



**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN  
INDICADORES DE ENCUESTAS  
GRADOS PRESENCIALES  
2020 / 2021**

---

**GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)**

---

**GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( CÓD. 2175 )**

---

El presente documento recoge los indicadores de encuesta incluidos en el Plan General de Recogida de Información de la Universidad Rey Juan Carlos aprobado en marzo de 2014 para el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES). Los indicadores de la vigente campaña reflejan los siguientes puntos de interés:

NA	NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)
VD.G	VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)
SG.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)
SG.E	SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO
IL.G	INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.T	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.C	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. CUARTO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
AB	CAUSAS DE ABANDONO
SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)
SG.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)
PM.IN	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES
PM.OUT	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES
PE.AG	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS
PE.T	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO
PE.E	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES
S.TFG	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO
ST.TFG	SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO
SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD

## **GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( CÓD. 2175 )**

---

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2020 / 2021 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

- Encuesta de Nuevos Alumnos. Grados Presenciales
- Encuesta de Valoración Docente. Grados Presenciales
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Inserción Laboral. Grados
- Encuesta de Trayectoria Profesional. Grados
- Encuesta de Causas de Abandono. Grados
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad (Grados Presenciales)
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Entrantes
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Salientes
- Encuesta de Satisfacción del Estudiante de Grado en Prácticas para la Evaluación de las Prácticas Externas
- Encuesta de Satisfacción del Tutor Externo para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Empleadores para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo Fin de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Grado
- Encuesta de Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en la URJC en el curso académico 2020/21 matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	47 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	70,2%	
Cuestionario	Cuestionario de Nuevos Alumnos - Grados Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Julio 2020 - Junio 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>NA.1</b>	<b>Perfil socioeconómico</b>	
NA.1 - 1	Edad media de acceso a la Universidad (años)	18,53
NA.1 - 2	Porcentaje de hombres	81,8%
NA.1 - 3	Porcentaje de mujeres	18,2%
NA.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	90,6%
NA.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	9,4%
NA.1 - 6	Porcentaje de alumnos que han solicitado becas	63,6%
<b>NA.2</b>	<b>Satisfacción con el proceso de matriculación</b>	
NA.2 - 1	Grado de satisfacción con la disponibilidad de la información	3,52
NA.2 - 2	Grado de satisfacción con la claridad de las instrucciones	3,45
NA.2 - 3	Grado de satisfacción con el sistema de ayuda y consulta	3,48
NA.2 - 4	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,79
NA.2 - 5	Grado de satisfacción global con el proceso de matriculación	3,76
<b>NA.3</b>	<b>Valoración de la URJC</b>	
NA.3 - 1	Opinión de los nuevos alumnos sobre la URJC (escala de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,72
NA.3 - 2	Porcentaje de alumnos que han asistido a las Jornadas de acogida	75,0%
NA.3 - 3	Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)	3,63

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
RESULTADOS		
<b>NA.4 Motivación</b>		
NA.4 - 1	Porcentaje de alumnos que habrían escogido la titulación si no hubiesen existido restricciones de acceso	78,1%
<b>NA.5 Inserción laboral</b>		
NA.5 - 1	Grado de conocimiento de las salidas profesionales de la titulación (escala de 1=muy bajo a 5=muy alto)	3,41
NA.5 - 2	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo por cuenta ajena en el sector privado	59,4%
NA.5 - 3	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo por cuenta ajena en el sector público	6,3%
NA.5 - 4	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo en su propia empresa (autónomos) o en empresa familiar	34,4%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados durante el curso académico 2020/21 en asignaturas del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco grupos propios de docencia	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica y Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	47,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente - Titulaciones Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Enero - Febrero 2021 (primer semestre) / Mayo - Junio 2021 (segundo semestre)	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
<b>VD.G.5</b>	<b>Grado de implicación de los estudiantes</b>	
VD.G.5 - 1	Porcentaje de estudiantes con una asistencia a clase superior al 25%	97,3%
<b>VD.G.1</b>	<b>Resultados de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase &gt;25%)</b>	
VD.G.1 - 2	Se informa sobre los criterios de evaluación	4,08
VD.G.1 - 3	Se respetan los horarios	4,11
VD.G.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno	3,96
VD.G.1 - 5	Se aclaran las dudas	3,81
VD.G.1 - 6	Se explica con claridad	3,67
VD.G.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía	3,91
VD.G.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje	3,61
VD.G.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente	4,02
VD.G.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor	3,69
<b>VD.G.2</b>	<b>Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase &gt;25%)</b>	
VD.G.2 - 1	Resultados de la valoración docente de primer curso	3,99
VD.G.2 - 2	Resultados de la valoración docente de segundo curso	3,82
VD.G.2 - 3	Resultados de la valoración docente de tercer curso	4,06
VD.G.2 - 4	Resultados de la valoración docente de cuarto curso	3,22
VD.G.2 - 5	Resultados de la valoración docente de quinto curso	

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
<b>RESULTADOS</b>	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
<b>VD.G.2</b>	<b>Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase &gt;25%)</b>	
VD.G.2 - 6	Resultados de la valoración docente de sexto curso	
VD.G.2 - 7	Resultados de la valoración docente de la Titulación	3,87
<b>VD.G.4</b>	<b>Porcentaje de profesores con valoración <math>\geq 3,5</math></b>	
VD.G.4 - 1	Porcentaje de profesores de primer curso con valoración $\geq 3,5$	86,4%
VD.G.4 - 2	Porcentaje de profesores de segundo curso con valoración $\geq 3,5$	71,7%
VD.G.4 - 3	Porcentaje de profesores de tercer curso con valoración $\geq 3,5$	92,3%
VD.G.4 - 4	Porcentaje de profesores de cuarto curso con valoración $\geq 3,5$	40,0%
VD.G.4 - 5	Porcentaje de profesores de quinto curso con valoración $\geq 3,5$	
VD.G.4 - 6	Porcentaje de profesores de sexto curso con valoración $\geq 3,5$	
VD.G.4 - 7	Porcentaje de profesores de la Titulación con valoración $\geq 3,5$	78,6%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos que durante el curso académico 2020/21 continúan los estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) que iniciaron al ingresar en la URJC en el curso 2018/19	
Tamaño Población objetivo	43 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	55,8%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Grado Presencial - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Marzo - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SG.A.1</b>	<b>Satisfacción con la organización de la enseñanza</b>	
SG.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios	2,29
SG.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	3,58
SG.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo	2,29
SG.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas	2,71
SG.A.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	2,38
<b>SG.A.2</b>	<b>Satisfacción con los servicios disponibles</b>	
SG.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus	3,35
SG.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro	3,41
SG.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles	3,38
<b>SG.A.3</b>	<b>Satisfacción con los espacios de docencia y estudio</b>	
SG.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas	3,65
SG.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas	3,65
SG.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática	3,39
SG.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática	3,74
SG.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios	3,35
SG.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios	3,38



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SG.A.3</b>	<b>Satisfacción con los espacios de docencia y estudio</b>	
SG.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca	4,05
SG.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos	3,53
SG.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio	3,59
<b>SG.A.4</b>	<b>Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos</b>	
SG.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	3,58
<b>SG.A.5</b>	<b>Satisfacción con Aula Virtual</b>	
SG.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	3,58
SG.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,83
SG.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica	3,39
SG.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual	3,60
<b>SG.A.6</b>	<b>Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad</b>	
SG.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios	3,30
SG.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Grado	3,35
SG.A.6 - 3	Grado de satisfacción con la información disponible sobre becas y ayudas	3,18
SG.A.6 - 4	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad	3,28
<b>SG.A.7</b>	<b>Satisfacción con los procedimientos administrativos</b>	
SG.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación	3,71
SG.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,18
SG.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,45
<b>SG.A.8</b>	<b>Satisfacción con la atención recibida</b>	
SG.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el coordinador de la Titulación	3,45
<b>SG.A.9</b>	<b>Satisfacción con la vida universitaria</b>	
SG.A.9 - 1	Grado de satisfacción con las actividades deportivas	2,50
SG.A.9 - 2	Grado de satisfacción con las actividades culturales	3,00
SG.A.9 - 3	Grado de satisfacción con las actividades de cooperación y solidaridad	2,83
SG.A.9 - 4	Grado de satisfacción global con la vida universitaria	2,78

