

Informe autoevaluación: 2502822 - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

INTRODUCCIÓN.- La redacción de este apartado se realizará conforme a las indicaciones señaladas en la Guía de evaluación para la renovación de la acreditación:

Este Plan de Estudios se implantó por primera vez en el año académico 2014/15. La implantación del título se llevó a cabo de acuerdo con el calendario previsto en la memoria de verificación del mismo y su posterior modificación. Durante este tiempo, el grado sufrió una modificación de la memoria en 2016, y renovó su acreditación en el 2020. En el futuro, está previsto que este grado se adapte de forma ordenada al Real Decreto 822/2021.

Durante estos años, tanto la universidad como la Escuela han hecho un esfuerzo por mejorar los procedimientos de calidad y coordinación. Se han estandarizado la elaboración y supervisión de las guías docentes proporcionando homogeneidad en toda la escuela. En estos años, la pandemia sufrida, no modificó los planes, sino que mejoró la calidad de los servicios en línea. Se ha asegurado que no haya ninguna referencia a las posibles contingencias del COVID-19.

Con respecto a la información y transparencia, la universidad mantiene un firme compromiso con la transparencia y la accesibilidad de la información relacionada con el grado. A través de su página web oficial, la URJC proporciona información actualizada y detallada, incluyendo vías de acceso, perfil de ingreso recomendado, recursos materiales y prácticas externas. Los estudiantes acceden a horarios, guías docentes y calendarios de exámenes, con actualizaciones constantes para asegurar la vigencia de la información. Además, las guías docentes, disponibles antes del período de matrícula, ofrecen una descripción detallada de cada asignatura, competencias, bibliografía y sistemas de evaluación, garantizando la claridad y uniformidad en la presentación de los contenidos.

El acceso a la información se complementa con un sistema de quejas, sugerencias y felicitaciones, que actualmente cuenta con un acceso directo desde la página web del grado, así como con la transparencia en los procesos de garantía de calidad. El Sistema Interno de Garantía de Calidad (SIGC) proporciona acceso a planes de recogida de información, memorias de seguimiento y acciones de mejora, permitiendo a los interesados conocer el estado y la evolución del grado.

El título se promociona en diversos eventos y ferias especializados fortaleciendo la conexión con futuros estudiantes, empresas del sector y comunidad académica. La URJC ha sido reconocida por su compromiso con la claridad informativa, destacando como la universidad más transparente de España según la Fundación Haz, cumpliendo el 100% de los indicadores de transparencia evaluados.

El SGIC dispone de un órgano responsable claramente establecido en tres niveles: universidad, centro y grado. Cada nivel cumple con su función de analizar la información disponible y tomar decisiones para el diseño, seguimiento, acreditación y mejora continua del título. La Comisión de Garantía de Calidad del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, que se reúne al menos dos veces al año, supervisa el desarrollo del programa y elabora la Memoria Anual de Seguimiento del Título. Este documento incluye indicadores clave como tasas de rendimiento, satisfacción estudiantil y abandono, y sirve como base para implementar mejoras específicas. Durante el curso 2023-2024, la comisión identificó áreas críticas y propuso soluciones concretas, como la optimización de las guías docentes, la calendarización de pruebas y el fortalecimiento de la coordinación docente.

El SIGC recoge información a través del Plan General de Recogida de Información (PGRI) y otros mecanismos, como reuniones de coordinación y análisis de indicadores de aprendizaje, satisfacción e inserción laboral. Además, gestiona de forma eficiente las quejas y sugerencias mediante un buzón accesible directamente desde la web del grado. La revisión de las prácticas externas y la mejora en la planificación académica han fortalecido la satisfacción de estudiantes y tutores, asegurando una supervisión eficaz y una distribución equitativa de la carga académica.

Por otro lado, el personal académico del grado garantiza la calidad de la docencia y la formación integral de los estudiantes, cumpliendo con los estándares requeridos. Durante el curso 2023-2024, la plantilla estuvo conformada por 57 profesores en Móstoles y 56 en Madrid-Quintana, con una alta proporción de docentes a tiempo completo. La distribución por categorías muestra margen de mejora en la vinculación permanente, para lo cual se están implementando medidas de estabilización, promoción interna y captación de talento entre los egresados.

El profesorado posee una sólida experiencia docente e investigadora, reflejada en los quinquenios y sexenios obtenidos, así como en los resultados destacados en el programa DOCENTIA. La diversidad de las áreas de conocimiento abarca campos como Informática, Arquitectura de Computadores e Inteligencia Artificial, lo que garantiza una formación multidisciplinar. Además, el número de profesores asociados ha aumentado, lo cual es de especial importancia en este grado, por aportar su experiencia directa como trabajadores de la industria con perfiles especializados, siendo ésta relativamente reciente y está en constante transformación. La satisfacción estudiantil con la calidad docente es alta, especialmente en la asignatura de Trabajos de Fin de Grado (TFG), donde la supervisión individualizada ha recibido una valoración positiva. Estos aspectos confirman la suficiencia, cualificación y adecuación del personal académico para el cumplimiento de los objetivos del título.

