. En función de estos datos, se ordenan a los estudiantes, de forma global, por su nota de admisión y se asigna a cada uno una plaza de las disponibles en las universidades públicas en función de las preferencias que indicó. La *nota de corte* de un grado es la nota de admisión del estudiante que ocupa la última plaza ofertada.

En un sistema perfecto, el número de plazas ofertadas por las universidades se cubrirían en su totalidad, consiguiendo así un 100% de porcentaje de cobertura todos los años. Sin embargo, es habitual que algunos estudiantes para los que se ha reservado plaza finalmente *no* se matriculen por diferentes motivos, dejando su plaza vacante debido a la, de algún modo, poca versatilidad del sistema. Para paliar este problema, desde Rectorado normalmente se ofertan para entrada desde los procesos selectivos de Bachillerato más plazas de las 50 (ICM-1) estipuladas. Es difícil anticipar cuántas renunciaciones ocurrirán, y por tanto es difícil mantener constantes los valores finales de nueva matrícula.

Desde 2020/21 se había producido una bajada de matrícula significativa debido a la renuncia de los estudiantes de nuevo ingreso para los que se reservaba plaza. Las razones se desconocen, pero ocurrió también en el resto de los grados de la Facultad y se asoció, aunque sin pruebas objetivas, al efecto de la pandemia por las posibles retenciones al desplazamiento de estudiantes de otras Comunidades Autónomas. En 2023/24 la tendencia dio un vuelco porque las matrículas de nuevo ingreso quedaron por encima de ICM-1, lo que indicó que las renunciaciones de los nuevos estudiantes habían caído significativamente. En el resto de los grados de la Facultad no ocurrió (sus porcentajes de cobertura, ICM-3, fluctuaron en 2023/24 entre el 96 y el 101%) y solo en el Grado en Desarrollo de Videojuegos se produjo un desvío significativo (110%). Al desconocerse los motivos, se pensó que era un hecho puntual y para el proceso de matrícula del curso 2024/25 no se tomaron medidas específicas. Al fin y al cabo no hay forma de anticipar con exactitud la caída de matrícula que habrá y por tanto es muy difícil conseguir que estas tasas sean estables.

En 2024/25, sin embargo, la situación se ha repetido e incluso incrementado. Es llamativo que, otra vez, en el resto de los grados no haya tampoco existido una desviación tan grande salvo, aunque más ligeramente, en el Grado en Ingeniería Informática con (ICM-3 de 107,83%). En cualquier caso, tras dos años con una reducida renuncia de estudiantes de nuevo ingreso, se considera una tendencia y se anota como debilidad. En la oferta para el curso 2025/26 se reducirá esa *sobrematrícula* para intentar no superar el cupo de ICM-1.

Se debe tener en cuenta que ICM-2 indica el número de estudiantes de nuevo ingreso *desde preinscripción*, pero hay nuevas incorporaciones por otras vías (como traslado de expediente). En el curso 2024/25 hubo cinco nuevos ingresos por este motivo. De los 61 nuevos estudiantes, 13 fueron *alumnas*, lo que supone un 21% del total. Si bien este dato está muy lejos de la paridad, la presencia de mujeres en las carreras técnicas es desgraciadamente baja y ese porcentaje es favorable en comparación con otros cursos (el peor valor histórico en el Grado en Desarrollo de Videojuegos fue de un 4% y el más alto del 27%). De manera global, en 2024/25 había 226 estudiantes matriculados en el Grado (en todos los cursos), con un 23% de mujeres.

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
IUCM-2 Tasa de demanda del grado en primera opción	360%	334%	248%	282%	240%	278%
IUCM-3 Tasa de demanda del grado en segunda y sucesivas opciones	1.316%	1.570%	1.352%	1.444%	1.206%	1.352%
IUCM-4 Tasa de adecuación del grado	84,62%	88,64%	79,55%	91,11%	85,45%	89,93%

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. Los tres indicadores muestran un ascenso con respecto al curso anterior, tras la caída del 2023/24. En cualquier caso, los valores se mantienen en un rango coherente con la serie histórica. La tabla siguiente resume los mismos datos con valores absolutos en lugar de porcentuales:

Curso	Nota de corte	Demanda 1ª opción	Demanda sucesivas opciones	Matriculados en 1ª opción	Matrícula desde preinscripción
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
2021-22	11,491	124	676	35	44
2022-23	11,002	141	722	41	45
2023-24	10,536	120	603	47	55
2024-25	10,264	139	676	53	59

Aunque no se vea en los datos anteriores, IUCM-4, la tasa de adecuación del grado es ligeramente mayor entre las alumnas que entre sus compañeros varones. Entre ellas el valor asciende al 92,31% (12 de las 13 alumnas de nuevo ingreso desde preinscripción lo hicieron en primera opción), frente al 89,13% de ellos (41 de 46). Puede observarse que la nota de corte ha descendido, aunque, según IUCM-2, IUCM-3 e IUCM-4, el interés por el grado es equivalente al del curso 2021/22 donde la nota de corte alcanzó su máximo. De hecho, es significativo que el Grado en Desarrollo de Videojuegos se mantiene, aunque por poco margen, con la nota de corte más alta entre los Grados del sector de las universidades públicas españolas<sup>2</sup>:

Universidad*	Nota de corte
<b>Complutense de Madrid</b>	<b>10,264</b>
Rey Juan Carlos de Madrid (Madrid)	10,214
Rey Juan Carlos de Madrid (Móstoles)	9,967
Jaume I de Castellón	8,966
Universitat de Girona	6,490
Universidad de Burgos	5,800
Politécnica de Cataluña	5,000

\* 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>3</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 estudiantes del Grado en Desarrollo de Videojuegos. A él asiste un profesor de cada 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. En 2024/25 hubo 8 estudiantes del título que se apuntaron como *mentores* (dos de ellos por segunda vez) para guiar a los 18 estudiantes de nuevo ingreso del grado (conocidos como *telémacos*) que se apuntaron al programa. Es el mayor número, tanto en *mentores* como en *telémacos*, entre todos los grados de la Facultad.

Pensando en estudiantes 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, que particulariza la sesión realizada de manera global por Decanato para los estudiantes de todos los grados. Además, algunos profesores realizan acciones particulares invitando a estudiantes de cursos anteriores de sus asignaturas a contar en clase su experiencia a los nuevos estudiantes, 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. En lo referente al área de conocimiento específica del Grado, la facultad cuenta con **asociaciones de videojuegos**. Además, el profesorado organiza **GameJams**. La más importante, organizada de forma sincronizada a nivel

<sup>2</sup> Los grados impartidos en otras universidades no son exactamente iguales al impartido en la UCM porque nuestro Grado en Desarrollo de Videojuegos tiene un carácter *más técnico* que el del resto de centros. No obstante, se incorporan en la comparación. Hay otros grados orientados a imagen digital que ya no se incluyen por estar demasiado alejados.

<sup>3</sup> Puede verse el calendario del curso actual en <https://informatica.ucm.es/calendario-academico>

mundial, es la **GlobalGameJam**, que la UCM lleva organizando desde su primera edición y en la que en 2024/25 participaron 55 estudiantes del Grado en Desarrollo de Videojuegos (algunos de ellos ya egresados). También se organizó la **ComJamOn 2025**, específicamente pensada para estudiantes del título, donde se realizaron 26 juegos. En 2024/25 la organización estuvo liderada por los estudiantes, con la ayuda de varios profesores. Gestionaron la inscripción, parcialmente la reserva de espacios e incluso organizaron ponencias y talleres durante las semanas previas.

Varios profesores del grado organizaron también el **Guerrilla Game Festival**, una feria que acerca estudiantes y público general al mundo del desarrollo, con expositores de juegos y ponencias técnicas. Se dio a los estudiantes del Grado la oportunidad de utilizar un espacio dentro de la feria para enseñar a los asistentes los videojuegos desarrollados en las asignaturas de Proyectos o en las *gamejams*, lo que supone una experiencia muy positiva para su futuro profesional. Algunos de ellos participaron en la organización como voluntarios. La valoración media de los estudiantes en la encuesta de satisfacción de las actividades complementarias es de un 8,1, frente a un 7,7 de media de la Facultad o un 6,7 en toda la UCM.

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
ICM-4 Tasa de rendimiento del título	<b>79,93%</b> (81,25%; 79,92%)	<b>82,51%</b> (100%; 82,46%)	<b>82,40%</b>	<b>81,56%</b>	<b>80,95%</b>	<b>79,07%</b>
IUCM-1 Tasa de éxito	<b>90,36%</b> (92,86%; 90,34%)	<b>90,70%</b> (100%; 90,68%)	<b>90,91%</b>	<b>91,93%</b>	<b>88,40%</b>	<b>88,20%</b>
IUCM-16 Tasa de evaluación del título	<b>88,45%</b> (87,50%; 88,46%)	<b>90,97%</b> (100%; 90,94%)	<b>90,64%</b>	<b>89,50%</b>	<b>91,17%</b>	<b>89,65%</b>

Tabla repetida por claridad

Como se ha comentado antes, para los cursos 2019/20 y 2020/21 aparecen, junto al dato global de ICM-4, IUCM-1 e IUCM-16, dos valores debido a que en esos dos cursos convivieron el Plan 2015 original del Grado, y el Plan 2019 donde se *cuatrimestralizaron* dos asignaturas.

La **tasa de rendimiento del título (ICM-4)** y de **éxito (IUCM-1)** indican, para cada curso académico, el porcentaje de créditos superados frente a matriculados, y el porcentaje de créditos superados frente a presentados a examen, respectivamente. Durante la implantación del grado, las dos tasas mostraron un ascenso dado que 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 y se ha mantenido en valores parecidos desde entonces, con leves variaciones. Los valores de ambas tasas son muy positivos y son las más altas (a veces con bastante distancia) entre el resto de Grados completamente implantados de la Facultad (sin contar dobles grados). 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. Si se desglosa el dato de 24/25 por sexo, las estudiantes tienen tasas ligeramente superiores (84,27% frente a 77,54% en ICM-4 y 89,85% frente a 87,68% en IUCM-1).

La **tasa de evaluación del título (IUCM-16)** (créditos presentados frente a créditos matriculados) es también alta, con valores equivalentes a los de la serie histórica, aunque algo más baja que el curso pasado. Esto da más valor aún a la tasa IUCM-1. Entre las estudiantes el dato es también levemente más alto que entre sus compañeros varones (93,79% frente al 88,44%).

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
ICM-7 Tasa de eficiencia de los egresados	<b>95,88%</b>	<b>91,06%</b>	<b>91,33%</b>	<b>94,30%</b> (93,02; 98,52)	<b>88,65%</b> (67,96; 94,58)	<b>88,62%</b> (69,66; 94,52)

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.

El primer curso que hubo egresados fue en 2018/19, cuando la eficiencia de los egresados fue muy alta, de un 97,81%, aunque descendió de forma significativa en los años siguientes. 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. Sobre el papel, el dato debería acercarse a la tasa de rendimiento anual (ICM-4), si bien esta última incluye también a los estudiantes que eventualmente abandonan y por tanto ICM-7 será siempre mayor que ella.

Como se ha indicado anteriormente, para los cursos desde 2022/23 se proporcionan, además de la tasa conjunta, dos valores separados. El primero se refiere a la tasa de los estudiantes que comenzaron sus estudios en el extinto Plan 2015 (aunque hayan terminado en el Plan 2019) y el segundo a la tasa de los que comenzaron ya en el Plan 2019. Los primeros egresados de dicho plan terminaron en 2022/23, tras exactamente cuatro años, por lo que su tasa de eficiencia fue muy alta (98,52%) parecida al dato de 2018/19 para los primeros egresados del Plan 2015 en solo 4 años (97,81%). Era de esperar que esa tasa fuera bajando igual que lo hizo la del 2015, aunque en la práctica el descenso no ha sido demasiado acusado. Por su parte, la tasa separada para los egresados del Plan 2015 es mucho peor que el mismo dato para el Plan 2019 y curso de finalización, y se espera que se mantenga baja hasta que, finalmente, terminen todos los estudiantes que empezaron con el Plan 2015. Esto es debido a que esos estudiantes, que aún no han terminado, son los *menos eficientes* que quedan aún en nuestras aulas, al haber empezado hace ya mucho tiempo.