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

SG.A		SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
RESULTADOS		Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.A.10		Satisfacción global	
SG.A.10 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación		2,50
SG.A.10 - 2	Grado de satisfacción global con el Centro		3,25
SG.A.10 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad		3,17

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

SG.E SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2019/20 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	27 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	92,6% sobre 27 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Marzo - Septiembre 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
SG.E.1	Grado de satisfacción con la organización de la enseñanza (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
SG.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso	2,76
SG.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas	3,36
SG.E.2	Grado de satisfacción con la formación (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
SG.E.2 - 1	Valoración global de la formación proporcionada por la URJC	3,16
SG.E.3	Utilidad del título universitario	
SG.E.3 - 1	Utilidad del título universitario para acceder al mercado de trabajo	3,44
SG.E.3 - 2	Utilidad del título universitario para mejorar las condiciones laborales	3,32

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2019/20 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	27 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	92,6% sobre 27 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Marzo - Septiembre 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>IL.G.1 Trayectoria laboral durante el PRIMER año posterior al egreso</b>		
IL.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación	68,0%
IL.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación	100,0%
IL.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después del egreso	68,0%
IL.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después del egreso	68,0%
IL.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después del egreso	0,0%
IL.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) un año después del egreso	82,4%
IL.G.1 - 7	Tiempo medio en conseguir empleo tras la graduación (meses)	3,82
IL.G.1 - 8	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el primer año tras la graduación (meses)	3,82
IL.G.1 - 9	Salario neto medio mensual del primer empleo	1.316,67
<b>IL.G.2 Relación entre los estudios cursados y el primer empleo del titulado</b>		
IL.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar	100,0%
IL.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria	82,4%
<b>IL.G.3 Satisfacción con el primer empleo</b>		
IL.G.3 - 1	Grado de satisfacción con la estabilidad del primer empleo	4,13
IL.G.3 - 2	Grado de satisfacción con las perspectivas de futuro del primer empleo	3,94

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

IL.G		INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
<b>RESULTADOS</b>		
IL.G.3		Satisfacción con el primer empleo
IL.G.3 - 3	Grado de satisfacción con el salario del primer empleo	3,44
IL.G.3 - 4	Grado de satisfacción con las posibilidades de promoción del primer empleo (asalariados)	3,85
IL.G.3 - 5	Grado de satisfacción con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del primer empleo	4,19
IL.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el primer empleo	4,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2018/19 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) y contestaron a la encuesta Inserción Laboral Grado 2020	
Tamaño Población objetivo	15 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	73,3% sobre 15 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Marzo - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>TP.G.1.1 Trayectoria laboral durante el SEGUNDO año posterior al egreso</b>		
TP.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso	90,9%
TP.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso	100,0%
TP.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) dos años después del egreso	90,9%
TP.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) dos años después del egreso	90,9%
TP.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) dos años después del egreso	0,0%
TP.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) dos años después del egreso	100,0%
TP.G.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el segundo año tras la graduación (meses)	0,70
TP.G.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, dos años después del egreso	1.215,00
<b>TP.G.2.1 Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el SEGUNDO año posterior al egreso</b>		
TP.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, dos años después del egreso	90,0%
TP.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, dos años después del egreso	90,0%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
RESULTADOS		
TP.G.3.1	Satisfacción con el empleo durante el SEGUNDO año posterior al egreso (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
TP.G.3 - 1	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con la estabilidad del empleo actual	4,50
TP.G.3 - 2	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las perspectivas de futuro del empleo actual	3,80
TP.G.3 - 3	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el salario del empleo actual	3,10
TP.G.3 - 4	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las posibilidades de promoción del empleo (asalariados) actual	3,40
TP.G.3 - 5	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del empleo actual	3,60
TP.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el empleo, dos años después del egreso	3,50

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

TP.G.T TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2017/18 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) y contestaron a la encuesta Trayectoria Profesional Grados. Segundo año posterior al egreso 2020	
Tamaño Población objetivo	5 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	100,0% sobre 5 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Marzo - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>TP.G.T.1.1 Trayectoria laboral durante el TERCER año posterior al egreso</b>		
TP.G.T.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, tres años después del egreso	100,0%
TP.G.T.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, tres años después del egreso	100,0%
TP.G.T.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) tres años después del egreso	100,0%
TP.G.T.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) tres años después del egreso	80,0%
TP.G.T.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) tres años después del egreso	20,0%
TP.G.T.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) tres años después del egreso	100,0%
TP.G.T.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el tercer año tras la graduación (meses)	3,20
TP.G.T.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, tres años después del egreso	1.400,00
<b>TP.G.T.2.1 Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el TERCER año posterior al egreso</b>		
TP.G.T.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, tres años después del egreso	100,0%
TP.G.T.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, tres años después del egreso	100,0%



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

TP.G.T TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
RESULTADOS		
TP.G.T.3.1	Satisfacción con el empleo durante el TERCER año posterior al egreso (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
TP.G.T.3 - 1	Grado de satisfacción, tres años después del egreso, con la estabilidad del empleo actual	4,50
TP.G.T.3 - 2	Grado de satisfacción, tres años después del egreso, con las perspectivas de futuro del empleo actual	4,25
TP.G.T.3 - 3	Grado de satisfacción, tres años después del egreso, con el salario del empleo actual	3,75
TP.G.T.3 - 4	Grado de satisfacción, tres años después del egreso, con las posibilidades de promoción del empleo (asalariados) actual	3,75
TP.G.T.3 - 5	Grado de satisfacción, tres años después del egreso, con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del empleo actual	4,50
TP.G.T.3 - 6	Grado de satisfacción global con el empleo, tres años después del egreso	4,50

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

AB CAUSAS DE ABANDONO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2019/20 abandonaron sus estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	14 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	84,6% sobre 13 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Abandono	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Febrero - Marzo 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>AB.5 Distribución del abandono</b>		
AB.5 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio de campus, modalidad o ampliación al doble grado, que no se considera abandono de la titulación	0,0%
AB.5 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan a falta solo de defender el Trabajo Fin de Grado, que no se considera abandono de la titulación	0,0%
AB.5 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra titulación de la URJC	0,0%
AB.5 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra Universidad	45,5%
AB.5 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan los estudios universitarios	54,5%
<b>AB.1 Motivación</b>		
AB.1 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan la titulación que la habrían escogido si no hubiesen existido restricciones	72,7%
<b>AB.2 Dificultades: importancia en la decisión de dejar los estudios universitarios</b>		
AB.2 - 1	Grado de importancia de la falta de tiempo para el estudio	3,17
AB.2 - 2	Grado de importancia de las dificultades con algunas asignaturas de la carrera	2,00
AB.2 - 3	Grado de importancia de las dificultades para asistir a clase u otros eventos programados	3,17
AB.2 - 4	Grado de importancia de las dificultades económicas	1,50
AB.2 - 5	Grado de importancia de la falta de motivación	3,33

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

AB CAUSAS DE ABANDONO		
<b>RESULTADOS</b>		
<b>AB.3 Abandono estudios universitarios: razón principal</b>		
AB.3 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les gustaba la titulación	33,3%
AB.3 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por incompatibilidad con el trabajo u otros estudios	33,3%
AB.3 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les compensaba el tiempo o esfuerzo necesarios	0,0%
AB.3 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas económicos	16,7%
AB.3 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas personales o familiares	0,0%
AB.3 - 6	Porcentaje de alumnos que abandonan por otras causas	16,7%
<b>AB.4 Valoración de la URJC</b>		
AB.4 - 1	Opinión sobre la URJC de los alumnos que abandonan la Titulación (valoración de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,55
AB.4 - 2	Porcentaje de alumnos que hubieran abandonado igualmente la titulación aunque hubiese habido actuaciones por parte de la URJC como mayor apoyo académico, mayor flexibilidad de horarios, o más becas y ayudas	90,9%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

