

AGR-Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos e Ing. Computadores

RESUMEN MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO

**CURSO ACADÉMICO
2022-23**

1. Notas de Corte

1.1 Notas de corte oficial (reparto UCM)

MÓSTOLES

CONVOCATORIA.		2022-23
JUN.		11.76
<i>MÓSTOLES. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i>		

2. Perfil de Ingreso

MÓSTOLES

	MÉTRICA	2022-23
a.	OFERTA	15
b.	DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	238
c.	NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	12.26
d.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	17
e.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCION)	16
f.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	17
h.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	17
k.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	15
k.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	2
m.	ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	5
o.	% MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	88.24%
p.	% MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	11.76%
q.	% MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	29.41%
s.	TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	113.33%
s´.	TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	113.33%
t.	% ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	94.12%

MÓSTOLES. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.

3. Resultados por Asignatura - Curso 2022-23

MÓSTOLES

Curso 1º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ESTRUCTURA DE COMPUTADORES	OBL.	18	17	1	88.24%	16	2	0	88.89%	100%	88.89%	11.11%	16.67%	61.11%	11.11%
ESTRUCTURAS DE DATOS	OBL.	22	18	4	66.67%	16	5	1	72.73%	95.45%	76.19%	23.81%	33.33%	38.10%	4.76%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	F.B.	20	17	3	100%	18	2	0	90%	100%	90%	10%	50%	30%	10%
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	OBL.	18	17	1	100%	17	1	0	94.44%	100%	94.44%	5.56%	11.11%	66.67%	16.67%
LOGICA Y MATEMÁTICA DISCRETA	F.B.	17	17	0	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	17.65%	47.06%	35.29%
MODELADO GEOMÉTRICO	F.B.	22	17	5	58.82%	10	11	1	45.45%	95.45%	47.62%	52.38%	23.81%	19.05%	4.76%
MULTIMEDIA	OBL.	17	17	0	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	100%	0%
NARRACION, GUION Y STORYBOARD	F.B.	17	17	0	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	47.06%	52.94%	0%
PRINCIPIOS JURIDICOS BASICOS:	F.B.	17	17	0	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	23.53%	64.71%	11.76%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
DEONTOLOGIA PROFESIONAL E IGUALDAD															
PROGRAMACION VISUAL	F.B.	18	17	1	94.12%	16	1	1	88.89%	94.44%	94.12%	5.88 %	35.2 9%	41.1 8%	17.6 5%
TECNOLOGIA DE COMPUTADORES	OBL.	18	17	1	100%	18	0	0	100%	100%	100%	0%	16.6 7%	44.4 4%	38.8 9%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso 1º.

Curso 2º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES	OBL.	15	15	0	93.33%	14	1	0	93.33%	100%	93.33%	6.67 %	33.3 3%	53.3 3%	6.67 %
DISEÑO DIGITAL 2D	OBL.	16	16	0	93.75%	15	1	0	93.75%	100%	93.75%	6.25 %	0%	43.7 5%	50%
DISEÑO DIGITAL 3D	OBL.	16	16	0	87.5%	14	1	1	87.5%	93.75%	93.33%	6.67 %	13.3 3%	53.3 3%	26.6 7%
ESTADISTICA	F.B.	15	15	0	93.33%	14	0	1	93.33%	93.33%	100%	0%	28.5 7%	57.1 4%	14.2 9%
IDIOMA MODERNO	F.B.	8	8	0	75%	6	0	2	75%	75%	100%	0%	0%	16.6 7%	83.3 3%
INFORMATICA GRAFICA	OBL.	22	15	7	86.67%	20	1	1	90.91%	95.45%	95.24%	4.76 %	28.5 7%	61.9 %	4.76 %

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
INTRODUCCION A LOS METODOS MATEMATICOS Y NUMERICOS	F.B.	15	15	0	86.67%	13	1	1	86.67%	93.33%	92.86%	7.14%	35.71%	57.14%	0%
METODOS OPERATIVOS Y ESTADISTICOS DE GESTION	F.B.	14	14	0	100%	14	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	71.43%	28.57%
ORGANIZACION DE COMPUTADORES	OBL.	16	14	2	92.86%	15	1	0	93.75%	100%	93.75%	6.25%	81.25%	6.25%	6.25%
PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	OBL.	15	15	0	93.33%	14	0	1	93.33%	93.33%	100%	0%	0%	92.86%	7.14%
PROGRAMACION AVANZADA	OBL.	16	14	2	85.71%	13	3	0	81.25%	100%	81.25%	18.75%	18.75%	62.5%	0%
SISTEMAS OPERATIVOS	OBL.	21	16	5	81.25%	18	3	0	85.71%	100%	85.71%	14.29%	52.38%	33.33%	0%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso2º.