En conjunto, ICM-7 se ha mantenido prácticamente igual que el curso pasado, repitiendo, por segundo curso consecutivo, el peor dato de la serie histórica, aunque por muy poco. Como el curso pasado, está lastrado precisamente por los estudiantes más antiguos del Plan 2015. Pese a ello, sigue estando muy por encima del porcentaje anticipado por la Memoria verificada donde se indicó un 60%. La tasa es también la mejor de todos los Grados de la Facultad, de nuevo, sin contar dobles grados. Si se desglosa por sexo, la eficiencia de las estudiantes es ligeramente mejor que la eficiencia de sus compañeros tanto las que empezaron en el Plan 2015 como en el plan 2019.

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
ICM-5 Tasa de abandono del título	<b>14,08%</b> (9,71; 2,43; 1,94)	<b>23,40%</b> (12,77; 6,38; 4,26)	<b>10,87%</b> (8,70; 2,17; 0,00)	<b>14,58%</b> (10,42; 4,17)	<b>19,64%</b> (19,64)	<b>No aplicable</b>

Tabla repetida por claridad

La **Tasa de abandono del título (ICM-5)** se indica *para cada cohorte de entrada*. Esto es diferente a lo que ha ocurrido en las tasas analizadas hasta el momento. Por ejemplo, en la última ICM-7 (Tasa de eficiencia de los egresados), el dato asociado a 2023/24 indicaba la tasa de todos los estudiantes que *acabaron sus estudios* en 2023/24, independientemente de cuando empezaran. En la tasa ICM-5 que pasamos a analizar ahora, el dato asociado al curso 2023/24 hace referencia a aquellos estudiantes *que empezaron sus estudios ese curso*.

La tasa de abandono es un valor agregado de tres datos distintos, la tasa de abandono en primero, en segundo y en tercero, que son los valores que aparecen en letra más pequeña debajo de cada dato global. Por ejemplo, la cohorte 2019/20 tuvo una tasa de abandono del 14,08%, con un abandono en primero, segundo y tercero de 9,71%, 2,43% y 1,94% respectivamente.

La tasa de abandono de primer curso de una cohorte es el porcentaje de estudiantes de esa cohorte que, tras matricularse un curso, dejaron de matricularse en los dos siguientes, por lo que se considera que han abandonado el título. La tasa de abandono de segundo curso es equivalente, pero para los estudiantes que se mantuvieron en el grado dos cursos seguidos, y luego dejaron de matricularse otros dos. Para conocer la tasa de abandono de primer curso deben pasar *dos periodos de matriculación*, razón por la que el dato para la cohorte 2024/25 no se conoce aún. Para la cohorte 2023/24 se conoce el abandono de primer curso pues en

el momento de escribir este documento han pasado ya los periodos de matriculación de 2024 y de 2025. Habrá que esperar a que pase la matriculación de 2026 para conocer el abandono de segundo curso de esa cohorte. Lo mismo ocurre con la cohorte 2022/23 y su abandono de tercer curso, que aún no se conoce. El dato global de esas cohortes es por tanto parcial, razón por la que se muestra con otro color.

Un dato adicional a tener en cuenta a la hora de analizar los datos es que en 2019/20 se hizo un cambio en el Plan de Estudios y la mayor parte de los estudiantes cambiaron del Plan 2015 original al nuevo Plan 2019. Esos estudiantes no cuentan como abandono del plan original pese a 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 los abandonos asociados a la cohorte 2019/20 en realidad hacen referencia a los causados tanto por estudiantes que comenzaron sus estudios ese curso, como a los que abandonaron habiendo empezado en 2017/18 o en 2018/19 en el plan anterior, que no cuentan como abandonos de sus cohortes de partida, sino de la nueva 2019/20. El resultado es que el abandono de 2019/20 está contaminado al fusionar todos los anteriores. Eso dificulta hacer un análisis comparativo entre las tasas conjuntas dado que no incluyen los mismos datos. El 9,71% de abandono en “primer curso” del 2019/20 hace referencia a *todos* los estudiantes de “nuevo ingreso” que, por el salto automático de plan de estudios, incluía a más de 200 estudiantes. En total, ese porcentaje hace referencia a 20 abandonos *de todos los cursos*, cuando, por ejemplo, el 10,42% de abandono de primer curso de la cohorte 2022/23 es causado solo por 5 (todos de primero). Este efecto nocivo en la “continuidad de las tasas” durante algunos años tras el cambio del plan de estudios ocurre también con la tasa de abandono de segundo curso en 2020/21 y de tercer curso en 2021/22.

Las tasas del curso 2022/23 y 2023/24 están ya libres del efecto del cambio de plan ocurrido años atrás, aunque al ser aún datos parciales (y ser de alguna forma espurios los datos anteriores) su comparación y análisis es delicado. Aun así, no es arriesgado asegurar que el abandono de primer curso de la cohorte 2023/24 es anormalmente alto. Si se analiza por sexos, el abandono entre los varones es mucho mayor que entre las mujeres (22,73% frente al 8,33%). Las razones no están claras, pues los estudiantes que abandonan desaparecen del sistema y no se puede hacer un seguimiento que permita averiguar las causas. No obstante, es llamativo que la cohorte 2023/24 tuvo, como se ha analizado anteriormente, un porcentaje de cobertura (ICM-3) particularmente alto con respecto a los años previos (110% frente al 90% o menos) lo que puede ser una razón, por el incremento de estudiantes de nuevo ingreso (ICM-2). Está por ver si la tasa de abandono de primer curso de la cohorte 2024/25 mantiene la misma tendencia, dado que el porcentaje de cobertura (y las matrículas de nuevo ingreso) es aún mayor que en 2023/24. Si se compara el dato de la cohorte 2023/24 con el resto de los grados de la Facultad, el valor para el Grado en Desarrollo de Videojuegos es mayor que en el resto, que tienen porcentajes de cobertura más ajustados. Esto da verosimilitud a la teoría, máxime cuando en la mayor parte de cohortes la tasa del título ha sido menor que en el resto de grados de la Facultad.

Aunque los datos entre cohortes no sean siempre comparables por el efecto del cambio de plan de estudios, es claro que, para cada cohorte individual, la tasa de abandono en primero es mayor que en segundo y que en tercero. El mayor porcentaje de abandono de primer curso se achaca a la *desinformación* existente entre los estudiantes de nuevo ingreso. En general, la oferta de títulos universitarios es enorme y los estudiantes de Bachillerato suelen carecer de la información suficiente como para saber qué grado les puede resultar más atractivo. En el caso del área de los videojuegos el problema es particularmente acusado por ser una industria multidisciplinar. Cuando se habla de “crear videojuegos” se pueden interpretar muchas cosas (programar, definir las reglas, crear el arte, componer la música...) y los estudiantes no necesariamente saben de la existencia de todos esos perfiles ni de en cuál se centra cada oferta formativa disponible.

Para tratar de paliar este problema, en el curso 2023/24 *Madrid in Game*<sup>4</sup> puso en marcha la iniciativa *Caza Cracks* destinada a proporcionar información *en los centros de secundaria* sobre las diferentes opciones formativas del sector. En 2024/25 se repitió y la UCM asistió por segundo año consecutivo.

---

<sup>4</sup> Madrid in Game (<https://www.madridingame.es/>) es “una acción transformadora cargada de iniciativas que pone el foco en las empresas y en la sociedad con el propósito de ser motor de cambio sociocultural y económico a través de la gamificación”. Está impulsado por el Ayuntamiento de Madrid y tiene su sede en el *Campus del Videojuego* de la Casa de Campo.

*Caza Cracks* se organiza en dos fases. En la primera distintos especialistas visitan los institutos inscritos en la iniciativa proporcionando información. La segunda tiene formato feria (recordando, en pequeña escala, a Aula) con expositores de las diferentes instituciones educativas. La UCM tuvo su espacio en la edición de octubre de 2024, con un expositor donde profesores y estudiantes voluntarios del Grado en Desarrollo de Videojuegos proporcionaron información de primera mano a los visitantes. Uno de los objetivos era, además de dar a conocer los estudios del grado, dejar claros los distintos perfiles del sector, proporcionando información de servicio que muchos de los visitantes agradecieron especialmente.

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
ICM-8 Tasa de graduación	50,77%	55,81%	32,56%	No aplicable	No aplicable	No aplicable

Tabla repetida por claridad

La **Tasa de graduación (ICM-8)** también se proporciona para cada cohorte de entrada. Indica cuántos estudiantes 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 2021/22 es parcial (y se muestra en otro color) porque aún falta el “año de gracia” adicional. Las cohortes posteriores no tienen dato porque todavía no han pasado al menos 4 años para dar la oportunidad a sus estudiantes a terminar el título.

En estos datos hay dos cosas llamativas. La primera es que, como se ha dicho antes, en el curso 2019/20 la inmensa mayoría de los matriculados que habían comenzado sus estudios *antes* de ese año saltaron al Plan 2019 y pasaron a formar parte de la cohorte 2019/20, al menos en lo referente a la tasa de abandono. Siguiendo esa misma regla, *nadie* de las cohortes 2016/17 y posteriores deberían haber terminado (en esas cohortes), porque pasaron a integrarse en la cohorte 2019/20. Afortunadamente, en lo referente a *tasa de graduación* sí se mantiene la información real de la cohorte de entrada. Eso significa que el 50,77% indicado para el curso 2019/20 que terminaron sus estudios después de 4 o 5 años comenzaron ya en el plan nuevo. Es por tanto el porcentaje de los estudiantes que, ese curso académico, se matricularon por primera vez, sin incorporar a los trasladados de cursos anteriores desde el Plan 2015. Ahora los datos *sí* son comparables, aunque, teniendo en cuenta que el de 2021/22 es parcial, la única comparación posible es la de 2019/20 frente a 2020/21, que resultan tener valores parecidos.

El segundo aspecto llamativo es que los porcentajes conseguidos parecen estar muy alejados del resto de tasas, como la tasa de rendimiento, de éxito, o de eficiencia de los egresados. Una de las causas es el abandono. Tal y como se ha comentado, debido al cambio de plan de estudios, la tasa de abandono (ICM-5) de las cohortes para las que se conoce la tasa de graduación está contaminada. Pero no es arriesgado suponer que de entre los 52 estudiantes de nuevo ingreso (ICM-2) del curso 2019/20 habría algunos que abandonaron el grado en algún momento. Eso significa irremediablemente que la máxima tasa de graduación (ICM-8) analizada aquí para esa cohorte va a estar por debajo del 100%, dado que no se pueden graduar quienes abandonan sus estudios. Si se conociera el abandono real (sin el efecto del cambio de plan de estudios) se podría “rectificar” la tasa ICM-8 para averiguar el porcentaje de estudiantes que, no habiendo abandonado durante los tres primeros cursos, han terminado sus estudios tras cuatro o cinco años. Esto mide de forma más realista la dificultad real del grado si se considera que la mayor parte del abandono se debe no a su dificultad, sino a una elección equivocada por el perfil del estudiante como se ha comentado antes.

En cualquier caso, la tasa está muy por debajo de su estimación en la Memoria Verificada, donde se auguraba un optimista 80%, incoherente, por una errata, incluso con la estimación de la tasa de abandono de un 35%: es imposible que el 80% de los estudiantes de una cohorte terminen en 4 o 5 años si el 35% de esa misma cohorte abandona. Aun así, la tasa de graduación de la cohorte 2020/21, la última cuyo dato es ya definitivo, se considera muy positiva pues si se compara con el dato de las cohortes previas, no visibles en la tabla, la tasa es la máxima de la serie histórica.