SG.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Profesores de la URJC que en el curso académico 2020/21 imparten asignaturas en grupos de docencia propios del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES), siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco asignaturas con grupos propios de docencia	
Tamaño Población objetivo	58 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	56,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Marzo - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SG.PDI.3 Satisfacción con la organización de la enseñanza</b>		
SG.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios	4,27
SG.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	4,33
SG.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante	4,30
SG.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes	4,31
SG.PDI.1 - 10	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación	4,15
SG.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la coordinación docente	4,45
SG.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	4,33
<b>SG.PDI.4 Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo</b>		
SG.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Grado en la web de la Universidad	4,26
SG.PDI.1 - 8	Grado de satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad	4,29
SG.PDI.1 - 9	Grado de satisfacción con los recursos materiales	4,10
<b>SG.PDI.2 Satisfacción global</b>		
SG.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación	4,30

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

SCU.PDI		SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)	
<b>FICHA TÉCNICA</b>			
Población objetivo	Profesores de la URJC que durante el curso académico 2020/21 imparten docencia en un grado presencial del CAMPUS DE MÓSTOLES		
Tamaño Población objetivo	851 individuos		
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	26,8%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad - Grados Presenciales		
Recogida información	En línea		
Periodo de aplicación	Marzo - Julio 2021		
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
<b>SCU.PDI.5</b>		<b>Satisfacción con los servicios del Campus de Móstoles</b>	
SCU.PDI.5 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro (Móstoles)		4,07
SCU.PDI.5 - 2	Grado de satisfacción con la gestión del Campus de Móstoles (Gerencia)		4,03
<b>SCU.PDI.6</b>		<b>Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de Móstoles</b>	
SCU.PDI.6 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas (Móstoles)		4,10
SCU.PDI.6 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas (Móstoles)		4,02
SCU.PDI.6 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática (Móstoles)		4,08
SCU.PDI.6 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática (Móstoles)		4,07
SCU.PDI.6 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios (Móstoles)		3,98
SCU.PDI.6 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios (Móstoles)		3,74
SCU.PDI.6 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca (Móstoles)		4,23
SCU.PDI.6 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos (Móstoles)		3,93
SCU.PDI.6 - 9	Grado de satisfacción global con el Campus de Móstoles		4,17
<b>SCU.PDI.11</b>		<b>Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC</b>	
SCU.PDI.11 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios		4,18
SCU.PDI.11 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web		4,13

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SCU.PDI.12</b>	<b>Satisfacción con Aula Virtual</b>	
SCU.PDI.12 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	4,33
SCU.PDI.12 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	4,25
SCU.PDI.12 - 3	Grado de satisfacción con los cursos y actividades formativas de Aula Virtual	4,19
SCU.PDI.12 - 4	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Aula Virtual	4,35
SCU.PDI.12 - 5	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online	4,24
<b>SCU.PDI.13</b>	<b>Satisfacción con los procedimientos administrativos de la URJC</b>	
SCU.PDI.13 - 1	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,69

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES	
<b>FICHA TÉCNICA</b>	
Población objetivo	Alumnos de otros países que a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en la URJC del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) durante el curso académico 2020/21
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Relaciones Internacionales y de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Entrantes
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Noviembre 2020 - Junio 2021
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
<b>PM.IN.1 Satisfacción con la información previa facilitada por la URJCE</b>	
PM.IN.1 - 1	Grado de satisfacción con la información facilitada por la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.1 - 2	Grado de satisfacción con la información facilitada sobre los trámites necesarios previos a la llegada del alumno a la URJC
PM.IN.1 - 3	Grado de satisfacción con la información necesaria para cumplimentar el learning, agreement
PM.IN.1 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible en la página web de la URJC
PM.IN.1 - 5	Grado de satisfacción con la atención recibida por la Asociación de alumnos internacionales
<b>PM.IN.2 Satisfacción con la calidad académica</b>	
PM.IN.2 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la URJC
PM.IN.2 - 2	Grado de satisfacción con la oferta docente de la URJC
PM.IN.2 - 3	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la URJC (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.IN.2 - 4	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la URJC
<b>PM.IN.3 Satisfacción con la información, acogida e integración</b>	
PM.IN.3 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la URJC
PM.IN.3 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución URJC

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
<b>PM.IN.3</b>	<b>Satisfacción con la información, acogida e integración</b>
PM.IN.3 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.3 - 4	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte del coordinador académico de la URJC
PM.IN.3 - 5	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes de la URJC
PM.IN.3 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la URJC
PM.IN.3 - 7	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la URJC
<b>PM.IN.4</b>	<b>Satisfacción global con la estancia en la URJC</b>
PM.IN.4 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia en la URJC



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
<b>FICHA TÉCNICA</b>	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) que en el curso académico 2020/21 a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en universidades extranjeras
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de Datos de la Unidad de Relaciones Internacionales
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para el cálculo de %m solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Salientes
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Octubre 2021
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
<b>PM.OUT.1 Satisfacción con el Coordinador académico de la URJC</b>	
PM.OUT.1 - 1	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elección de destino y universidad
PM.OUT.1 - 2	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elaboración del Learning Agreement y el Acuerdo de Equivalencias
PM.OUT.1 - 3	Grado de satisfacción con la facilidad para contactar con el coordinador
PM.OUT.1 - 4	Grado de satisfacción con la rapidez en la gestión de las consultas
PM.OUT.1 - 5	Grado de satisfacción general con la atención recibida por parte del Coordinador académico
<b>PM.OUT.2 Satisfacción con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC</b>	
PM.OUT.2 - 1	Grado de satisfacción con la facilidad para encontrar la información de la Oficina de RRII en la página web
PM.OUT.2 - 2	Grado de satisfacción con la utilidad de la información facilitada por la URJC
PM.OUT.2 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida en la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC
<b>PM.OUT.3 Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino</b>	
PM.OUT.3 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la institución de acogida
PM.OUT.3 - 2	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la institución de destino (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
<b>PM.OUT.3</b>	<b>Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino</b>
PM.OUT.3 - 3	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la institución de acogida
<b>PM.OUT.4</b>	<b>Satisfacción con la información, acogida e integración en la institución de destino</b>
PM.OUT.4 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de Relaciones Internacionales de acogida
PM.OUT.4 - 4	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes locales en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 5	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la institución de acogida
<b>PM.OUT.5</b>	<b>Experiencia personal (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)</b>
PM.OUT.5 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos académicos adquiridos
PM.OUT.5 - 2	Grado de satisfacción con la mejora en la capacidad de decisión
PM.OUT.5 - 3	Grado de satisfacción con la mejora de competencias interculturales
PM.OUT.5 - 4	Grado de satisfacción con la mejora del dominio lingüístico
PM.OUT.5 - 5	Grado de satisfacción con la mejora de la autoconfianza
PM.OUT.5 - 6	Grado de satisfacción con la mejora en el grado de independencia
PM.OUT.5 - 7	Grado de satisfacción con la madurez adquirida
<b>PM.OUT.6</b>	<b>Satisfacción global con la estancia en la institución de destino</b>
PM.OUT.6 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2020 y el 31/08/2021	
Tamaño Población objetivo	41 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	100,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Grado	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Agosto 2020 - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>PE.AG.1</b>	<b>Características de las prácticas</b>	
PE.AG.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta	0,0%
PE.AG.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta	4,9%
PE.AG.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada	87,8%
PE.AG.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga	7,3%
PE.AG.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga	0,0%
PE.AG.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	3,93
<b>PE.AG.2</b>	<b>Inserción laboral</b>	
PE.AG.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas	22,0%
PE.AG.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo	80,5%
<b>PE.AG.3</b>	<b>Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>	
PE.AG.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas	4,55
PE.AG.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral	4,24
PE.AG.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas	4,40