En cuanto al grado, se han hecho acciones para aumentar la presencia del grado en el ecosistema de videojuegos de Madrid. Se ha trabajado en la promoción del grado en el sector de los videojuegos gracias a la implicación de la Escuela, coordinación e incluso el vicerrectorado de transferencia. Esto redundará en que mejore la calidad y satisfacción de las Prácticas Externas. También se ha mejorado los números de estudiantes Erasmus gracias a nuevas firmas de convenios.

Aunque el GDDV no tiene asignado Personal de Administración y Servicios, hace uso intensivo de cualquier servicio o recurso de la Universidad para que la docencia se implemente de la mejor forma posible.

El hecho de que la Universidad Rey Juan Carlos sea una Universidad joven hace que sus instalaciones sean totalmente accesibles. Por otro lado, la informatización de los servicios, y la disponibilidad de la información en la página web del Campus y de la propia Universidad, garantizan el acceso a la información en todos los sentidos. Se han realizado actuaciones de actualización de salas y equipos para que la docencia de nuestro grado tenga la mayor calidad.

Se ha detectado mejoras o tendencias positivas en la satisfacción de los alumnos con el grado. Indicadores y tasas tienen una evaluación favorable en la mayoría de los casos y sino, serán puestos en observación. Aunque hay indicadores negativos de la asistencia y motivación del alumnado, encontramos los indicadores de los egresados y su empleabilidad unos datos muy positivos para el alumnado y la calidad del grado.

DIMENSIÓN 1. La gestión del título

Criterio 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO

EL PROGRAMA FORMATIVO ESTÁ ACTUALIZADO DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA DISCIPLINA Y SE HA IMPLANTADO CONFORME A LAS CONDICIONES ESTABLECIDAS EN LA MEMORIA VERIFICADA Y/O SUS POSTERIORES MODIFICACIONES.

1.1. La implantación del plan de estudios y la organización del programa son coherentes con el perfil de competencias y objetivos del título recogidos en la memoria de verificación y se aplica adecuadamente la normativa académica.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Este Plan de Estudios se implantó por primera vez en el año académico 2014/15. La implantación del título se llevó a cabo de acuerdo con el calendario previsto en la memoria de verificación del mismo y su posterior modificación. Durante este tiempo, el grado sufrió una modificación de la memoria en 2016, y renovó su acreditación en el 2020. En el futuro, está previsto que este grado se adapte de forma ordenada al Real Decreto 822/2021.

La Universidad Rey Juan Carlos (URJC) y la Escuela Superior Técnica de Ingeniería Informática (ETSII) disponen de las distintas CGC que supervisan que el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos (GDDV) está cumpliendo, en términos generales, de modo correcto y de acuerdo con lo establecido la Memoria de verificación.

En las CGC se reflexiona, analiza y valora la evolución de los diferentes indicadores de resultados académicos y personales. En concreto, la URJC cuenta con el Sistema Interno de Garantía de Calidad (SIGC) para garantizar la mejora continua de la calidad de sus planes de estudio, sus centros y de todos los procesos relacionados con la enseñanza que en ella se imparten (Evidencia EV03.1-1).

Este SIGC permite cubrir todos los procesos de las titulaciones oficiales. Entre ellos los procedimientos de coordinación, seguimiento y mejora continua. Aunque el grado no ha recibido modificaciones actualmente, la ETSII y los coordinadores realizan todos los procedimientos con el objetivo de que el grado siga cumpliendo con la memoria de verificación, y se oferte con la mayor calidad posible. Existen diversos mecanismos de coordinación, tanto horizontal como vertical, que serán detallados en el siguiente punto, pero que se encargan de las competencias y resultados de aprendizaje reflejados en las guías docentes están actualizados al perfil del título, que la estructura del plan de estudios implantado (asignaturas, actividades formativas, sistemas de evaluación, etc.) es coherente con lo previsto en la Memoria de Verificación.

Un aspecto crítico para la que la coherencia del título y los objetivos sigan la memoria de verificación es la elaboración de las guías docentes. Según el proceso PC04A del SIGC, el proceso de creación, actualización y revisión está descrito con el objetivo de asegurar que el proceso de enseñanza se desarrolla de acuerdo con las memorias verificadas de las titulaciones. (EV ES02-01). Además, la universidad ha desarrollado una guía para homogeneizar la elaboración de las guías docentes. En el caso de las Guías Docentes de GDDV se ajustan completamente al modelo de la URJC (EV01), y relativo a la acción de mejora 08-2324. En cada una de ellas se ha comprobado que las actividades formativas, la metodología de enseñanza-aprendizaje de las actividades formativas, y los sistemas de evaluación y calificación son adecuados para la adquisición de los resultados de aprendizaje y de las competencias previstas en la memoria de verificación.