La tabla siguiente proporciona una visión detallada sobre las tasas y calificaciones de todas las asignaturas del grado durante el curso 2024/2025 (ICMRA-2).

Asignatura	Carácter	Matriculados	1ª matrícula	2ª matrícula y sucesivas	Apr./ Mat.	Apr./Pres.	N.P./ Pres.	Apr. 1ª Mat. / Mat. 1ª Mat	NP	SS	AP	NT	SB	MH
ANÁLISIS DE REDES SOCIALES	OPT	2	2	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	0	1	1
APRENDIZAJE AUTOMÁTICO Y MINERÍA DE DATOS	OBL	56	47	9	83,93%	87,04%	3,57%	85,11%	2	7	15	24	6	2
ARQUITECTURA INTERNA DE LINUX Y ANDROID	OPT	1	1	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	1	0	0	0
BASES DE DATOS	OPT	4	4	0	50,00%	100,00%	50,00%	50,00%	2	0	1	1	0	0
BASES DE DATOS NOSQL	OPT	1	1	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	1	0	0
CIBERSEGURIDAD EN VIDEOJUEGOS	OPT	29	28	1	93,10%	96,43%	3,45%	92,86%	1	1	15	11	0	1
CLOUD Y BIG DATA	OPT	3	3	0	66,67%	100,00%	33,33%	66,67%	1	0	2	0	0	0
DESARROLLO DE SISTEMAS INTERACTIVOS	OBL	46	46	0	93,48%	100,00%	6,52%	93,48%	3	0	0	0	42	1
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	T/B	63	61	2	85,71%	93,10%	7,94%	86,89%	5	4	32	22	0	0
ENTORNOS INTERACTIVOS Y REALIDAD VIRTUAL	OPT	18	17	1	94,44%	100,00%	5,56%	94,12%	1	0	2	10	5	0
ESTRUCTURA DE COMPUTADORES	OBL	63	44	19	77,78%	85,96%	9,52%	81,82%	6	8	31	13	2	3
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	OBL	78	45	33	60,26%	68,12%	11,54%	53,33%	9	22	29	14	1	3
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN I	T/B	69	58	11	65,22%	76,27%	14,49%	62,07%	10	14	15	19	8	3
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN II	T/B	71	58	13	69,01%	90,74%	23,94%	67,24%	17	5	18	17	11	3
FUNDAMENTOS DE LOS COMPUTADORES	T/B	67	59	8	64,18%	74,14%	13,43%	67,80%	9	15	19	12	9	3
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN EN LA WEB	OPT	1	1	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	1	0	0
INFORMÁTICA GRÁFICA I	OBL	47	46	1	63,83%	73,17%	12,77%	65,22%	6	11	10	15	4	1
INFORMÁTICA GRÁFICA II	OBL	37	37	0	86,49%	88,89%	2,70%	86,49%	1	4	6	21	4	1
INFORMÁTICA MUSICAL	OPT	18	18	0	88,89%	100,00%	11,11%	88,89%	2	0	2	7	6	1
INGENIERÍA DE COMPORTAMIENTOS INTELIGENTES	OPT	3	3	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	2	1	0
INGENIERÍA WEB	OPT	3	2	1	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	3	0	0
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS	OBL	35	34	1	91,43%	96,97%	5,71%	91,18%	2	1	13	18	0	1
INTERFACES DE USUARIO	OPT	2	2	0	50,00%	100,00%	50,00%	50,00%	1	0	0	1	0	0
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	24	24	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	9	10	4	1
MATEMÁTICA DISCRETA	T/B	73	59	14	47,95%	58,33%	17,81%	49,15%	13	25	23	9	0	3
METODOLOGÍAS ÁGILES DE PRODUCCIÓN	T/B	62	60	2	88,71%	98,21%	9,68%	90,00%	6	1	24	26	3	2
MÉTODOS ALGORÍTMICOS EN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	OBL	46	21	25	63,04%	78,38%	19,57%	52,38%	9	8	27	2	0	0
MÉTODOS MATEMÁTICOS	T/B	75	58	17	70,67%	81,54%	13,33%	72,41%	10	12	33	11	6	3
MODELADO EN 2D Y 3D	OBL	42	42	0	95,24%	97,56%	2,38%	95,24%	1	1	2	21	15	2
MOTORES DE VIDEOJUEGOS	T/B	76	60	16	89,47%	97,14%	7,89%	88,33%	6	2	5	12	50	1
NEGOCIO DIGITAL	OBL	48	48	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	12	35	0	1
PRÁCTICAS EN EMPRESAS I	OPT	19	19	0	89,47%	100,00%	10,53%	89,47%	2	0	0	4	13	0
PRÁCTICAS EN EMPRESAS II	OPT	14	14	0	78,57%	100,00%	21,43%	78,57%	3	0	0	2	9	0
PRINCIPIOS DE DIBUJO, COLOR Y COMPOSICIÓN	T/B	61	60	1	93,44%	100,00%	6,56%	93,33%	4	0	5	40	10	2
PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA	T/B	66	44	22	81,82%	90,00%	9,09%	77,27%	6	6	38	14	2	0
PROGRAMACIÓN COMPETITIVA	OPT	5	5	0	60,00%	100,00%	40,00%	60,00%	2	0	3	0	0	0
PROGRAMACIÓN CON RESTRICCIONES	OPT	3	3	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	2	1	0
PROGRAMACIÓN DE GPUS Y ACCELERADORES	OPT	5	5	0	80,00%	80,00%	0,00%	80,00%	0	1	2	1	1	0
PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN LENGUAJES INTERPRETADOS	OBL	51	44	7	76,47%	84,78%	9,80%	79,55%	5	7	15	17	5	2
PROGRAMACIÓN EVOLUTIVA	OPT	4	4	0	50,00%	66,67%	25,00%	50,00%	1	1	0	2	0	0
PROYECTO I	OBL	62	60	2	79,03%	87,50%	9,68%	80,00%	6	7	23	21	2	3
PROYECTO II	OBL	45	44	1	77,78%	79,55%	2,22%	79,55%	1	9	4	13	16	2
PROYECTO III	OBL	42	36	6	92,86%	100,00%	7,14%	94,44%	3	0	12	16	11	0
REDES Y VIDEOJUEGOS EN RED	OBL	46	38	8	91,30%	95,45%	4,35%	92,11%	2	2	19	21	2	0
ROBÓTICA	OPT	1	1	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	1	0	0	0
SIMULACIÓN FÍSICA PARA VIDEOJUEGOS	OBL	39	39	0	92,31%	100,00%	7,69%	92,31%	3	0	5	22	8	1
SISTEMAS OPERATIVOS	OBL	58	33	25	65,52%	84,44%	22,41%	57,58%	13	7	23	12	2	1
SONIDO EN VIDEOJUEGOS	OBL	42	42	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	2	18	21	1
TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EN 2D Y 3D	OBL	36	36	0	88,89%	100,00%	11,11%	88,89%	4	0	9	20	1	2
TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS I	OBL	51	44	7	58,82%	69,77%	15,69%	63,64%	8	13	15	14	0	1
TECNOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS II	OBL	46	44	2	78,26%	85,71%	8,70%	81,82%	4	6	12	17	7	0
TESTING DE SOFTWARE	OPT	5	5	0	100,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0	0	0	5	0	0
TRABAJO DE FIN DE GRADO	PFC	54	39	15	83,33%	100,00%	16,67%	79,49%	9	0	4	8	31	2
USABILIDAD Y ANÁLISIS DE JUEGOS	OBL	50	43	7	94,00%	94,00%	0,00%	93,02%	0	3	6	22	17	2
VIDEOJUEGOS EN CONSOLA	OBL	54	42	12	51,85%	65,12%	20,37%	52,38%	11	15	22	5	1	0
VIDEOJUEGOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	OBL	49	41	8	83,67%	85,42%	2,04%	92,68%	1	7	16	15	8	2

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

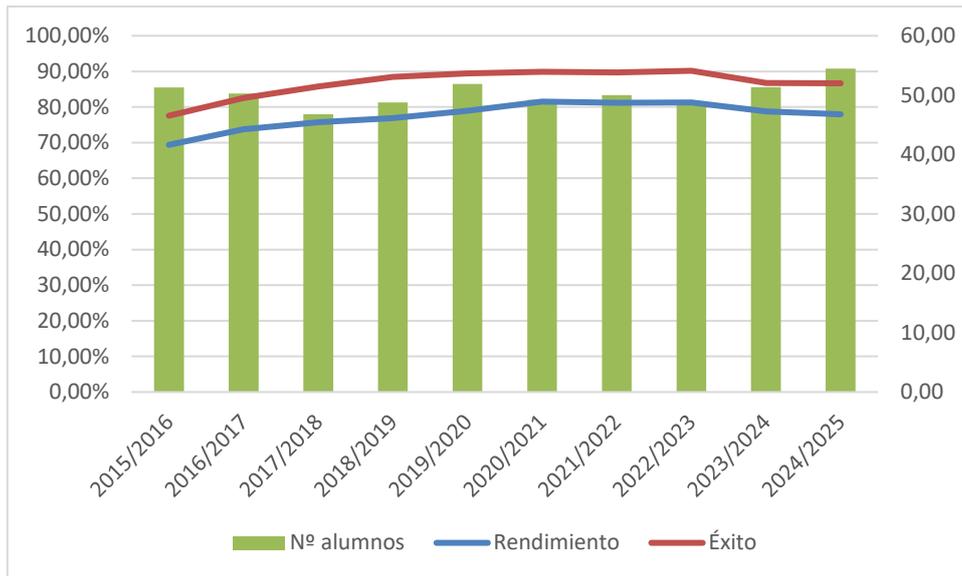
La tabla, tal y como se proporciona en ICMRA-2, no facilita el análisis de resultados por curso (ni siquiera se indica a qué curso académico pertenece cada asignatura) ni tampoco de su evolución a lo largo del tiempo. Para enriquecer los datos con los que hacer el análisis, la tabla siguiente muestra los resultados de las asignaturas (eliminando las optativas) agrupadas por curso académico y sus resultados en los últimos años.