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS		
RESULTADOS		
PE.AG.4	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.4 - 1	Grado de satisfacción con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas	3,78
PE.AG.4 - 2	Grado de satisfacción con la gestión administrativa de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas (trámites, documentación,...)	3,88
PE.AG.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención prestada por el tutor académico en la Universidad	3,63
PE.AG.4 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas de evaluación aplicados	3,92
PE.AG.4 - 5	Grado de satisfacción global con la gestión de las prácticas y responsables	3,80
PE.AG.5	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.5 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas	4,44

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/20 y el 31/08/2021	
Tamaño Población objetivo	41 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.	
Tamaño muestral	2,4%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas de Grado - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Agosto 2020 - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>PE.T.1 Características de las prácticas</b>		
PE.T.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta	0,0%
PE.T.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta	0,0%
PE.T.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada	100,0%
PE.T.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga	0,0%
PE.T.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga	0,0%
PE.T.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	4,00
<b>PE.T.2 Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)</b>		
PE.T.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales	5,00
PE.T.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral	5,00
PE.T.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas	5,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO		
<b>RESULTADOS</b>		
<b>PE.T.3</b>	<b>Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>	
PE.T.3 - 1	Grado de satisfacción del tutor externo con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas	5,00
PE.T.3 - 2	Grado de satisfacción del tutor externo con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas (trámites, documentación,...)	5,00
PE.T.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el tutor académico de la Universidad	5,00
PE.T.3 - 4	Grado de satisfacción del tutor externo con los sistemas de evaluación aplicados	5,00
PE.T.3 - 5	Grado de satisfacción global del tutor externo con la gestión de las prácticas y responsables	5,00
<b>PE.T.4</b>	<b>Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>	
PE.T.4 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas	5,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

PE.E PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/20 y el 31/08/2021	
Tamaño Población objetivo	41 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.	
Tamaño muestral	2,4%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Agosto 2020 - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>PE.E.1</b>	<b>Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios</b>	
PE.E.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos	5,00
PE.E.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada	5,00
PE.E.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender	5,00
PE.E.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo	5,00
PE.E.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones	4,00
PE.E.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas	4,00
PE.E.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros	5,00
<b>PE.E.2</b>	<b>Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo</b>	
PE.E.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador	4,00
PE.E.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)	5,00
<b>PE.E.3</b>	<b>Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes</b>	
PE.E.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes	5,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han defendido el Trabajo Fin de Grado y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2020 y el 31/08/2021	
Tamaño Población objetivo	43 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	69,8%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Trabajo Fin de Grado - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2020- Agosto 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>S.TFG.1 Dificultad para la presentación y defensa del TFG en un curso académico</b>		
S.TFG.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFG en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura	53,3%
S.TFG.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados	0,0%
S.TFG.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes	7,1%
S.TFG.1 - 7	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos laborales	42,9%
S.TFG.1 - 8	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por ampliación del periodo de prácticas extracurriculares	0,0%
S.TFG.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos personales	28,6%
S.TFG.1 - 6	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por otros motivos	21,4%
<b>S.TFG.6 Distribución del retraso en la defensa del TFG por inserción laboral</b>		
S.TFG.6 - 1	Porcentaje de alumnos que retrasan la presentación del TFG por motivos laborales que trabajan en el mismo campo profesional que el de los estudios cursados	50,0%
<b>S.TFG.2 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>		
S.TFG.2 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFG en la página web de la URJC	3,40
S.TFG.2 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación del TFG	4,03



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO		
<b>RESULTADOS</b>		
<b>S.TFG.2 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>		
S.TFG.2 - 3	Grado de satisfacción con los trámites y documentación que hay que presentar	4,07
S.TFG.2 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	3,79
S.TFG.2 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,64
<b>S.TFG.3 Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)</b>		
S.TFG.3 - 1	El tema elegido para el Trabajo Fin de Grado interesa a los alumnos	4,70
S.TFG.3 - 2	Es fácil encontrar un tema para el TFG afín a los intereses de los alumnos	4,10
S.TFG.3 - 3	El tema desarrollado en el TFG está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	4,17
S.TFG.3 - 4	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFG	3,53
S.TFG.3 - 5	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFG van a ser de utilidad en la vida profesional de los egresados	4,17
<b>S.TFG.4 Resultados de la valoración de la tutoría académica (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)</b>		
S.TFG.4 - 1	Se informa claramente sobre cómo preparar un Trabajo Fin de Grado	4,50
S.TFG.4 - 2	Disponibilidad para atender al alumno	4,57
S.TFG.4 - 3	Se realiza un seguimiento adecuado en el proceso de diseño y elaboración del TFG	4,47
<b>S.TFG.5 Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>		
S.TFG.5 - 1	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Grado	3,66

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

ST.TFG		SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO	
<b>FICHA TÉCNICA</b>			
Población objetivo	Tutores que han calificado la asignatura de Trabajo Fin de Grado a alumnos matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC entre el 01/09/20 y 31/08/21 (tutores x alumnos)		
Tamaño Población objetivo	43 individuos		
Marco	Base de Datos de Secretaría de la Universidad		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	25,6%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Grado		
Recogida información	Online		
Periodo de aplicación	Septiembre 2020 - Agosto 2020		
<b>RESULTADOS</b>			
ST.TFG.1		Dificultad para la presentación y defensa del TFG en un curso académico	
ST.TFG.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFG en las fechas inicialmente propuestas		90,0%
ST.TFG.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes		0,0%
ST.TFG.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados		0,0%
ST.TFG.1 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG porque el trabajo no alcanzaba los requisitos mínimos para ser presentado		0,0%
ST.TFG.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por otros motivos		10,0%
ST.TFG.2		Motivos por los que el TFG no cumple los requisitos mínimos para su defensa	
ST.TFG.2 - 1	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de habilidades y competencias suficientes del estudiante		--
ST.TFG.2 - 2	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de dedicación del estudiante		--
ST.TFG.2 - 3	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por una inadecuada planificación		--
ST.TFG.2 - 4	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por otros motivos		--

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

ST.TFG SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO		
<b>RESULTADOS</b>		
<b>ST.TFG.3 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>		
ST.TFG.3 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFG en la página web de la URJC	3,73
ST.TFG.3 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación de temas de trabajo para el TFG	3,91
ST.TFG.3 - 3	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación y defensa del TFG	3,91
ST.TFG.3 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	3,64
ST.TFG.3 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,64
<b>ST.TFG.4 Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)</b>		
ST.TFG.4 - 1	El tema desarrollado en el TFG está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	4,55
ST.TFG.4 - 2	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFG	4,45
ST.TFG.4 - 3	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFG van a ser de utilidad en la vida profesional de los egresados	4,73
<b>ST.TFG.5 Grado de dedicación a la supervisión del TFG</b>		
ST.TFG.5 - 1	Porcentaje de tutores que dedica menos de 10 horas a la atención directa al estudiante	0,0%
ST.TFG.5 - 2	Porcentaje de tutores que dedica entre 10 y 20 horas a la atención directa al estudiante	18,2%
ST.TFG.5 - 3	Porcentaje de tutores que dedica entre 20 y 40 horas a la atención directa al estudiante	18,2%
ST.TFG.5 - 4	Porcentaje de tutores que dedica más de 40 horas a la atención directa al estudiante	63,6%
<b>ST.TFG.6 Satisfacción global</b>		
ST.TFG.6 - 1	Grado de satisfacción global con el reconocimiento académico de la asignatura Trabajo Fin de Grado	3,18
ST.TFG.6 - 2	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Grado	3,91

