

DOBLE G. DISEÑO Y DESARR. DE VIDEOJUEGOS - ING. DE COMPUTADORES (MOSTOLES)

RESUMEN MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO

**CURSO ACADÉMICO
2016-17**

1. Notas de Corte

1.1 Notas de corte oficial (reparto UCM)

MÓSTOLES

	CONVOCATORIA	2016-17
JUN.		12.03
<i>MÓSTOLES. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i>		

2. Perfil de Ingreso

MÓSTOLES

	MÉTRICA	2016-17
a.	OFERTA	15
b.	DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	315
c.	NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	12.46
d.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	16
e.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCION)	16
f.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	16
h.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	16
k.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	12
k.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	4
m.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	9
o.	% MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	75%
p.	% MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	25%
q.	% MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	56.25%
r.	% MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	0%
s.	TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	106.67%
s´.	TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	106.67%
t.	% ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	100%

MÓSTOLES. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.

3. Resultados por Asignatura - Curso 2016-17

MÓSTOLES

Curso 1º

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
ESTRUCTURA DE COMPUTADORES	15	14	1	0	93.33%	100%	93.33%
ESTRUCTURAS DE DATOS	18	15	3	0	83.33%	100%	83.33%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	18	18	0	0	100%	100%	100%
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	16	16	0	0	100%	100%	100%
LOGICA Y MATEMATICA DISCRETA	16	15	1	0	93.75%	100%	93.75%
MODELADO GEOMETRICO	16	13	3	0	81.25%	100%	81.25%
MULTIMEDIA	16	16	0	0	100%	100%	100%
NARRACION, GUION Y STORYBOARD	16	16	0	0	100%	100%	100%
PRINCIPIOS JURIDICOS BASICOS: DEONTOLOGIA PROFESIONAL E IGUALDAD	15	15	0	0	100%	100%	100%
PROGRAMACION VISUAL	16	15	1	0	93.75%	100%	93.75%
TECNOLOGIA DE COMPUTADORES	16	15	1	0	93.75%	100%	93.75%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2016-17. Curso 1º.

Curso 2º

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES	13	13	0	0	100%	100%	100%
DISEÑO DIGITAL 2D	13	13	0	0	100%	100%	100%
DISEÑO DIGITAL 3D	14	14	0	0	100%	100%	100%
ESTADISTICA	12	12	0	0	100%	100%	100%
IDIOMA MODERNO	4	3	0	1	75%	75%	100%
INFORMATICA GRAFICA	15	13	1	1	86.67%	93.33%	92.86%

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
INTRODUCCION A LOS METODOS MATEMATICOS Y NUMERICOS	12	12	0	0	100%	100%	100%
METODOS OPERATIVOS Y ESTADISTICOS DE GESTION	13	13	0	0	100%	100%	100%
ORGANIZACION DE COMPUTADORES	16	15	1	0	93.75%	100%	93.75%
PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	12	12	0	0	100%	100%	100%
PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS	14	14	0	0	100%	100%	100%
SISTEMAS OPERATIVOS	14	10	3	1	71.43%	92.86%	76.92%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2016-17. Curso2°.

Curso 3º

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
ALGORITMOS PARA JUEGOS	10	7	3	0	70%	100%	70%
AMPLIACION DE SISTEMAS OPERATIVOS	9	8	0	1	88.89%	88.89%	100%
ANIMACION 3D	8	7	0	1	87.5%	87.5%	100%
BASE DE DATOS	9	5	3	1	55.56%	88.89%	62.5%
DISEÑO DE SISTEMAS EMPOTRADOS	10	10	0	0	100%	100%	100%
ENTORNOS MULTIJUGADOR	11	7	2	2	63.64%	81.82%	77.78%
GESTION DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES	8	4	3	1	50%	87.5%	57.14%
INGENIERIA DE VIDEOJUEGOS	10	10	0	0	100%	100%	100%
INTERACCION PERSONA-ORDENADOR	9	8	0	1	88.89%	88.89%	100%
LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS	10	10	0	0	100%	100%	100%
PERSONAJES Y ESCENARIO	10	7	3	0	70%	100%	70%
PROCESADORES GRAFICOS	10	7	3	0	70%	100%	70%

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
AVANZADOS							
REDES DE COMPUTADORES	12	9	1	2	75%	83.33%	90%
SONIDO Y MUSICA PARA VIDEOJUEGOS	10	10	0	0	100%	100%	100%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2016-17. Curso3º.

4. Profesorado

MÓSTOLES

CATEGORÍA	2016-17
Catedrático de Universidad	2.04%
Profesor Asociado	4.08%
Profesor Ayudante Doctor	2.04%
Profesor Colaborador	8.16%
Profesor Contratado Doctor	44.9%
Profesor Visitante	14.29%
Titular de Universidad	18.37%
Titular de Universidad interino	4.08%
Titular Escuela Universitaria	2.04%
TOTAL	100%

MÓSTOLES. Composición porcentual del profesorado por tipo de contrato. Evolución.

CATEGORÍA	2016-17
Catedrático de Universidad	1
Profesor Asociado	2
Profesor Ayudante Doctor	1
Profesor Colaborador	4
Profesor Contratado Doctor	22
Profesor Visitante	7
Titular de Universidad	9
Titular de Universidad interino	2
Titular Escuela Universitaria	1
TOTAL	49

MÓSTOLES. Nº de profesores por tipo de contrato. Evolución.

INDICADOR	2016-17
% DOCTORES	89.8%
Nº DOCTORES	44
Nº TIEMPO PARCIAL	49
QUINQUENIOS	94
SEXENIOS	44

MÓSTOLES. Otros indicadores. Evolución.