		2019/2020		2020/2021		2021/2022		2022/2023		2023/2024		2024/2025	
		T. rend.	T. éxito	T. rend.	T. éxito								
PRIMERO	DV	87,50%	96,08%	91,67%	93,62%	89,58%	91,49%	93,75%	95,74%	93,22%	93,22%	<b>85,71%</b>	<b>93,10%</b>
	FP1	63,77%	78,57%	73,68%	77,78%	79,63%	86,00%	68,75%	73,33%	70,31%	73,77%	<b>65,22%</b>	<b>76,27%</b>
	FP2*	63,77%	88,00%	70,18%	83,33%	73,21%	91,11%	68,52%	78,72%	67,69%	86,27%	<b>69,01%</b>	<b>90,74%</b>
	FC	69,57%	82,76%	67,86%	74,51%	79,25%	91,30%	71,70%	79,17%	75,00%	80,00%	<b>64,18%</b>	<b>74,14%</b>
	MD	44,44%	53,33%	71,23%	78,79%	59,32%	66,04%	79,37%	87,72%	68,85%	70,00%	<b>47,95%</b>	<b>58,33%</b>
	MAP	83,33%	90,91%	89,80%	95,65%	91,67%	95,65%	97,92%	100,00%	89,66%	94,55%	<b>88,71%</b>	<b>98,21%</b>
	MM	73,02%	88,46%	68,52%	80,43%	80,00%	93,62%	62,50%	73,17%	63,77%	70,97%	<b>70,67%</b>	<b>81,54%</b>
	MOT	63,01%	76,67%	73,44%	85,45%	66,07%	71,15%	65,57%	68,97%	69,86%	76,12%	<b>89,47%</b>	<b>97,14%</b>
	PDCC	87,04%	94,00%	87,50%	93,33%	87,23%	97,62%	93,75%	100,00%	94,55%	100,00%	<b>93,44%</b>	<b>100,00%</b>
	P1	86,21%	96,15%	87,76%	95,56%	93,62%	95,65%	97,87%	100,00%	91,38%	94,64%	<b>79,03%</b>	<b>87,50%</b>
MEDIA CURSO		70,92%	83,82%	77,30%	85,29%	79,16%	87,34%	79,34%	85,45%	77,64%	83,36%	<b>74,82%</b>	<b>85,67%</b>
SEGUNDO	DSI	92,59%	98,04%	93,62%	97,78%	95,45%	97,67%	97,50%	100,00%	97,67%	100,00%	<b>93,48%</b>	<b>100,00%</b>
	EC	81,97%	87,72%	88,24%	95,74%	68,89%	86,11%	78,26%	90,00%	57,78%	66,67%	<b>77,78%</b>	<b>85,96%</b>
	EDA	68,66%	76,67%	59,65%	72,34%	53,23%	63,46%	53,73%	65,45%	47,69%	68,89%	<b>60,26%</b>	<b>68,12%</b>
	IG1	80,36%	95,74%	88,89%	94,12%	77,78%	94,59%	91,67%	100,00%	92,50%	100,00%	<b>63,83%</b>	<b>73,17%</b>
	MOD	94,34%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	95,24%	97,56%	95,56%	100,00%	<b>95,24%</b>	<b>97,56%</b>
	PE	71,88%	88,46%	61,11%	78,57%	50,00%	59,18%	81,82%	96,43%	47,83%	59,46%	<b>81,82%</b>	<b>90,00%</b>
	PVLI	82,14%	90,20%	85,71%	89,36%	70,21%	75,00%	82,14%	93,88%	81,82%	87,80%	<b>76,47%</b>	<b>84,78%</b>
	P2	94,12%	100,00%	95,83%	95,83%	92,68%	97,44%	93,18%	100,00%	95,24%	97,56%	<b>77,78%</b>	<b>79,55%</b>
	TPV1	81,03%	94,00%	80,77%	87,50%	85,11%	100,00%	90,00%	93,75%	71,43%	83,33%	<b>58,82%</b>	<b>69,77%</b>
	TPV2*	78,95%	97,83%	90,74%	98,00%	84,09%	100,00%	80,00%	95,24%	89,13%	97,62%	<b>78,26%</b>	<b>85,71%</b>
MEDIA CURSO		81,98%	92,38%	83,63%	90,00%	75,89%	85,99%	82,71%	92,53%	75,98%	86,35%	<b>75,33%</b>	<b>82,92%</b>
TERCERO	IG2	90,91%	93,75%	97,83%	97,83%	95,74%	97,83%	97,37%	100,00%	97,67%	100,00%	<b>86,49%</b>	<b>88,89%</b>
	IAV	92,68%	97,43%	93,88%	100,00%	93,62%	100,00%	92,86%	100,00%	95,35%	100,00%	<b>91,43%</b>	<b>96,97%</b>
	MAR	68,89%	81,42%	81,36%	88,89%	74,47%	83,33%	82,98%	92,86%	50,00%	64,29%	<b>63,04%</b>	<b>78,38%</b>
	P3	88,24%	93,75%	91,67%	95,65%	81,13%	86,00%	75,61%	75,61%	88,24%	93,75%	<b>92,86%</b>	<b>100,00%</b>
	RVR	86,11%	100,00%	85,42%	95,35%	90,38%	100,00%	78,05%	100,00%	80,00%	87,80%	<b>91,30%</b>	<b>95,45%</b>
	SIM	79,41%	96,43%	93,33%	100,00%	95,83%	97,87%	94,87%	100,00%	97,62%	100,00%	<b>92,31%</b>	<b>100,00%</b>
	SO	43,59%	68,00%	52,38%	70,21%	58,57%	74,55%	56,45%	81,40%	58,57%	70,69%	<b>65,52%</b>	<b>84,44%</b>
	ANI	96,77%	96,77%	95,65%	95,65%	97,83%	100,00%	94,44%	100,00%	97,78%	97,78%	<b>88,89%</b>	<b>100,00%</b>
MEDIA CURSO		79,86%	91,41%	84,90%	92,70%	84,39%	92,02%	82,08%	93,11%	80,66%	88,55%	<b>82,60%</b>	<b>92,72%</b>
CUARTO	AA	100,00%	100,00%	83,87%	100,00%	95,92%	100,00%	88,37%	100,00%	75,00%	90,91%	<b>83,93%</b>	<b>87,04%</b>
	VC	66,67%	70,05%	71,43%	94,56%	86,27%	93,62%	53,49%	71,88%	73,68%	89,36%	<b>51,85%</b>	<b>65,12%</b>
	VDM	90,91%	95,23%	67,65%	85,19%	73,68%	93,33%	77,78%	89,36%	81,25%	95,12%	<b>83,67%</b>	<b>85,42%</b>
	SON	97,67%	100,00%	86,21%	100,00%	97,78%	100,00%	95,24%	100,00%	97,37%	100,00%	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>
	ND	97,62%	97,62%	100,00%	100,00%	97,62%	100,00%	95,45%	100,00%	97,44%	97,44%	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>
	UAI	97,44%	97,44%	84,38%	84,38%	87,23%	91,11%	79,17%	84,44%	82,98%	86,67%	<b>94,00%</b>	<b>94,00%</b>
MEDIA CURSO		91,63%	93,50%	81,07%	93,82%	89,00%	96,28%	81,39%	91,39%	83,64%	92,98%	<b>84,62%</b>	<b>88,77%</b>
TFG		83,87%	100,00%	94,12%	96,93%	91,11%	100,00%	85,71%	100,00%	95,56%	100,00%	<b>83,33%</b>	<b>100,00%</b>
MEDIA TOTAL		79,13%	89,75%	82,01%	90,15%	81,69%	90,20%	81,44%	90,48%	79,63%	87,44%	<b>78,27%</b>	<b>87,36%</b>

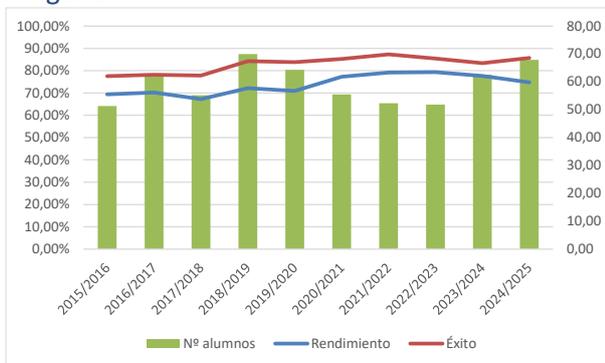
Primer curso	Segundo curso	Tercer curso	Cuarto curso
DV Diseño de videojuegos	DSI Desarrollo de sistemas interactivos	ANI Técnicas de animación en 2D y 3D	AA Aprend. autom. y minería de datos
FC Fundamentos de los computadores	EC Estructura de computadores	IAV Intel. artificial para videojuegos	VC Videojuegos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

La última fila de la tabla, "Media total", muestra el valor completo para todas las asignaturas del Grado *sin* tener en cuenta las asignaturas optativas (pero sí el TFG). Es por ello por lo que la tasa de rendimiento media final no coincide exactamente con ICM-4, y la tasa de éxito media tampoco lo hace con IUICM-1, pues ambas tasas sí incluyen a las optativas.

Además, la gráfica siguiente muestra el histórico de la tasa de rendimiento, éxito y número medio de estudiantes de las asignaturas obligatorias (sin el TFG) del todo grado.



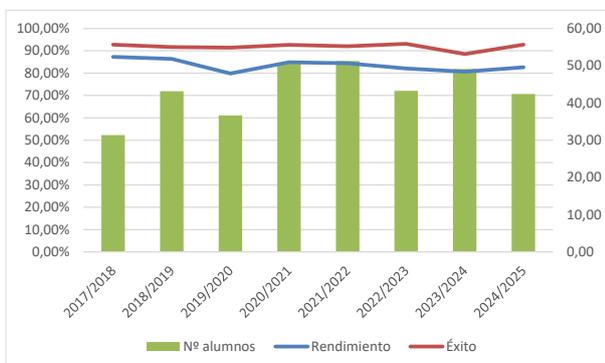
En 2024/25 se aprecia, por segundo año consecutivo, un ligero descenso en la tasa de rendimiento, aunque la tasa de éxito se ha mantenido igual. También hay un claro incremento en el número de estudiantes medio, a causa de la subida de estudiantes de nuevo ingreso (ICM-2) de 2024/25 que aumenta el tamaño de la clase de primero, pero también por ese mismo incremento en 2023/24 que ahora repercute en el tamaño de la clase de segundo.



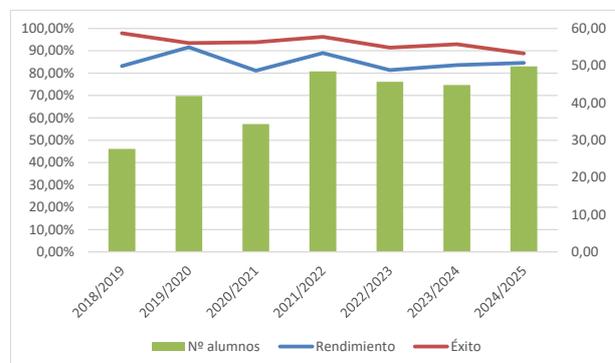
Tasas agregadas de las asignaturas de primero



Tasas agregadas de las asignaturas de segundo



Tasas agregadas de las asignaturas de tercero



Tasas agregadas de las asignaturas de cuarto

A la vista de los datos y gráficas por curso, merece la pena analizar el paso de los estudiantes de segundo a tercero respecto al curso previo. En la reunión de coordinación de primer curso tras acabar 2022/23, el equipo docente informó que ese grupo de estudiantes tenía en general un mal rendimiento, pese a la existencia de algunos estudiantes que destacaban. El incremento en el número de estudiantes de primero en el curso

2023/24 no solo se debió al incremento de ICM-2, sino también a un mayor número de repetidores. En el curso 2024/25, en el que esa cohorte de 2022/23 llegó a tercero, se aprecia *un decremento* significativo en el número de estudiantes de las asignaturas de tercero porque muchos se han quedado por el camino. Al mismo tiempo, hay un incremento en las de segundo, causado, otra vez, no solo por ICM-2 sino también por los repetidores de esa cohorte algo más floja. Esto es coherente con algunos comentarios recibidos por parte de los profesores de primero y segundo en las reuniones de coordinación de curso, donde indican que tienen “repetidores históricos” que no se preparan las asignaturas y suspenden una y otra vez.

Analizando por separado cada curso académico, los resultados de **primero** tras el primer cuatrimestre habían sido mediocres (salvo en MOT) pero en el segundo cuatrimestre y con la convocatoria extraordinaria se han recuperado algo. Aun así, la asignatura con peores tasas de todo el grado está en primero (MD) cayendo por segundo año consecutivo tras el cambio de profesor en 2023/24. Es una asignatura que los estudiantes consideran alejada de sus intereses y ya ha tenido el puesto de peor asignatura del grado en otros cursos anteriores. El resto de las asignaturas fluctúan dentro de horquillas coherentes con la serie histórica, salvo MOT que tiene un despunte inusualmente alto, y P1, que tiene una caída importante. P1, de segundo cuatrimestre, es fuertemente dependiente de los conocimientos impartidos en MOT, de primer cuatrimestre. La explicación de esta asimetría en los resultados se achaca a que el nivel exigido en MOT en 2024/25 fue menor que en cursos previos, lo que ha supuesto una mejora en sus resultados, pero ha repercutido negativamente en los de P1. En el análisis de los resultados del primer cuatrimestre se detectó ya la tasa inusualmente alta de MOT y la Comisión de Calidad de los Grados junto con el coordinador analizaron y encontraron la causa. El profesor de P1 dio algunas clases de apoyo para suavizar el problema, aunque no pudo ser paliado en su totalidad. Además, se anticiparon medidas para que en el curso 2025/26 se recupere el nivel de exigencia habitual.