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

SU.PAS		SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD	
<b>FICHA TÉCNICA</b>			
Población objetivo	Personal de administración y servicios que durante el curso académico 2020/21 prestan sus servicios en la URJC		
Tamaño Población objetivo	737 individuos		
Marco	Base de datos de Gerencia General		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	62,0%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad		
Recogida información	En línea		
Periodo de aplicación	Abril - Junio 2021		
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
<b>SU.PAS.1</b>	<b>Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de la URJC</b>		
SU.PAS.1 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones de los espacios de trabajo		3,88
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales		3,99
<b>SU.PAS.2</b>	<b>Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC</b>		
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios		4,04
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web		4,00
<b>SU.PAS.3</b>	<b>Satisfacción con los servicios y procedimientos de la URJC</b>		
SU.PAS.3 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro		3,93
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones		3,69
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas		3,64
<b>SU.PAS.4</b>	<b>Satisfacción con la relación con otros colectivos de la URJC</b>		
SU.PAS.4 - 1	Grado de satisfacción con su relación con otras unidades administrativas o de servicios		4,10
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado		4,07
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado		4,01
<b>SU.PAS.5</b>	<b>Satisfacción con las funciones encomendadas</b>		
SU.PAS.5 - 1	Grado de satisfacción con la adecuación de su puesto de trabajo y las tareas encomendadas a su capacitación profesional		3,88

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) ( Cód. 2175 )

SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SU.PAS.6</b>	<b>Satisfacción global</b>	
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	3,80



**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN  
INDICADORES DE ENCUESTAS  
GRADOS PRESENCIALES  
2020 / 2021**

---

**GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)  
(Cód. 2265)**

---

**GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( CÓD. 2265 )**

---

El presente documento recoge los indicadores de encuesta incluidos en el Plan General de Recogida de Información de la Universidad Rey Juan Carlos aprobado en marzo de 2014 para el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA). Los indicadores de la vigente campaña reflejan los siguientes puntos de interés:

NA	NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)
VD.G	VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)
SG.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)
SG.E	SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO
IL.G	INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.T	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.C	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. CUARTO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
AB	CAUSAS DE ABANDONO
SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)
SG.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)
PM.IN	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES
PM.OUT	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES
PE.AG	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS
PE.T	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO
PE.E	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES
S.TFG	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO
ST.TFG	SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO
SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD

## **GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( CÓD. 2265 )**

---

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2020 / 2021 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

- Encuesta de Nuevos Alumnos. Grados Presenciales
- Encuesta de Valoración Docente. Grados Presenciales
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Inserción Laboral. Grados
- Encuesta de Trayectoria Profesional. Grados
- Encuesta de Causas de Abandono. Grados
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad (Grados Presenciales)
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Entrantes
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Salientes
- Encuesta de Satisfacción del Estudiante de Grado en Prácticas para la Evaluación de las Prácticas Externas
- Encuesta de Satisfacción del Tutor Externo para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Empleadores para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo Fin de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Grado
- Encuesta de Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en la URJC en el curso académico 2020/21 matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)	
Tamaño Población objetivo	39 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	76,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Nuevos Alumnos - Grados Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Julio 2020 - Junio 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>NA.1</b>	<b>Perfil socioeconómico</b>	
NA.1 - 1	Edad media de acceso a la Universidad (años)	18,40
NA.1 - 2	Porcentaje de hombres	60,0%
NA.1 - 3	Porcentaje de mujeres	40,0%
NA.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	90,0%
NA.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	10,0%
NA.1 - 6	Porcentaje de alumnos que han solicitado becas	60,0%
<b>NA.2</b>	<b>Satisfacción con el proceso de matriculación</b>	
NA.2 - 1	Grado de satisfacción con la disponibilidad de la información	3,77
NA.2 - 2	Grado de satisfacción con la claridad de las instrucciones	3,77
NA.2 - 3	Grado de satisfacción con el sistema de ayuda y consulta	3,53
NA.2 - 4	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	4,03
NA.2 - 5	Grado de satisfacción global con el proceso de matriculación	3,93
<b>NA.3</b>	<b>Valoración de la URJC</b>	
NA.3 - 1	Opinión de los nuevos alumnos sobre la URJC (escala de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,63
NA.3 - 2	Porcentaje de alumnos que han asistido a las Jornadas de acogida	73,3%
NA.3 - 3	Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)	3,86

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
RESULTADOS		
NA.4	Motivación	
NA.4 - 1	Porcentaje de alumnos que habrían escogido la titulación si no hubiesen existido restricciones de acceso	70,0%
NA.5	Inserción laboral	
NA.5 - 1	Grado de conocimiento de las salidas profesionales de la titulación (escala de 1=muy bajo a 5=muy alto)	3,20
NA.5 - 2	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo por cuenta ajena en el sector privado	46,7%
NA.5 - 3	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo por cuenta ajena en el sector público	26,7%
NA.5 - 4	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo en su propia empresa (autónomos) o en empresa familiar	26,7%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados durante el curso académico 2020/21 en asignaturas del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco grupos propios de docencia	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica y Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	40,7%	
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente - Titulaciones Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Enero - Febrero 2021 (primer semestre) / Mayo - Junio 2021 (segundo semestre)	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
<b>VD.G.5</b>	<b>Grado de implicación de los estudiantes</b>	
VD.G.5 - 1	Porcentaje de estudiantes con una asistencia a clase superior al 25%	99,4%
<b>VD.G.1</b>	<b>Resultados de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase &gt;25%)</b>	
VD.G.1 - 2	Se informa sobre los criterios de evaluación	4,15
VD.G.1 - 3	Se respetan los horarios	4,20
VD.G.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno	4,08
VD.G.1 - 5	Se aclaran las dudas	3,97
VD.G.1 - 6	Se explica con claridad	3,89
VD.G.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía	4,03
VD.G.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje	3,77
VD.G.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente	4,12
VD.G.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor	3,89
<b>VD.G.2</b>	<b>Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase &gt;25%)</b>	
VD.G.2 - 1	Resultados de la valoración docente de primer curso	4,06
VD.G.2 - 2	Resultados de la valoración docente de segundo curso	3,93
VD.G.2 - 3	Resultados de la valoración docente de tercer curso	4,06
VD.G.2 - 4	Resultados de la valoración docente de cuarto curso	3,90
VD.G.2 - 5	Resultados de la valoración docente de quinto curso	

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
<b>RESULTADOS</b>	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
<b>VD.G.2</b>	<b>Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase &gt;25%)</b>	
VD.G.2 - 6	Resultados de la valoración docente de sexto curso	
VD.G.2 - 7	Resultados de la valoración docente de la Titulación	4,01
<b>VD.G.4</b>	<b>Porcentaje de profesores con valoración <math>\geq 3,5</math></b>	
VD.G.4 - 1	Porcentaje de profesores de primer curso con valoración $\geq 3,5$	90,9%
VD.G.4 - 2	Porcentaje de profesores de segundo curso con valoración $\geq 3,5$	85,0%
VD.G.4 - 3	Porcentaje de profesores de tercer curso con valoración $\geq 3,5$	93,6%
VD.G.4 - 4	Porcentaje de profesores de cuarto curso con valoración $\geq 3,5$	93,3%
VD.G.4 - 5	Porcentaje de profesores de quinto curso con valoración $\geq 3,5$	
VD.G.4 - 6	Porcentaje de profesores de sexto curso con valoración $\geq 3,5$	
VD.G.4 - 7	Porcentaje de profesores de la Titulación con valoración $\geq 3,5$	90,6%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos que durante el curso académico 2020/21 continúan los estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) que iniciaron al ingresar en la URJC en el curso 2018/19	
Tamaño Población objetivo	39 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	38,5%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Grado Presencial - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Marzo - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SG.A.1 Satisfacción con la organización de la enseñanza</b>		
SG.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios	2,27
SG.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	3,80
SG.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo	2,13
SG.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas	3,00
SG.A.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	2,20
<b>SG.A.2 Satisfacción con los servicios disponibles</b>		
SG.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus	2,73
SG.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro	3,27
SG.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles	3,00
<b>SG.A.3 Satisfacción con los espacios de docencia y estudio</b>		
SG.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas	3,86
SG.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas	3,40
SG.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática	3,73
SG.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática	3,50
SG.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios	3,09
SG.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios	3,45