Curso 3º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
AMPLIACION DE SISTEMAS OPERATIVOS	OBL.	17	15	2	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	17.6 5%	64.7 1%	17.6 5%
ANIMACION 3D	OPT.	14	14	0	85.71%	12	0	2	85.71%	85.71%	100%	0%	8.33 %	25%	66.6 7%
BASE DE DATOS	OBL.	22	20	2	100%	21	1	0	95.45%	100%	95.45%	4.55 %	59.0 9%	36.3 6%	0%
DISEÑO DE SISTEMAS EMPOTRADOS	OBL.	17	17	0	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	47.0 6%	52.9 4%	0%
ENTORNOS MULTIJUGADOR	OBL.	25	22	3	81.82%	20	3	2	80%	92%	86.96%	13.0 4%	30.4 3%	52.1 7%	4.35 %
INGENIERIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	18	18	0	100%	18	0	0	100%	100%	100%	0%	83.3 3%	11.1 1%	5.56 %
INTERACCION PERSONA-ORDENADOR	OBL.	18	18	0	100%	18	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	94.4 4%	5.56 %
LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS	OBL.	18	18	0	100%	18	0	0	100%	100%	100%	0%	22.2 2%	72.2 2%	5.56 %
PERSONAJES Y ESCENARIOS	OBL.	23	23	0	95.65%	22	0	1	95.65%	95.65%	100%	0%	4.55 %	40.9 1%	54.5 5%
PROCESADOS GRAFICOS AVANZADOS	OBL.	19	14	5	85.71%	15	3	1	78.95%	94.74%	83.33%	16.6 7%	44.4 4%	38.8 9%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PR ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
REALIDAD VIRTUAL	OPT.	7	7	0	100%	7	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	85.7 1%	14.2 9%
REDES DE COMPUTADORES	OBL.	22	18	4	88.89%	18	4	0	81.82%	100%	81.82%	18.1 8%	59.0 9%	22.7 3%	0%
ROBOTICA Y DOMOTICA	OPT.	1	1	0	0%	0	1	0	0%	100%	0%	100%	0%	0%	0%
SONIDO Y MUSICA PARA VIDEOJUEGOS	OBL.	21	21	0	100%	21	0	0	100%	100%	100%	0%	9.52 %	66.6 7%	23.8 1%
VISION ARTIFICIAL	OPT.	3	3	0	100%	3	0	0	100%	100%	100%	0%	33.3 3%	66.6 7%	0%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso3º.

Curso 4º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PR ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ALGORITMOS PARA JUEGOS	OBL.	18	18	0	72.22%	13	5	0	72.22%	100%	72.22%	27.7 8%	38.8 9%	33.3 3%	0%
AMPLIACION DE REDES DE COMPUTADORES	OBL.	15	14	1	100%	15	0	0	100%	100%	100%	0%	26.6 7%	73.3 3%	0%
COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES	OBL.	16	16	0	100%	16	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	93.7 5%	6.25 %
COMPUTACION DE ALTAS	OBL.	16	16	0	93.75%	15	1	0	93.75%	100%	93.75%	6.25 %	43.7 5%	50%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
PRESTACIONES															
DESARROLLO DE APLICACIONES DISTRIBUIDAS	OBL.	14	13	1	92.31%	13	1	0	92.86%	100%	92.86%	7.14 %	0%	85.71%	7.14 %
DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MOVILES	OPT.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	84.62%	15.38%
DISEÑO VISUAL Y ARTE FINAL	OBL.	15	15	0	100%	15	0	0	100%	100%	100%	0%	20%	80%	0%
GESTION DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES	OBL.	17	17	0	94.12%	16	1	0	94.12%	100%	94.12%	5.88 %	17.65%	76.47%	0%
GESTION Y DIRECCION DE PROYECTOS	OPT.	17	17	0	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	23.53%	70.59%	5.88 %
JUEGOS PARA WEB Y REDES SOCIALES	OPT.	18	18	0	100%	18	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	27.78%	72.22%
SEGURIDAD INFORMATICA	OPT.	5	5	0	100%	5	0	0	100%	100%	100%	0%	80%	20%	0%
SISTEMAS INTELIGENTES	OBL.	16	15	1	93.33%	15	0	1	93.75%	93.75%	100%	0%	46.67%	40%	13.33%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso4º.

Curso 5º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO - SUP.	NO-PRES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
PRACTICAS EXTERNAS	OBL.	20	20	0	90%	18	0	2	90%	90%	100%	0%	0%	0%	94.44%
RECONOCIMIENTO ACADEMICO DE CREDITOS	OBL.	23	23	0	91.3%	21	0	2	91.3%	91.3%	100%	0%	0%	80.95%	9.52%
TRABAJO FIN DE GRADO COMPUTADORES	OBL.	38	38	0	34.21%	13	0	25	34.21%	34.21%	100%	0%	0%	15.38%	84.62%
TRABAJO FIN DE GRADO VIDEOJUEGOS	OBL.	40	40	0	45%	18	0	22	45%	45%	100%	0%	5.56%	33.33%	61.11%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2022-23. Curso5º.

- Nota:** En las asignaturas "RECONOCIMIENTO ACADEMICO DE CRÉDITOS" y "PRÁCTICAS EXTERNAS" es posible que la distribución en porcentajes de las notas que implican superación (AP, NT, SB) no sume 100% en algunos casos. Esto se debe a que existen situaciones de superación de esas asignatura que no tienen asociada calificación en el momento de generación del informe.

4. Profesorado

MÓSTOLES

CATEGORÍA	2022-23
Catedrático/a de Universidad	9.88%
Titular de Universidad	18.52%
Titular Escuela Universitaria	2.47%
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	14.81%
Profesor/a Colaborador/a	2.47%
Profesor/a Ayudante Doctor/a	9.88%
Profesor/a Visitante	19.75%
Profesor/a Asociado/a	16.05%
Investigador	6.17%
TOTAL	100%

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

CATEGORÍA	2022-23
Catedrático/a de Universidad	8
Titular de Universidad	15
Titular Escuela Universitaria	2
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	12
Profesor/a Colaborador/a	2
Profesor/a Ayudante Doctor/a	8
Profesor/a Visitante	16
Profesor/a Asociado/a	13
Investigador	5
TOTAL	81

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

INDICADOR	2022-23
% DOCTORES	70.4%
Nº DOCTORES	57

INDICADOR	2022-23
Nº TIEMPO COMPLETO	65
Nº TIEMPO PARCIAL	16
QUINQUENIOS	130
SEXENIOS	80
TRAMOS DOCENTIA	117

MÓSTOLES. Otros indicadores. Evolución.