En **segundo** la tasa de rendimiento ha vuelto a caer con respecto al curso previo. El número de estudiantes repetidores era alto (de la cohorte 2022/23 ya mencionada) y los profesores han notado bastante desinterés y absentismo en parte de los estudiantes del grupo. Algunas de las asignaturas de primer cuatrimestre, además, se enfrentaron a dificultades de planificación de las prácticas al tener el examen ordinario antes de Navidad, lo que repercutió negativamente en las notas de PVLI y de TPV1 que luego no se han recuperado en la convocatoria extraordinaria. Eso ha podido arrastrar también los resultados de TPV2. Los resultados de IG1 han caído también notablemente con respecto a los cursos anteriores. En 2023/24 se produjo un cambio del profesor, que se mantiene en 2024/25. En su segundo año, ha realizado cambios en la asignatura para modernizarla, lo que ha ocasionado un aumento en el nivel de exigencia.

En **tercero** los resultados han mejorado globalmente, quizá porque los peores estudiantes de la cohorte que llegan a dicho curso se han ido retrasando por el camino. Aun así, la percepción de parte del equipo docente es que es un grupo muy crítico y con bastante absentismo en algunas asignaturas. La fluctuación de los resultados de las asignaturas individuales está dentro de sus horquillas históricas. Sí es significativo el descenso en IG2, tras un cambio de profesor, que ha hecho suyo el objetivo de subir el nivel de exigencia en esta materia, tal y como ya se ha comentado en relación con IG1. Como en segundo, algunas asignaturas de primer cuatrimestre se han visto perjudicadas al tener su examen antes de Navidad.

Por último, en **cuarto** la tasa de éxito ha mejorado pero la de rendimiento ha empeorado arrastrada por el mal dato de VC. Dicha asignatura ha pasado a ser la segunda asignatura con peor resultado de todo el grado, deshaciendo la mejora que había tenido en 2023/24.

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 ICM-3 por encima de ICM-1

**5.2 Análisis de los resultados obtenidos relativos a la satisfacción de los colectivos implicados en la implantación del título (estudiantes, profesores, personal técnico, de gestión y 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 relleno 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. En 2020/21 se puso 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.

	Curso autoinforme acreditación 2019/20	Primer curso de acreditación 2020/21	Segundo curso de acreditación 2021/22	Tercer curso de acreditación 2022/23	Cuarto curso de acreditación 2023/24	Quinto curso de acreditación 2024/25
<b>IUCM-13</b> Satisfacción de alumnos con el título	<b>7,03</b> (66; 32%)	<b>6,6</b> (42; 19,7%)	<b>7,6</b> (32; 14,9%)	<b>7,7</b> (20; 9,4%)	<b>7,7</b> (34; 15,2%)	<b>7,7</b> (50; 22,1%)
<b>IUCM-14</b> Satisfacción del profesorado con el título	<b>8,82</b> (11)	<b>9,4</b> (11)	<b>8,9</b> (14)	<b>8,2</b> (12)	<b>9,1</b> (19)	<b>9,0</b> (8)
<b>IUCM-15</b> Satisfacción del PTGAS del Centro	<b>7,13</b> (8; 15,7%)	<b>7,3</b> (7; 13,7%)	<b>8,4</b> (5; 10,0%)	<b>8,7</b> (18; 35,3%)	<b>8,0</b> (21; 42,9%)	<b>9,2</b> (22; 44,0%)

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)** 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. Se ha calculado a partir de la respuesta de 50 estudiantes del grado, el 22,1% del total. Si se separa la participación por sexo, entre los hombres ésta desciende al 17,8% mientras que entre las mujeres asciende al 38,0%. Pese a parecer un porcentaje bajo, es el mejor de los últimos 5 cursos y está ligeramente por encima de la media de la UCM (20,6%) y de la Facultad (21,7%). Aun así, se sigue considerando un porcentaje bajo como para que las respuestas sean estadísticamente significativas, por lo que se mantiene como debilidad del grado, no porque el dato sea comparativamente malo, sino porque genera dudas sobre la utilidad de las encuestas.

En el curso 2023/24 ya se anotó como debilidad del grado esta baja participación. Con el fin de mejorar el porcentaje, durante el 2024/25 se mantuvieron los recordatorios por múltiples vías entre los estudiantes y, por primera vez, se anunció el sorteo de un *gadget* tecnológico entre todos aquellos que participaran en las encuestas. Además, para aquellos estudiantes que participan en la actividad formativa anual de la *Copa de las Casas*<sup>5</sup>, se concedieron puntos adicionales por la participación en estas encuestas. Es posible que el incremento en el número de respuestas se deba a ello, por lo que en el futuro se mantendrán las mismas medidas con el objetivo de mejorar más la participación.

La satisfacción general de los estudiantes se ha mantenido, por tercer año consecutivo en el mismo valor, 7,7 de satisfacción media, estabilidad que casi hace sospechar sobre la corrección de los datos. Se mantiene como

<sup>5</sup> La *Copa de las casas* es una iniciativa impulsada por la Facultad que recuerda a las competiciones de larga duración entre instituciones educativas o entre grupos de estudiantes (coge su nombre de las "casas" de las novelas de Harry Potter). En la práctica, permite que los estudiantes consigan créditos optativos por su participación en actividades organizadas en la Facultad.

segundo dato de la serie histórica (el primer curso de implantación, en 2015/16, fue de 7,8). El dato global de la UCM es considerablemente menor (6,8) y en el contexto de la Facultad de Informática el Grado en Desarrollo de Videojuegos comparte, junto con el Grado en Ingeniería de Datos e Inteligencia Artificial, el primer puesto en la satisfacción de los grados. Además, las estudiantes muestran una media de satisfacción algo mayor que sus compañeros varones (7,9 frente 7,6) lo que se considera un dato positivo (éste y todos los demás comentados en la sección 5.1) conociendo el problema generalizado de la ausencia de interés de la mujer por las CTIM<sup>6</sup>.

En relación con el *desarrollo académico*, los estudiantes valoran positivamente los mismos factores que en cursos previos: la integración de teoría y práctica (8,9), el número de estudiantes por aula (8,4), y la existencia de objetivos claros en la titulación (8,3). Son más críticos con la orientación internacional (6,7) o la disponibilidad de las calificaciones en tiempo adecuado (5,9 que empeora del 6,5 del curso pasado). Este último aspecto fue, como se ha comentado en la sección 4, motivo de algunas notificaciones en el buzón de calidad, por lo que se insistirá, una vez más, entre el profesorado sobre su importancia.

Respecto a la formación recibida, valoran la utilidad de las tutorías presenciales (8,4) o las competencias de la titulación (8,2) pero critican el acceso al mundo de la investigación (6,8). En este último aspecto la puntuación ha mejorado respecto al 6,0 del curso previo. Es curioso que este incremento coincida con un curso en el que hay varios egresados que han decidido cursar estudios oficiales de postgrado con la intención de hacer posteriormente un doctorado, después de cinco años sin que hubiera ninguno.

El 46,7% responde con un 10 a la pregunta de si repetirían la misma titulación (media 8,3). Las respuestas a la pregunta de si repetirían en la UCM son aún más positivas (media 8,6). El resultado es que el 22% del alumnado se muestra comprometido con el grado y la UCM, valorando con 9 o más las preguntas relacionadas con la fidelidad, prescripción y vinculación.

En las encuestas se da a los estudiantes la posibilidad de añadir observaciones en una respuesta de texto libre. Si bien su inclusión fue una solicitud recurrente realizada al Vicerrectorado de Calidad, tras su implantación en el curso 2019/20 no ha resultado ser tan útil como se esperaba para conseguir ideas de mejora. Las observaciones son muchas veces entendidas como un lugar donde añadir comentarios adicionales, no donde justificar sus valoraciones. Si bien la información proporcionada es en ocasiones interesante, la mayor parte de las veces es completamente inútil si se asume que el objetivo de las encuestas es mejorar.

De hecho, este problema ocurre también con las preguntas sobre la opinión de los estudiantes. En ocasiones se aprecian incoherencias en las respuestas. Por ejemplo, en el curso 2024/25 un estudiante ha valorado "Repetir estudios superiores (fidelidad)" con un 1, lo que se interpreta como que, de poder volver atrás en el tiempo, no realizaría estudios superiores. Sin embargo, al mismo tiempo, ha puntuado con un 10 la pregunta "Repetir titulación (fidelidad)", que va en dirección opuesta a la primera respuesta.

En muchas ocasiones no está claro cómo interpretar una puntuación negativa para tratar de resolver el problema subyacente. Por ejemplo, ¿qué significa que un estudiante otorgue una valoración de 1 al epígrafe "Nivel de dificultad apropiado"? ¿Qué es muy fácil o que es muy difícil? Por las conversaciones informales mantenidas con estudiantes a lo largo de los años, nos constan respuestas en ambos sentidos. Ocurre lo mismo con "Repetir titulación (fidelidad)". En el 2024/25 dos estudiantes la han puntuado con un 1, lo que muestra un claro desapego con el grado. Sin embargo, al mismo tiempo, esos dos estudiantes valoran muy positivamente los recursos y medios (media 9,5) o la atención al estudiante (9,0) y ninguno añade nada en las respuestas de texto libre. Que un estudiante valore negativamente el grado no es necesariamente una debilidad del propio grado pues podría ser causado por una selección incorrecta de estudios por no coincidir con sus intereses. Desde el punto de vista de utilidad de las encuestas, podría ser interesante que se permitiera a los estudiantes añadir un comentario opcional en aquellas respuestas que valoraren por debajo de un umbral, para darles la oportunidad de justificarlas para entenderlas mejor.

---

<sup>6</sup> Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. Es el acrónimo en español equivalente al de STEM en lengua inglesa.

Esta medida podría tener también el efecto de *forzarles a reflexionar* sobre sus respuestas. Entre parte del profesorado se tiene la sensación de que se nos obliga a dar mucha importancia a las opiniones de los estudiantes y a hacer análisis concienzudos sobre sus razones, cuando en la práctica las encuestas a veces las rellenan contestando de forma visceral si han tenido algún problema concreto, o sin hacer un verdadero análisis de lo que se les pregunta. Pese a la media de 8,3 ya mencionada, en 2024/25 un estudiante ha dado una puntuación de 2 ante la pregunta “Objetivos claros” (y no ha rellenado la respuesta de texto libre). ¿Qué análisis se puede hacer de esa respuesta? Desde el momento en el que se especifica un grado, los objetivos están completamente claros, el plan de estudios se centra en ellos y los profesores de las asignaturas principales los persiguen. Una valoración de 2 en los objetivos por parte de un estudiante de primero a menudo indica que tiene una visión completamente parcial del plan de estudios (y poca paciencia), y en un estudiante de tercero que los objetivos del Grado *no coinciden con los suyos*. Pero no hay mucho que se pueda hacer para resolver ninguna de las dos cosas. Pedirles que den las razones que los llevan a poner esas puntuaciones puede hacer que se planteen por qué lo hacen y, si son capaces de justificarlas, el proceso será mucho más útil para todos.

Dado que esta medida puede ser compleja de implantar, una alternativa sería que para el análisis de las respuestas *se pudiera desagregar por curso* (o, al menos, año de matriculación) para saber cómo evoluciona la valoración durante los diferentes años de permanencia en el grado. También permitiría ponderar la importancia de las respuestas. Que un estudiante de primero valore con un 2 el acceso al mundo laboral (algo que se ha intuido en las respuestas de vez en cuando) tiene una validez muy relativa.

El objetivo de las encuestas (para todos los colectivos) es mejorar el sistema, pero los análisis objetivos que se pueden hacer con los datos recogidos para encontrar esos puntos de mejora tienen muchas sombras. Al mismo tiempo, se olvida el efecto negativo que tiene entre los docentes comprometidos ver opiniones contradictorias, que no se entienden y a las que no se encuentra forma de solucionar o contrarrestar.