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SG.A.3</b>	<b>Satisfacción con los espacios de docencia y estudio</b>	
SG.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca	1,90
SG.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos	3,00
SG.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio	3,24
<b>SG.A.4</b>	<b>Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos</b>	
SG.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	3,53
<b>SG.A.5</b>	<b>Satisfacción con Aula Virtual</b>	
SG.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	3,60
SG.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,53
SG.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica	3,29
SG.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual	3,47
<b>SG.A.6</b>	<b>Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad</b>	
SG.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios	3,23
SG.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Grado	3,08
SG.A.6 - 3	Grado de satisfacción con la información disponible sobre becas y ayudas	3,00
SG.A.6 - 4	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad	3,10
<b>SG.A.7</b>	<b>Satisfacción con los procedimientos administrativos</b>	
SG.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación	3,73
SG.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,00
SG.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,37
<b>SG.A.8</b>	<b>Satisfacción con la atención recibida</b>	
SG.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el coordinador de la Titulación	3,31
<b>SG.A.9</b>	<b>Satisfacción con la vida universitaria</b>	
SG.A.9 - 1	Grado de satisfacción con las actividades deportivas	2,73
SG.A.9 - 2	Grado de satisfacción con las actividades culturales	2,83
SG.A.9 - 3	Grado de satisfacción con las actividades de cooperación y solidaridad	2,80
SG.A.9 - 4	Grado de satisfacción global con la vida universitaria	2,79

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

SG.A		SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
<b>SG.A.10</b>	<b>Satisfacción global</b>		
SG.A.10 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación		2,60
SG.A.10 - 2	Grado de satisfacción global con el Centro		2,60
SG.A.10 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad		3,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

SG.E SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2019/20 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)	
Tamaño Población objetivo	4 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	100,0% sobre 4 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Marzo - Septiembre 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
SG.E.1	Grado de satisfacción con la organización de la enseñanza (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
SG.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso	2,75
SG.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas	3,75
SG.E.2	Grado de satisfacción con la formación (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
SG.E.2 - 1	Valoración global de la formación proporcionada por la URJC	3,75
SG.E.3	Utilidad del título universitario	
SG.E.3 - 1	Utilidad del título universitario para acceder al mercado de trabajo	3,00
SG.E.3 - 2	Utilidad del título universitario para mejorar las condiciones laborales	3,75



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2019/20 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)	
Tamaño Población objetivo	4 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	100,0% sobre 4 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Marzo - Septiembre 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>IL.G.1 Trayectoria laboral durante el PRIMER año posterior al egreso</b>		
IL.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación	75,0%
IL.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación	100,0%
IL.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después del egreso	75,0%
IL.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después del egreso	75,0%
IL.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después del egreso	0,0%
IL.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) un año después del egreso	100,0%
IL.G.1 - 7	Tiempo medio en conseguir empleo tras la graduación (meses)	2,67
IL.G.1 - 8	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el primer año tras la graduación (meses)	2,67
IL.G.1 - 9	Salario neto medio mensual del primer empleo	800,00
<b>IL.G.2 Relación entre los estudios cursados y el primer empleo del titulado</b>		
IL.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar	100,0%
IL.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria	100,0%
<b>IL.G.3 Satisfacción con el primer empleo</b>		
IL.G.3 - 1	Grado de satisfacción con la estabilidad del primer empleo	2,67
IL.G.3 - 2	Grado de satisfacción con las perspectivas de futuro del primer empleo	3,33

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

IL.G		INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
RESULTADOS			
IL.G.3		Satisfacción con el primer empleo	
IL.G.3 - 3	Grado de satisfacción con el salario del primer empleo		3,00
IL.G.3 - 4	Grado de satisfacción con las posibilidades de promoción del primer empleo (asalariados)		3,67
IL.G.3 - 5	Grado de satisfacción con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del primer empleo		4,33
IL.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el primer empleo		4,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

AB CAUSAS DE ABANDONO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2019/20 abandonaron sus estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)	
Tamaño Población objetivo	9 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	88,9% sobre 9 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Abandono	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Febrero - Marzo 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>AB.5 Distribución del abandono</b>		
AB.5 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio de campus, modalidad o ampliación al doble grado, que no se considera abandono de la titulación	0,0%
AB.5 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan a falta solo de defender el Trabajo Fin de Grado, que no se considera abandono de la titulación	0,0%
AB.5 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra titulación de la URJC	37,5%
AB.5 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra Universidad	25,0%
AB.5 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan los estudios universitarios	37,5%
<b>AB.1 Motivación</b>		
AB.1 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan la titulación que la habrían escogido si no hubiesen existido restricciones	50,0%
<b>AB.2 Dificultades: importancia en la decisión de dejar los estudios universitarios</b>		
AB.2 - 1	Grado de importancia de la falta de tiempo para el estudio	2,67
AB.2 - 2	Grado de importancia de las dificultades con algunas asignaturas de la carrera	3,67
AB.2 - 3	Grado de importancia de las dificultades para asistir a clase u otros eventos programados	1,33
AB.2 - 4	Grado de importancia de las dificultades económicas	1,00
AB.2 - 5	Grado de importancia de la falta de motivación	4,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

AB CAUSAS DE ABANDONO		
<b>RESULTADOS</b>		
<b>AB.3 Abandono estudios universitarios: razón principal</b>		
AB.3 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les gustaba la titulación	33,3%
AB.3 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por incompatibilidad con el trabajo u otros estudios	0,0%
AB.3 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les compensaba el tiempo o esfuerzo necesarios	33,3%
AB.3 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas económicos	0,0%
AB.3 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas personales o familiares	33,3%
AB.3 - 6	Porcentaje de alumnos que abandonan por otras causas	0,0%
<b>AB.4 Valoración de la URJC</b>		
AB.4 - 1	Opinión sobre la URJC de los alumnos que abandonan la Titulación (valoración de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,13
AB.4 - 2	Porcentaje de alumnos que hubieran abandonado igualmente la titulación aunque hubiese habido actuaciones por parte de la URJC como mayor apoyo académico, mayor flexibilidad de horarios, o más becas y ayudas	62,5%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

SG.PDI		SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Profesores de la URJC que en el curso académico 2020/21 imparten asignaturas en grupos de docencia propios del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA), siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco asignaturas con grupos propios de docencia	
Tamaño Población objetivo	51 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	37,3%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Marzo - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SG.PDI.3 Satisfacción con la organización de la enseñanza</b>		
SG.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios	4,11
SG.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	4,21
SG.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante	4,32
SG.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes	4,37
SG.PDI.1 - 10	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación	4,00
SG.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la coordinación docente	4,37
SG.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	4,21
<b>SG.PDI.4 Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo</b>		
SG.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Grado en la web de la Universidad	4,18
SG.PDI.1 - 8	Grado de satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad	4,18
SG.PDI.1 - 9	Grado de satisfacción con los recursos materiales	4,06
<b>SG.PDI.2 Satisfacción global</b>		
SG.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación	4,11

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Profesores de la URJC que durante el curso académico 2020/21 imparten docencia en un grado presencial del CAMPUS DE MADRID	
Tamaño Población objetivo	967 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	26,8%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad - Grados Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Marzo - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SCU.PDI.7</b>	<b>Satisfacción con los servicios del Campus de Madrid (Vicálvaro - M. Becerra - Argüelles)</b>	
SCU.PDI.7 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro (Madrid)	4,01
SCU.PDI.7 - 2	Grado de satisfacción con la gestión del Campus de Madrid (Gerencia)	3,88
<b>SCU.PDI.8</b>	<b>Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de Madrid (Vicálvaro - M. Becerra - Argüelles)</b>	
SCU.PDI.8 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas (Madrid)	3,54
SCU.PDI.8 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas (Madrid)	3,55
SCU.PDI.8 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática (Madrid)	3,72
SCU.PDI.8 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática (Madrid)	3,82
SCU.PDI.8 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios (Madrid)	3,80
SCU.PDI.8 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios (Madrid)	3,77
SCU.PDI.8 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca (Madrid)	4,10
SCU.PDI.8 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos (Madrid)	3,73
SCU.PDI.8 - 9	Grado de satisfacción global con el Campus de Madrid	3,83
<b>SCU.PDI.11</b>	<b>Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC</b>	
SCU.PDI.11 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,05
SCU.PDI.11 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	4,08

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SCU.PDI.12</b>	<b>Satisfacción con Aula Virtual</b>	
SCU.PDI.12 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	4,22
SCU.PDI.12 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	4,10
SCU.PDI.12 - 3	Grado de satisfacción con los cursos y actividades formativas de Aula Virtual	4,11
SCU.PDI.12 - 4	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Aula Virtual	4,26
SCU.PDI.12 - 5	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online	4,14
<b>SCU.PDI.13</b>	<b>Satisfacción con los procedimientos administrativos de la URJC</b>	
SCU.PDI.13 - 1	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,66

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES	
<b>FICHA TÉCNICA</b>	
Población objetivo	Alumnos de otros países que a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en la URJC del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) durante el curso académico 2020/21
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Relaciones Internacionales y de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Entrantes
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Noviembre 2020 - Junio 2021
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
<b>PM.IN.1 Satisfacción con la información previa facilitada por la URJCE</b>	
PM.IN.1 - 1	Grado de satisfacción con la información facilitada por la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.1 - 2	Grado de satisfacción con la información facilitada sobre los trámites necesarios previos a la llegada del alumno a la URJC
PM.IN.1 - 3	Grado de satisfacción con la información necesaria para cumplimentar el learning, agreement
PM.IN.1 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible en la página web de la URJC
PM.IN.1 - 5	Grado de satisfacción con la atención recibida por la Asociación de alumnos internacionales
<b>PM.IN.2 Satisfacción con la calidad académica</b>	
PM.IN.2 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la URJC
PM.IN.2 - 2	Grado de satisfacción con la oferta docente de la URJC
PM.IN.2 - 3	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la URJC (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.IN.2 - 4	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la URJC
<b>PM.IN.3 Satisfacción con la información, acogida e integración</b>	
PM.IN.3 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la URJC
PM.IN.3 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución URJC



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
<b>PM.IN.3</b>	<b>Satisfacción con la información, acogida e integración</b>
PM.IN.3 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.3 - 4	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte del coordinador académico de la URJC
PM.IN.3 - 5	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes de la URJC
PM.IN.3 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la URJC
PM.IN.3 - 7	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la URJC
<b>PM.IN.4</b>	<b>Satisfacción global con la estancia en la URJC</b>
PM.IN.4 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia en la URJC

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
<b>FICHA TÉCNICA</b>	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) que en el curso académico 2020/21 a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en universidades extranjeras
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de Datos de la Unidad de Relaciones Internacionales
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para el cálculo de %m solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Salientes
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Octubre 2021
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
<b>PM.OUT.1 Satisfacción con el Coordinador académico de la URJC</b>	
PM.OUT.1 - 1	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elección de destino y universidad
PM.OUT.1 - 2	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elaboración del Learning Agreement y el Acuerdo de Equivalencias
PM.OUT.1 - 3	Grado de satisfacción con la facilidad para contactar con el coordinador
PM.OUT.1 - 4	Grado de satisfacción con la rapidez en la gestión de las consultas
PM.OUT.1 - 5	Grado de satisfacción general con la atención recibida por parte del Coordinador académico
<b>PM.OUT.2 Satisfacción con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC</b>	
PM.OUT.2 - 1	Grado de satisfacción con la facilidad para encontrar la información de la Oficina de RRII en la página web
PM.OUT.2 - 2	Grado de satisfacción con la utilidad de la información facilitada por la URJC
PM.OUT.2 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida en la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC
<b>PM.OUT.3 Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino</b>	
PM.OUT.3 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la institución de acogida
PM.OUT.3 - 2	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la institución de destino (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
<b>PM.OUT.3</b>	<b>Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino</b>
PM.OUT.3 - 3	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la institución de acogida
<b>PM.OUT.4</b>	<b>Satisfacción con la información, acogida e integración en la institución de destino</b>
PM.OUT.4 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de Relaciones Internacionales de acogida
PM.OUT.4 - 4	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes locales en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 5	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la institución de acogida
<b>PM.OUT.5</b>	<b>Experiencia personal (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)</b>
PM.OUT.5 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos académicos adquiridos
PM.OUT.5 - 2	Grado de satisfacción con la mejora en la capacidad de decisión
PM.OUT.5 - 3	Grado de satisfacción con la mejora de competencias interculturales
PM.OUT.5 - 4	Grado de satisfacción con la mejora del dominio lingüístico
PM.OUT.5 - 5	Grado de satisfacción con la mejora de la autoconfianza
PM.OUT.5 - 6	Grado de satisfacción con la mejora en el grado de independencia
PM.OUT.5 - 7	Grado de satisfacción con la madurez adquirida
<b>PM.OUT.6</b>	<b>Satisfacción global con la estancia en la institución de destino</b>
PM.OUT.6 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2020 y el 31/08/2021	
Tamaño Población objetivo	26 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	100,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Grado	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Agosto 2020 - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>PE.AG.1</b>	<b>Características de las prácticas</b>	
PE.AG.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta	0,0%
PE.AG.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta	7,7%
PE.AG.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada	76,9%
PE.AG.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga	15,4%
PE.AG.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga	0,0%
PE.AG.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	3,85
<b>PE.AG.2</b>	<b>Inserción laboral</b>	
PE.AG.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas	26,9%
PE.AG.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo	84,6%
<b>PE.AG.3</b>	<b>Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>	
PE.AG.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas	4,15
PE.AG.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral	3,92
PE.AG.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas	4,04

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS		
RESULTADOS		
PE.AG.4	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.4 - 1	Grado de satisfacción con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas	3,42
PE.AG.4 - 2	Grado de satisfacción con la gestión administrativa de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas (trámites, documentación,...)	3,76
PE.AG.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención prestada por el tutor académico en la Universidad	3,58
PE.AG.4 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas de evaluación aplicados	3,79
PE.AG.4 - 5	Grado de satisfacción global con la gestión de las prácticas y responsables	3,64
PE.AG.5	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.5 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas	4,15

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

PE.T		PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/20 y el 31/08/2021	
Tamaño Población objetivo	26 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.	
Tamaño muestral	15,4%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas de Grado - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Agosto 2020 - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>PE.T.1</b>		<b>Características de las prácticas</b>
PE.T.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta	0,0%
PE.T.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta	0,0%
PE.T.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada	100,0%
PE.T.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga	0,0%
PE.T.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga	0,0%
PE.T.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	4,25
<b>PE.T.2</b>		<b>Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)</b>
PE.T.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales	5,00
PE.T.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral	5,00
PE.T.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas	5,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO		
<b>RESULTADOS</b>		
<b>PE.T.3</b>	<b>Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>	
PE.T.3 - 1	Grado de satisfacción del tutor externo con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas	4,50
PE.T.3 - 2	Grado de satisfacción del tutor externo con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas (trámites, documentación,...)	4,50
PE.T.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el tutor académico de la Universidad	4,50
PE.T.3 - 4	Grado de satisfacción del tutor externo con los sistemas de evaluación aplicados	4,33
PE.T.3 - 5	Grado de satisfacción global del tutor externo con la gestión de las prácticas y responsables	4,46
<b>PE.T.4</b>	<b>Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>	
PE.T.4 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas	5,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