Las encuestas de satisfacción, como ocurre con las de DOCENTIA, fracasan en su objetivo de servir como fuente de información fiable para mejorar el grado, lo que se anotó el curso pasado como debilidad. Aunque se ha procurado animar a los estudiantes a proporcionar información constructiva, especialmente de las bajas valoraciones, en esencia el margen de maniobra de la Comisión de Calidad de los Grados es ínfima, por lo que deja de anotarse como debilidad. Para compensar la poca utilidad de las encuestas, se mantienen las reuniones de delegados (apartado 4) que, un año más, han demostrado ser útiles para detectar problemas.

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
IUCM-14 Satisfacción del profesorado con el título	8,82 (11)	9,4 (11)	8,9 (14)	8,2 (12)	9,1 (19)	9,0 (8)

Tabla repetida por claridad

La **Tasa de Satisfacción del profesorado con el título (IUCM-14)** muestra una valoración de 9,0, que se mantiene en la línea del curso pasado, por encima de la media general de los grados de la UCM (8,1). Entre el resto de los grados de la Facultad, el título tiene también la mejor puntuación si se compara con el resto de los grados, aunque no por mucha diferencia.

Todas las valoraciones relacionadas con los aspectos de la titulación, los recursos para su desarrollo y la gestión de la titulación se valoran a partir del 9, salvo su orientación internacional, que se valora con un 7,1 de media, y el número de alumnos por aula, con un 7,5. Los recursos disponibles para el desarrollo de la titulación (biblioteca, aulas, campus virtual), también se valoran positivamente, con todos los epígrafes con al menos un 8, y lo mismo ocurre con la gestión de la titulación (atención del PTGAS, apoyo técnico, logístico y administrativo, etcétera) con todos los epígrafes valorados por encima del 8,5.

La opinión del profesorado sobre los estudiantes es algo menor, y ha descendido ligeramente con respecto al curso previo cuyos resultados fueron particularmente buenos, volviendo a valores parecidos al curso 22/23. Aun así, la percepción es positiva. Prácticamente todos los epígrafes (adquisición de competencias, aprovechamiento de las clases, nivel de trabajo...) se valoran con medias entre un 7,5 y un 8,1. La excepción, un año más, es la percepción del aprovechamiento de las tutorías, con un 4,9, mucho peor que el 6,6 del curso pasado. Es llamativa la distinta percepción entre el profesorado y los estudiantes, que valoran las tutorías presenciales con un 8,4. Resulta llamativo que pese a que la valoración media de los profesores sea un 4,9, las puntuaciones individuales son bipolares, con la mitad de los profesores valorándolas entre 1 y 3, y la otra mitad entre 7 y 9. Esto pone de manifiesto que el aprovechamiento de las tutorías por parte de los estudiantes varía en función de las asignaturas, algo que se constata en las conversaciones informales o durante las reuniones de coordinación al hablar sobre el tema. En cualquier caso, a nivel de la Facultad se hace un esfuerzo por recordar a los estudiantes la disponibilidad de las tutorías, haciendo incluso pedagogía entre los estudiantes de primero al detectar que lo que entienden por “tutorías” (por su experiencia en el instituto) es distinto al concepto universitario. También se recuerda en las distintas pantallas con información situadas en la Facultad de su existencia, incluso de forma humorística comparando el precio de las tutorías y el de las academias privadas.

El número de profesores que ha participado en las encuestas ha descendido considerablemente con respecto al curso pasado, cuando alcanzó su máximo histórico. Qlik, la herramienta de procesado y visualización de datos usada para este análisis, no proporciona el porcentaje respecto a la población total de profesores, pero utilizando los números de la sección 3, Análisis del personal académico, se aprecia que el porcentaje de participación ha caído al 10% (frente al 24% del curso previo). El número de encuestas respondidas se considera bajo y se anota como debilidad del grado. Como en el caso de los estudiantes, también se hacen recordatorios a los profesores para que rellenen las encuestas. Conversaciones informales entre compañeros dejan ver que el proceso de rellenado de encuestas para los profesores tiene algunas aristas que podrían pulirse para mejorar el proceso:

- El sistema permite rellenar la encuesta para un número *limitado* de grados, pero hay profesores que imparten clase en más grados de los que se permite responder la encuesta. Este curso, uno de los profesores que la ha completado ha indicado que da clase en más de cuatro grados diferentes.
- Aunque no afecte al Grado en Desarrollo de Videojuegos, en la Facultad de Informática algunas asignaturas se imparten simultáneamente a estudiantes de varios grados. Los profesores deben responder a la misma encuesta para cada grado cuando en su labor docente puede que *no* sean distinguibles. Si quieren, no obstante, responder la encuesta para todos los grados, el sistema les dificulta el proceso *barajando las respuestas* entre cada encuesta, lo que genera rechazo a rellenar la encuesta para el segundo y sucesivos grados.
- Algunas de las preguntas son genéricas y no afectan a la titulación y aun así deben ser contestadas una y otra vez, de nuevo, con las respuestas barajadas.
- Hay preguntas para las que los docentes no tienen criterio de respuesta, como relación calidad/precio o plazos de matriculación.

Una prueba de este descontento es el texto libre introducido por un docente de la Facultad (aunque no den el Grado en Desarrollo de Videojuegos) que dice “Si quieren que lxs (sic) profes rellenemos estas encuestas, deberían acortarlas significativamente, ya que su contenido es muy repetitivo, y es incómodo de rellenar.”

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
IUCM-15 Satisfacción del PTGAS del centro	<b>7,13</b> (8; 15,7%)	<b>7,3</b> (7; 13,7%)	<b>8,4</b> (5; 10,0%)	<b>8,7</b> (18; 35,3%)	<b>8,0</b> (21; 42,9%)	<b>9,2</b> (22; 44,0%)

Tabla repetida por claridad

La **Tasa de Satisfacción del PTGAS 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 22 personas (el máximo histórico, mejorando el buen dato del curso pasado), lo cual mantiene la tendencia de los últimos años. El resultado es que el 44,0% del personal ha respondido a la encuesta, dato que se pone en valor si se compara con el porcentaje global de la UCM, que se queda en un 30,0%. Conseguir esta tasa ha requerido un seguimiento casi persecutorio por parte de Gerencia.

Los resultados han mejorado sustancialmente con respecto al curso pasado, llegando al máximo histórico del 9,2, muy por encima de la media de la UCM (7,7). El 59,1% de quienes han respondido a la encuesta pertenecen al perfil “Comprometido” según la herramienta de análisis de los datos. En conjunto, el aspecto peor valorado es el tamaño de la plantilla (6,1, mejor que el 5,3 del curso previo) y el plan de formación (6,9, mejor que el 6,6 del 2023/24). El resto de los epígrafes están puntuados con al menos un 7,7 (la media de la UCM) y la mayoría lo están por encima de 8,5.

La **biblioteca** también hace, de forma global para toda la UCM, su propia encuesta de satisfacción para conocer la opinión de sus usuarios. Entre todos los estudiantes de la facultad, la han contestado 24 matriculados en alguno de los grados y 1 doctorando. Valoran los servicios de la biblioteca positivamente (7,8, misma media que en 2023/24), indicando que hacen uso principalmente de la biblioteca de la propia Facultad de Informática o de la María Zambrano. Es llamativo que el uso de las bibliotecas de la Facultad de CC. Matemáticas y de la Facultad de CC. Económicas y Empresariales sea minoritario pese a la existencia de Dobles Grados entre Informática y alguna de sus titulaciones y, de forma equivalente, la de la Facultad de Bellas Artes por su relación con el Grado en Desarrollo de Videojuegos, pues uno de los cuatrimestres de los tres primeros cursos los estudiantes tienen clase en dicha Facultad un día a la semana.

La biblioteca de la Facultad de Informática tiene un fondo de libros de ciencia ficción y otro de videojuegos para distintas plataformas para los que se hacen adquisiciones periódicamente. Por desgracia, la encuesta es generalista para el servicio de bibliotecas de la UCM y no hace preguntas específicas sobre ellos, cuyas respuestas resultarían interesantes en el contexto del Grado en Desarrollo de Videojuegos.

Por último, el **agente externo**, miembro de la Comisión de Calidad de los Grados, rellena su propia encuesta, mostrando una satisfacción muy positiva (9,3), destacando especialmente, en las observaciones, la participación de todos sus actores.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Alta satisfacción del alumnado Alta satisfacción del profesorado Alta satisfacción del PTGAS Alta participación en las encuestas por parte del PTGAS	Baja participación en las encuestas por parte de estudiantes y profesores

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

	Curso autoinforme acreditación 2019/20	Primer curso de acreditación 2020/21	Segundo curso de acreditación 2021/22	Tercer curso de acreditación 2022/23	Cuarto curso de acreditación 2023/24	Quinto curso de acreditación 2024/25
IUCM-29 Tasa de satisfacción egresados con la formación recibida	- (0/9; 0%)	<b>8,5</b> (2/26; 7,69%)	<b>8,0</b> (2/32; 6,25%)	<b>8,8</b> (9/41; 22,0%)	<b>8,7</b> (3/24; 12,5%)	<b>9,0</b> (7/43; 16,3%)
IUCM-30 Tasa de inserción laboral egresados	<b>No aplicable</b>	- (0/9; 0%)	<b>75%</b> (4/26; 15,4%)	<b>80%</b> (5/32; 15,6%)	<b>100%</b> (9/41; 22,0%)	<b>60%</b> (5/24; 20,8%)

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

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. Las encuestas se realizan *con un año de diferencia* para que los egresados tengan tiempo de introducirse en el mercado laboral y vean el Grado con algo de perspectiva. Las respuestas recibidas en el 2024/25 se corresponden, por tanto, con los egresados que terminaron en el 2023/24.

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. La participación fue muy baja los dos primeros años, pero ha mejorado en los tres cursos siguientes. En 2024/25 se ha conseguido el segundo mejor dato desde que se implantó el grado (16,3%). Comparativamente, es mucho mejor que el dato conjunto de toda la UCM (8,6%) y que del resto de grados (sin contar dobles grados) de la Facultad (11,2%). Aun así, se considera una debilidad del grado, si bien la actuación por parte de la Facultad o de la Comisión de Calidad de los Grados para mejorar el porcentaje es muy reducida. Las encuestas a egresados son iniciativa del Rectorado y es quien se encarga de la difusión a través, como se ha dicho, de enlaces personalizados. No es posible hacer envíos masivos de recordatorio cómodos para los destinatarios al no disponer de dichos enlaces. Para ampliar la poca información conseguida con las encuestas de Rectorado, Decanato realiza las suyas propias, tal y como se menciona más adelante.

La valoración se ha mantenido alta, con una **satisfacción con la titulación de 9**, muy superior a la media de la UCM del 6,8, o del resto de grados de la Facultad (7,3). Todos los aspectos de las competencias adquiridas se valoran a partir del 7,5, siendo lo peor valorado los epígrafes “Puntualidad”, “Manejar dificultades” y “Analizar”, los tres con un 7,6. El epígrafe mejor valorado es el de trabajo en equipo (9,4) que pone en valor las asignaturas de Proyectos donde los estudiantes trabajan en grupos de hasta 10 personas durante cuatrimestres enteros.

En lo referente a la titulación, lo más valorado es la integración teoría/práctica (9,7) y el número de alumnos por aula (9,4), pero, como el curso anterior, penalizan las calificaciones en tiempo adecuado (5,9) y la orientación internacional (7,2), algo que, como se comentó en la sección 5.2, también ocurre entre los estudiantes. El resto de los epígrafes relativos a la satisfacción con la titulación están por encima del 8. Lo mismo ocurre en la valoración de las asignaturas, salvo para los epígrafes relacionados con la innovación y la organización que se quedan con un 7,7. Lo más valorado de las asignaturas son las prácticas (9,4).