PE.E PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/20 y el 31/08/2021	
Tamaño Población objetivo	26 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.	
Tamaño muestral	15,4%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Agosto 2020 - Julio 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>PE.E.1</b>	<b>Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios</b>	
PE.E.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos	4,50
PE.E.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada	4,25
PE.E.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender	4,00
PE.E.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo	4,75
PE.E.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones	4,25
PE.E.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas	4,25
PE.E.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros	4,50
<b>PE.E.2</b>	<b>Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo</b>	
PE.E.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador	4,25
PE.E.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)	4,25
<b>PE.E.3</b>	<b>Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes</b>	
PE.E.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes	4,00



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO		
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han defendido el Trabajo Fin de Grado y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2020 y el 31/08/2021	
Tamaño Población objetivo	8 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	75,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Trabajo Fin de Grado - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2020- Agosto 2021	
<b>RESULTADOS</b>		
<b>S.TFG.1 Dificultad para la presentación y defensa del TFG en un curso académico</b>		
S.TFG.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFG en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura	50,0%
S.TFG.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados	0,0%
S.TFG.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes	0,0%
S.TFG.1 - 7	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos laborales	0,0%
S.TFG.1 - 8	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por ampliación del periodo de prácticas extracurriculares	0,0%
S.TFG.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos personales	66,7%
S.TFG.1 - 6	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por otros motivos	33,3%
<b>S.TFG.6 Distribución del retraso en la defensa del TFG por inserción laboral</b>		
S.TFG.6 - 1	Porcentaje de alumnos que retrasan la presentación del TFG por motivos laborales que trabajan en el mismo campo profesional que el de los estudios cursados	--
<b>S.TFG.2 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>		
S.TFG.2 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFG en la página web de la URJC	4,33
S.TFG.2 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación del TFG	4,33

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO		
<b>RESULTADOS</b>		
<b>S.TFG.2 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>		
S.TFG.2 - 3	Grado de satisfacción con los trámites y documentación que hay que presentar	4,67
S.TFG.2 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	4,33
S.TFG.2 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	4,00
<b>S.TFG.3 Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)</b>		
S.TFG.3 - 1	El tema elegido para el Trabajo Fin de Grado interesa a los alumnos	5,00
S.TFG.3 - 2	Es fácil encontrar un tema para el TFG afín a los intereses de los alumnos	4,67
S.TFG.3 - 3	El tema desarrollado en el TFG está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	4,33
S.TFG.3 - 4	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFG	3,67
S.TFG.3 - 5	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFG van a ser de utilidad en la vida profesional de los egresados	4,83
<b>S.TFG.4 Resultados de la valoración de la tutoría académica (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)</b>		
S.TFG.4 - 1	Se informa claramente sobre cómo preparar un Trabajo Fin de Grado	4,83
S.TFG.4 - 2	Disponibilidad para atender al alumno	4,83
S.TFG.4 - 3	Se realiza un seguimiento adecuado en el proceso de diseño y elaboración del TFG	4,50
<b>S.TFG.5 Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>		
S.TFG.5 - 1	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Grado	4,17

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

ST.TFG		SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO	
<b>FICHA TÉCNICA</b>			
Población objetivo	Tutores que han calificado la asignatura de Trabajo Fin de Grado a alumnos matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC entre el 01/09/20 y 31/08/21 (tutores x alumnos)		
Tamaño Población objetivo	8 individuos		
Marco	Base de Datos de Secretaría de la Universidad		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	12,5%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Grado		
Recogida información	Online		
Periodo de aplicación	Septiembre 2020 - Agosto 2020		
<b>RESULTADOS</b>			
ST.TFG.1		Dificultad para la presentación y defensa del TFG en un curso académico	
ST.TFG.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFG en las fechas inicialmente propuestas		100,0%
ST.TFG.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes		0,0%
ST.TFG.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados		0,0%
ST.TFG.1 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG porque el trabajo no alcanzaba los requisitos mínimos para ser presentado		0,0%
ST.TFG.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por otros motivos		0,0%
ST.TFG.2		Motivos por los que el TFG no cumple los requisitos mínimos para su defensa	
ST.TFG.2 - 1	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de habilidades y competencias suficientes del estudiante		--
ST.TFG.2 - 2	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de dedicación del estudiante		--
ST.TFG.2 - 3	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por una inadecuada planificación		--
ST.TFG.2 - 4	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por otros motivos		--

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

ST.TFG SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO		
<b>RESULTADOS</b>		
<b>ST.TFG.3 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)</b>		
ST.TFG.3 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFG en la página web de la URJC	5,00
ST.TFG.3 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación de temas de trabajo para el TFG	5,00
ST.TFG.3 - 3	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación y defensa del TFG	5,00
ST.TFG.3 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	5,00
ST.TFG.3 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	5,00
<b>ST.TFG.4 Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)</b>		
ST.TFG.4 - 1	El tema desarrollado en el TFG está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	5,00
ST.TFG.4 - 2	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFG	2,00
ST.TFG.4 - 3	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFG van a ser de utilidad en la vida profesional de los egresados	5,00
<b>ST.TFG.5 Grado de dedicación a la supervisión del TFG</b>		
ST.TFG.5 - 1	Porcentaje de tutores que dedica menos de 10 horas a la atención directa al estudiante	0,0%
ST.TFG.5 - 2	Porcentaje de tutores que dedica entre 10 y 20 horas a la atención directa al estudiante	0,0%
ST.TFG.5 - 3	Porcentaje de tutores que dedica entre 20 y 40 horas a la atención directa al estudiante	100,0%
ST.TFG.5 - 4	Porcentaje de tutores que dedica más de 40 horas a la atención directa al estudiante	0,0%
<b>ST.TFG.6 Satisfacción global</b>		
ST.TFG.6 - 1	Grado de satisfacción global con el reconocimiento académico de la asignatura Trabajo Fin de Grado	2,00
ST.TFG.6 - 2	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Grado	5,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

SU.PAS		SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD	
<b>FICHA TÉCNICA</b>			
Población objetivo	Personal de administración y servicios que durante el curso académico 2020/21 prestan sus servicios en la URJC		
Tamaño Población objetivo	737 individuos		
Marco	Base de datos de Gerencia General		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	62,0%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad		
Recogida información	En línea		
Periodo de aplicación	Abril - Junio 2021		
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
<b>SU.PAS.1</b>	<b>Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de la URJC</b>		
SU.PAS.1 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones de los espacios de trabajo		3,88
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales		3,99
<b>SU.PAS.2</b>	<b>Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC</b>		
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios		4,04
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web		4,00
<b>SU.PAS.3</b>	<b>Satisfacción con los servicios y procedimientos de la URJC</b>		
SU.PAS.3 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro		3,93
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones		3,69
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas		3,64
<b>SU.PAS.4</b>	<b>Satisfacción con la relación con otros colectivos de la URJC</b>		
SU.PAS.4 - 1	Grado de satisfacción con su relación con otras unidades administrativas o de servicios		4,10
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado		4,07
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado		4,01
<b>SU.PAS.5</b>	<b>Satisfacción con las funciones encomendadas</b>		
SU.PAS.5 - 1	Grado de satisfacción con la adecuación de su puesto de trabajo y las tareas encomendadas a su capacitación profesional		3,88

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) ( Cód. 2265 )

SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD	
<b>RESULTADOS</b>	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
<b>SU.PAS.6</b>	<b>Satisfacción global</b>	
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	3,80