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, y dan propuestas de mejora en asignaturas que se transmiten, de forma anónima, a los profesores adecuados. La valoración de los egresados obtenida en estas conversaciones informales es bastante positiva, mejor que la recibida a lo largo de sus estudios de grado. Esta sensación de mejora también ocurre con los datos objetivos de las encuestas, donde se ve que los egresados tienden a ser más favorables que los aún estudiantes.

	2019/20	2020/21	2021/22	2022/23	2023/24	2024/25
IUCM-30 Tasa de inserción laboral egresados	<b>No aplicable</b>	- (0/9; 0%)	<b>75%</b> (4/26; 15,4%)	<b>80%</b> (5/32; 15,6%)	<b>100%</b> (9/41; 22,0%)	<b>60%</b> (5/24; 20,8%)

Tabla repetida por claridad

La **inserción laboral** se mide tras dos años de egreso, por lo que la encuesta realizada durante el curso 2024/25 hace referencia a los egresados del curso 2022/23. De los 24 contestaron 5, lo que constituye el segundo mayor porcentaje de respuesta desde la implantación del grado (20,8%), algo mejor que la tasa general de la UCM (17,7%) y en línea del porcentaje del resto de grados de la Facultad (22,0%). Aun así, al igual que con las

encuestas de egresados, se sigue considerando una debilidad del grado, aunque la Facultad no tiene mucho margen de maniobra para mejorar el porcentaje.

Solo el 60% de los que responden a la encuesta estaban empleados, el peor dato de la serie histórica, por debajo de la media de la UCM (77,2%) y muy por debajo de la media del resto de grados de la Facultad (91,8%). De los tres egresados que indican que están trabajando, uno lo hace por cuenta propia y los otros dos por cuenta ajena con contrato indefinido. La adecuación de su formación con el puesto que ocupan la valoran con un 8,33 de media y su satisfacción con el empleo actual con un 7. Dos de los tres encontraron su empleo *antes* de terminar el grado.

El nivel de desempleo mostrado por la encuesta es negativo, especialmente si se compara con el resto de los grados. En los últimos años la industria del videojuego está sufriendo un empeoramiento, lo que puede ser la razón del mal dato de inserción laboral, aunque los conocimientos impartidos en el grado permiten incorporarse en puestos relacionados con videojuegos sin serlo directamente (simulación, industria militar, servicios de vídeo, ...) o, simplemente, puestos técnicos de desarrollo informático generalista. Otra posible causa relacionada puede ser que, ante la situación de la industria, los egresados estén retrasando su incorporación al mercado laboral continuando sus estudios en másteres de especialización, algo que la encuesta de inserción laboral del rectorado no permite conocer.

La falta de participación histórica de los egresados tanto en las encuestas de satisfacción como de inserción laboral llevó a la Facultad de Informática a poner en marcha sus propias iniciativas, una de ellas aprovechando el acto de graduación. En los últimos años, este evento se realiza en el mes de noviembre del año de finalización. El último acto de graduación realizado fue, por tanto, en noviembre de 2024 para los egresados de 2023/24.

Decanato diseñó una encuesta que se envía a los invitados a asistir al acto de graduación con preguntas relacionadas con la satisfacción del grado y también con la inserción laboral. Condensa algunas de las preguntas de las dos encuestas del rectorado, pero es, en cualquier caso, de longitud reducida por lo que, aunque no obtiene tanta información, se espera que sea respondida por más gente al ser más corta. La población que puede rellenar las encuestas es la misma que la de la encuesta de egresados del Rectorado de ese mismo curso. La encuesta de inserción laboral institucional la responden un año después. Para incentivar que los recién graduados completen la encuesta de Decanato, se sortea un regalo entre quienes lo hagan y asistan al acto de graduación.

En noviembre de 2023, cinco de los egresados del curso 2022/23 respondieron a la encuesta en el acto de graduación. Se corresponde con la población del dato IUCM-30 mencionado antes, aunque respondiendo a la encuesta un año antes. Casualmente, coincide tanto el número de respuestas (5) como el porcentaje de egresados que dicen estar trabajando (60%). El otro 40% indicó que estaba cursando un máster de postgrado, lo que alimenta la posible explicación de la tasa IUCM-30 mencionada antes.

En noviembre de 2024, 13 de los egresados del curso 2023/24 respondieron a la encuesta. Ahora se corresponden con la población del dato IUCM-29, alcanzando un porcentaje de respuestas del 30% frente al 16% de la encuesta institucional. Uno de ellos indicó en el texto libre "No preveo mucho éxito encontrando trabajo en desarrollo de videojuegos, aunque eso se debe menos a las cualidades de la formación y más a la situación mundial de la post-pandemia, en la que cantidades desorbitadas de desarrolladores con experiencia acaban de perder su empleo.", resumiendo la situación de la industria ya mencionada. De los 13, solo 5 estaban trabajando, pero, como antes, otros 6 estaban cursando estudios de postgrado.

Como mecanismo alternativo de recogida de datos, se creó además un **grupo de LinkedIn** específicamente para egresados del Grado en Desarrollo de Videojuegos usando el perfil de la Facultad de Informática<sup>7</sup>. Éste

---

<sup>7</sup> <https://www.linkedin.com/groups/12517962/> aunque al ser un grupo de acceso restringido no es posible el acceso público

puede usarse para aumentar la encuesta del Rectorado con datos de los egresados en el curso 2023/24. De los 41 egresados de la promoción, 27 pertenecen al grupo y solo 4 de ellos (14%) indican en su perfil que están buscando empleo. Del resto, otros 14 tienen perfil en la red social, y 2 dicen estar buscando empleo (también el 14%).

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Satisfacción de los egresados con la formación recibida Encuestas a egresados en el acto de graduación Grupo de LinkedIn para recopilar información de 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. Para realizar su labor es apoyada por las responsables de la Unidad de Gestión Académica e Investigación.

La Oficina de Movilidad ayuda al Vicedecano de Infraestructuras y Movilidad 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 2024/25, **4 estudiantes** del Grado en Desarrollo de Videojuegos participaron en el programa. Dos estancias fueron anuales, y otras dos de un cuatrimestre. En total, se convalidaron 108 créditos, lo que constituyen 18 asignaturas, todas obligatorias. Dos de los estudiantes fueron a la Nord University (Noruega) y otros dos a la South East Technological University (Irlanda).

La encuesta de satisfacción a estudiantes incluye preguntas específicas sobre los programas de movilidad. De los 50 estudiantes que las respondieron, 2 habían hecho uso de ellas, aunque no hay garantías de que lo hicieran en el curso 2024/25. Ambos valoraron con un 10 el programa y con una media de 8 la formación recibida en el extranjero.

Además, igual que en el caso de las encuestas a egresados, la Facultad puso en marcha en 2022/23 una encuesta específica para estudiantes de Erasmus con el objetivo principal de *mejorar el proceso*, identificando sus dificultades con aspectos como el *Learning Agreement*, fechas de matrícula, recopilación de información sobre asignaturas o la facilidad para encontrar alojamiento. Los dos últimos años han resultado útiles para

pulir algunas aristas del proceso. En 2023/24 se incorporaron preguntas para valorar el propio programa y el aprendizaje, complementando a la encuesta de satisfacción del Rectorado. De los 4 estudiantes del título que han participado en el programa Erasmus, 2 contestaron a la encuesta y fueron muy críticos con la experiencia vivida. Ambos hicieron la estancia en la misma universidad (South East Technological University) y tuvieron múltiples problemas de gestión por cierre de asignaturas acordadas en el *Learning Agreement* y falta de información sobre los horarios hasta solo dos días antes de comenzar las clases. Además, durante su estancia la universidad sufrió un ciberataque que obligó a la cancelación de la actividad presencial durante varios días. Como resultado, valoraron con un 2 (sobre 5) su satisfacción global. En el curso anterior (2023/24) dos estudiantes asistieron a esa misma universidad sin sufrir tantas incidencias. Uno de ellos rellenó también la encuesta y valoró su experiencia con un 5 (sobre 5). La mala valoración de este curso se considera por tanto debido a incidencias puntuales, pero durante el 2025/26 se prestará especial atención para detectar de manera temprana si se están volviendo a producir.

En la dirección contraria, **la Facultad ha recibido** durante el curso 2024/25 a **76 estudiantes** dentro de los programas de movilidad lo que supone una mejora respecto a los 58 del 2023/24, 32 del 2022/23 o a los 16 del 2021/22, volviendo a los niveles prepandemia. 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 76 estudiantes, **3 se matricularon en alguna de las asignaturas del Grado en Desarrollo de Videojuegos**. Es un valor reducido pero habitual, debido a la fuerte especialización del grado en el ámbito de los videojuegos que dificulta que a estudiantes de grados generalistas les encajen sus asignaturas específicas. Los estudiantes Erasmus entrantes también rellenan una encuesta opcional diseñada por los responsables del programa en la Facultad. Solo 3 lo han hecho, y valoran muy positivamente la experiencia tanto en trato como en formación, pero se quejan de las dificultades para encontrar un alojamiento asequible.

Para incentivar la participación en los programas de movilidad, desde el curso 2022/23 se realiza en la Facultad una reunión informativa durante el mes de noviembre para aquellos estudiantes que barajen aprovechar alguno de ellos el curso siguiente. La situación de pandemia por la COVID-19 anuló la participación en los programas de movilidad durante varios años. La vuelta a la normalidad y la difusión de las alternativas en estas sesiones informativas han conseguido volver a valores de participación prepandemia, por lo que dichas sesiones se mantendrán en el futuro. Durante el segundo cuatrimestre se realiza también una segunda sesión informativa destinada específicamente a los estudiantes ya inscritos en el programa para darles toda la información necesaria para llevarlo a buen puerto.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Buena participación en el programa Erasmus+	

### 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 estudiante se inscriba en *Prácticas en Empresas II*, debe antes haber cursado *Prácticas en Empresas I*. En otros Grados 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 estudiantes.

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 estudiantes 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 estudiantes.
- Los estudiantes buscan entre las ofertas e indican su interés ellas.
- Los responsables de las prácticas realizan la asignación entre estudiantes y ofertas, y cada una supone la firma de un anexo de prácticas entre la entidad, el estudiante y la facultad.
- El tutor de la empresa y el tutor académico (UCM) realizan un seguimiento del estudiante, que entrega la memoria de prácticas a través de la propia plataforma.

Tradicionalmente, las empresas con convenio con la UCM que reciben estudiantes de la Facultad de Informática no han hecho diferencias significativas en función del Grado que estudien los estudiantes. 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 estudiantes 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 los 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 estudiantes hacen sus prácticas en empresas no específicas del sector del videojuego. En ocasiones, son los propios estudiantes los que buscan prácticas en empresas relacionadas con videojuegos, que aceptan pasar por todo el proceso descrito previamente.

Durante el curso 2024/25 **se matricularon 19 estudiantes** en *Prácticas en Empresas I* y **otros 14 más** en *Prácticas en Empresas II*, aunque dos eran comunes a ambas. Esto mantiene el buen dato del curso pasado, mostrando una recuperación tras varios años con peores valores. Finalmente **superaron las asignaturas 28** (13+10), 24 de ellos a través de prácticas en empresa y 4 gracias a reconocimiento de créditos por experiencia profesional. Muchas de las prácticas se realizaron en empresas del sector o cercanas (experiencias interactivas con realidad extendida o *frameworks* de vídeo para videojuegos) y el resto en entidades relacionadas con la informática y la tecnología. Un tercio de los estudiantes recibieron ayudas al estudio. **Cuatro de los estudiantes fueron contratados al terminar**; algunos otros recibieron ofertas para ser contratados, pero las rechazaron para poder terminar sus estudios y otros continuaron con prácticas extracurriculares y fueron contratados tras ellas.

Los estudiantes rellenan una encuesta final de satisfacción al terminar el periodo de prácticas. **La opinión general es muy positiva**. La valoración media de la satisfacción con las prácticas es de 4,66 (sobre 5). Evalúan con un 4,8 que las prácticas han aportado valor a su *curriculum vitae*, con un 4,33 la aplicación de los conocimientos aprendidos durante el grado en las prácticas y con un 4,85 la adquisición de nuevos conocimientos y competencias. Todos los estudiantes consideran que la empresa ha cumplido el horario y calendario pactado y ha facilitado el cumplimiento de las obligaciones académicas. Dada la delicada situación que está atravesando la industria del videojuego en los últimos años, es interesante que los estudiantes valoren con un 4,5 los contactos y vínculos profesionales que las prácticas les han permitido crear, y con un 4,6 su impresión sobre la mejora en las posibilidades de inserción laboral que han conseguido.

En el lado contrario, los tutores externos (de la empresa) también tienen la posibilidad de rellenan una encuesta. Todos indicaron que estarían dispuestos a acoger nuevos estudiantes en práctica. De media valoran con un 4,8 el programa de prácticas y con un 4,88 el grado de satisfacción con el desempeño del estudiante.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Alta satisfacción tanto de los estudiantes como de las empresas que participan en el programa de prácticas Alto grado de participación en el programa	

## 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 o modificación del Título, realizado por la Agencia externa.**

No procede.

**6.2 Se han realizado las acciones necesarias para corregir las “Recomendaciones” o “Recomendaciones de Especial Seguimiento” 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.**

En el último Informe de Seguimiento del Título, realizado como respuesta a la Memoria anual de Seguimiento del curso 2023/24, la Oficina para la Calidad de la UCM hizo las siguientes recomendaciones, que fueron atendidas:

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 el Calendario Académico y horarios del curso actual.</i>
Esta información está disponible en la web del centro, actualizada al curso actual, accesibles en la página general de información a estudiantes. Se han añadido los enlaces específicos en el apartado “Información pública del título” de esta memoria.
2.- La estructura de la web permite un fácil acceso a la información puesta a disposición.
<b>CUMPLE</b>
<i>En el apartado “Estructura del Plan”, en el apartado “Prácticas externas” hay un enlace a Información general y normativa, que no funciona, se recomienda repararlo.</i>
Se ha arreglado el enlace. La web contiene enlaces a información institucional proporcionada por la UCM. Es tristemente habitual que éstos cambien sin previo aviso, por lo que, pese a que todos los enlaces de las páginas del título se revisan como mínimo una vez al año, ocurre esporádicamente que algunos dejan de apuntar a los lugares correctos.

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

La Memoria de Seguimiento del curso 2023/24 fijó en su plan de mejora acciones enfocadas en mejorar dos de las debilidades detectadas.

La primera era referente, un año más, a la baja participación en las encuestas de satisfacción por parte de estudiantes, profesores y egresados. Todos los años se insiste en su importancia entre los distintos colectivos,

con diferentes niveles de éxito. Durante el curso 2024/25 se han mantenido esas acciones. Además, como se ha descrito en el apartado 5.2, en el caso de los estudiantes se ha añadido un incentivo más a través de la *Copa de las Casas* y el sorteo de un premio entre aquellos estudiantes que la completen. Esto parece haber tenido un efecto positivo, pues el porcentaje de estudiantes que han completado las encuestas ha pasado del 15,2% del curso 2023/24 al 22,1% de éste.

En el caso de los profesores, sin embargo, la tasa ha empeorado. En este colectivo no tiene sentido poner en marcha este tipo de incentivos y es complicado poner en práctica ideas imaginativas para mejorar la tasa. El descenso ha sido generalizado en todos los grados de la Facultad, quizá debido a un hastío general a los procesos burocráticos de seguimiento. Para el curso que viene se mantendrán las acciones de recordatorio de la importancia de completar la encuesta y se mantiene como debilidad del grado.

En el caso de las encuestas a egresados, el margen de maniobra para incentivar su relleno desde la Facultad es nulo. Como medida compensatoria, se mantendrá la encuesta a egresados realizada en el acto de graduación que se ha comentado y analizado en el apartado 5.3.

La segunda acción de mejora iba dirigida a paliar la decepción entre el profesorado en relación con las encuestas de DOCENTIA, que se consideran de poca utilidad. El plan planteaba ideas que han resultado ser utópicas al depender tanto de las encuestas en sí, creadas de manera institucional por la UCM, como del interés de los estudiantes por atenderlas y rellenarlas con mimo y reflexión crítica. Si bien el objetivo de la mejora era loable, el plan se topa con elementos externos prácticamente inamovibles por lo que no ha sido productivo. Al menos, la sensación es que parte del profesorado más preocupado por la docencia y, a la vez, más pesimista con DOCENTIA, ha dejado de preocuparse en exceso por las valoraciones y ha pasado a verlo como una tarea burocrática que hay que pasar anualmente, y no como una herramienta de mejora.

#### **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.**

En el Informe Final de Renovación de la Acreditación, con fecha 14/12/2021, se realizó la siguiente valoración del Criterio 1:

##### ***Criterio 1: Organización y desarrollo***

***C: Se logra el estándar para este criterio en el mínimo nivel pero se detectan aspectos concretos que han de mejorarse y que se indican en el presente Informe.***

*[...]*

*Existen mecanismos de coordinación tanto horizontal como vertical que radican en la Junta de Facultad, que se apoya en la Comisión de Calidad de los Grados y en un profesor que actúa como coordinador general del Grado. Existen niveles de coordinación implementados, pero se deben formalizar adecuadamente. Aunque se trate de un Grado con un único grupo, no se evidencian actas de reuniones de coordinación horizontal entre las materias de un mismo curso, algo que se debería formalizar.*

*El número de estudiantes admitidos en el título ha sobrepasado en varias ocasiones hasta en un 20% el máximo establecido en la Memoria de Verificación (50 plazas verificadas).*

##### **RECOMENDACIONES:**

- 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*

En el curso 2024/25, la Facultad participó de manera voluntaria en el seguimiento ordinario del Grado en Desarrollo de Videojuegos. En este seguimiento se describieron las medidas adoptadas para formalizar la coordinación en el grado (sección 2), y se informó del número de plazas de nuevo ingreso de los años precedentes, que se había mantenido dentro de los límites esperados. En el informe de seguimiento se indica que “se dan por atendidas las recomendaciones realizadas en el informe de renovación de la acreditación y se modifica la valoración del criterio”, quedando la valoración del siguiente modo:

**Criterio 1: Organización y desarrollo**

**B: El estándar para este criterio se logra completamente.**

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Obtención de la valoración B en el criterio 1, “Organización y desarrollo”	Ajustar la tasa de graduación a lo previsto en la Memoria de Verificación

## 7. MODIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

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

No procede

### **7.2 Naturaleza, características, análisis, justificación y comunicación del Procedimiento de modificación no sustancial.**

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 Regulación formal de la coordinación	Sección 2	Seguir incentivando la coordinación del profesorado, especialmente entre los nuevos docentes incorporados al grado. Mantener los coordinadores de curso.
Personal académico	Alta participación en el Programa de Evaluación Docente Alta tasa de evaluaciones favorables	Sección 3	Continuar incentivando la labor docente del profesorado y su participación en DOCENTIA-UCM
Sistema de quejas y sugerencias	Funcionamiento ágil de la gestión de las quejas, sugerencias y agradecimientos a través de un buzón único Comunicación continua con los estudiantes para detectar y atajar los problemas lo antes posible Reuniones con delegados y subdelegados.	Sección 4	
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	Alta satisfacción del alumnado Alta satisfacción del profesorado Alta satisfacción del PTGAS Alta participación en las encuestas por parte del PTGAS	Sección 5.2	Mantener los recordatorios sobre la importancia de completar las encuestas. Mantener la encuesta a egresados en el acto de graduación. Mantener las actividades que generan buen ambiente entre el personal de la facultad (PDI y PTGAS): vino de Navidad, celebración de jubilaciones, comidas conjuntas al acabar el curso, ... Mantener la comunicación y cercanía con los estudiantes y la realización de actividades externas a las clases alrededor de la industria del videojuego.
Inserción laboral	Satisfacción de los egresados con la formación recibida Encuestas a egresados en el acto de graduación Grupo de LinkedIn para recopilar información de egresados.	Sección 5.3	Mantener la enseñanza práctica y adaptada a las necesidades del mercado laboral Mantener la encuesta a egresados en el acto de graduación Mantener actualizado el grupo de LinkedIn
Programas de movilidad	Buena participación en el programa Erasmus+	Sección 5.4	Mantener las sesiones informativas sobre los programas de movilidad
Prácticas externas	Alta satisfacción tanto de los estudiantes como de las empresas que participan en el programa de prácticas Alto grado de participación en el programa	Sección 5.5	Mantener el programa de prácticas externas Mantener las sesiones informativas sobre ellas Mantener la organización del Foro de Empleo

Informes de verificación, Seguimiento y Renovación de la Acreditación	Obtención de la valoración B en el criterio 1, "Organización y desarrollo"	Sección 6.5	
--	--	-------------	--

## 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**

Un año más, se mantiene como debilidad la baja participación de estudiantes, profesores y egresados en las encuestas de satisfacción. El porcentaje de participación fluctúa anualmente, pero aunque en ocasiones está por encima de la media UCM, se considera bajo para poder extraer información fidedigna. En el curso 2024/25 se ha puesto en marcha una iniciativa para incrementar el porcentaje entre los estudiantes, consistente, como se ha detallado en la sección 5.2, en el sorteo de un dispositivo tecnológico entre aquellos que la completaran. Quizá debido a ello el porcentaje de respuestas ha subido del 15 al 22%. Aun así, se anota como debilidad del grado para mantener en el curso próximo tanto el sorteo como otras medidas realizadas tradicionalmente de recordatorio y difusión de la importancia de cumplimentar las encuestas entre todos los implicados. Del mismo modo, se mantendrá la encuesta de egresados realizada en el acto de graduación (sección 5.3) para ampliar la poca información conseguida con las encuestas a egresados y las reuniones con delegados.

Por segundo año consecutivo el número de estudiantes de nuevo ingreso (ICM-2) ha estado por encima de las plazas ofertadas indicadas en la memoria verificada (ICM-1), algo que masifica la cohorte en los cursos siguientes y, potencialmente, puede incrementar el abandono. Para intentar paliar este incremento, se reducirá la “sobrematrícula” ofertada, dado que parece que hay una tendencia en los últimos años en los que la renuncia a las plazas entre los estudiantes de nuevo ingreso se ha reducido.

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							
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	Ajuste de la tasa en la próxima modificación de la memoria verificada		Comisión de Calidad de los Grados; Junta de Facultad	Cuando se realice la siguiente modificación sustancial de la titulación	
	ICM-3 por encima de ICM-1	Ver apartado 5.1	Solicitar a Rectorado que no haga tanta "sobrematrícula" para estudiantes desde preinscripción.	Reducción de la distancia entre ICM-3 e ICM-1	Decanato de la Facultad de Informática	Curso 2025/2026	En proceso
Satisfacción de los diferentes colectivos	Baja participación en las encuestas por parte de estudiantes y profesores	Ver apartado 5.2	Recordar la necesidad de rellenar la encuesta. Mantener la encuesta de estudiantes en <i>la Copa de las Casas</i> .	Encuesta de satisfacción de estudiantes y profesores	Comisión de Calidad de los Grados	Desde el curso 2017/2018	
Inserción laboral	Poca participación de los egresados en las encuestas	Ver apartado 5.3	Recordar la necesidad de rellenar la encuesta.	Encuesta de satisfacción de egresados e inserción laboral	Comisión de Calidad de los Grados	Desde el curso 2019/20	En proceso
Programas de movilidad							
Prácticas externas							
Informes de verificación, seguimiento y renovación de la acreditación	Ajustar la tasa de graduación a lo previsto en la Memoria de Verificación		Actualización realista de la tasa en la próxima modificación de la memoria verificada		Comisión de Calidad de los Grados; Junta de Facultad	Cuando se realice la siguiente modificación sustancial de la titulación	

MEMORIA APROBADA POR LA JUNTA DE FACULTAD DE INFORMÁTICA EL DÍA 10/10/2025