Desde la verificación anterior, la única contingencia que alteró el funcionamiento habitual del grado fue la pandemia del 2020. Esto tuvo repercusiones en las guías docentes. Durante el COVID-19, las clases pasaron a ser en línea o la asistencia híbrida del curso 20/21. En ambos años, las plataformas con las que contaba la universidad fueron esenciales para poder continuar impartiendo la docencia con normalidad durante la emergencia sanitaria provocada por el COVID. El Servicio de virtualización de aplicaciones y escritorios de software de laboratorio de docencia, MyApp (https://myapps.urjc.es/myapps), permitió que el software para docencia sea accesible por cualquier alumno y profesor, desde cualquier dispositivo en cualquier lugar y en cualquier momento. Esto fue de gran ayuda durante la emergencia sanitaria y permitió continuar con las clases adecuadamente, casi desde el primer día, ya que los alumnos tenían acceso a todo el software que necesitaban desde sus casas.

Desde el curso 22/23, la ETSII y la coordinación del grado se preocuparon de que el grado había vuelto por completo a la presencialidad, y no quedaba ninguna contingencia activa. El lado positivo es que nuestros profesores han integrado mucho mejor el uso del Aula Virtual y MyApp en su docencia. La universidad realizó actualizaciones de aulas para digitalizarlas, por lo que en muchas aulas se ha mejorado el audio de la sala con micrófonos y actualizado los proyectores, que beneficiaran a las asignaturas a la que tengan una gran afluencia de estudiantes.

Otro punto clave para la organización del grado son los Trabajos Finales de Grado (TFGs). La normativa de la universidad fue modificada y aprobada el 26/05/23 (EV04.2.3-1), que se aplica correctamente en el título. Adicionalmente, la ETSII aprobó un reglamento específico el 03/11/23 (EV04.2.3-2), que ofrece al GDDV la posibilidad de defender TFGs con la idiosincrasia del propio grado que contempla otros estilos y temáticas ligeramente diferentes a los habituales de las titulaciones de informática, adaptándose así al perfil de salida de los estudiantes del grado. Para ello también, se establecen los requisitos del tribunal para la posibilidad de contar con otra combinación de profesores de las Escuelas que participan en la docencia del grado diferentes a la ETSII. Actualmente se cuenta con una rúbrica de evaluación propia de la ETSII, una plantilla para la elaboración de la memoria y una plantilla para la elaboración de la presentación del TFG (EV04.2.3-3).

En cuanto a las Prácticas Externas, la normativa vigente es pública y accesible a través de la página Web de la Universidad (EV10.1-1). En este caso, el objetivo de estos años ha sido la promoción de nuestra universidad y de nuestro grado en el sector de los videojuegos, con el objetivo de dar facilidad a los alumnos de encontrar Prácticas Externas en empresas del sector. Desde la incorporación del director de prácticas externas en el grado, las opciones para nuestros alumnos han mejorado sustancialmente (ES02-02). Además, en los últimos años, desde el vicerrectorado de Transferencia Investigación, Innovación y Transferencia, desde la Subdirección de Relaciones con Empresas y Promoción de la ETSII, y desde la propia coordinación del grado, se han hecho diferentes actuaciones con el fin de estar más presente en el ecosistema del videojuego de Madrid (relacionado con la acción de mejora 10-2425), con el objetivo de que las prácticas de nuestros alumnos sean en el sector de los videojuegos. Por ejemplo, la actual coordinación de GDDV participa activamente en la Junta del Clúster de Videojuegos de Madrid (iniciativa del ayuntamiento) para dar visibilidad al grado, junto con otras actuaciones en ferias del sector (GamesCon, IndieDevDay, y Guerrilla Game Festival, entre otras), con las que acercar a las empresas la posibilidad de contar con nuestros estudiantes (ES02-03).

Comentar la normativa de reconocimiento académico de créditos es pública y puede consultarse en la página Web de la Universidad (ES02-04). En nuestro grado es habitual la entrada de estudiantes desde formación profesional, que cuentan con algunas tablas de convalidaciones automáticas (ES02-04). Si no estuvieran contempladas, estas convalidaciones se realizarían siguiendo la normativa mencionada.

La oferta de plazas de nuevo ingreso en el grado es de 50 plazas en el campus de Móstoles, a las que hay que sumar las 15 plazas de nuevo ingreso del Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos - Ingeniería de Computadores, y 45 plazas en la sede de Madrid-Quintana (Campus de Móstoles). Esto hace un total de 110 plazas de nuevo ingreso, 65 en el Campus de Móstoles y 45 en Madrid-Quintana (ES01-06y07). Existe una diferencia con la memoria de Verificación, donde se ofertaban 75 para el campus de Móstoles y 60 para el campus de Madrid (Tabla 3A.). La diferencia entre campus es obvia, ya que el campus de Madrid-Quintana es más pequeño, por lo tanto, las plazas están reducidas en consecuencia. En ambas ubicaciones, el tamaño de grupo es adecuado a las actividades formativas desarrolladas dentro de las distintas asignaturas y facilita la consecución de los resultados de aprendizaje previstos.

Actualmente se está trabajando en la adaptación del grado al RD 822/2021 por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad (de ahora en adelante, se citará como RD822). Para ello se ha creado un grupo de trabajo formado por docentes del grado en el que se está elaborando una nueva memoria

para su futura aprobación por la Fundación Madrid+D. Este grupo de trabajo ha trabajado en la acción de mejora 04-2425 y 05-2425.

Todos estos aspectos, hacen que el título se encuentre perfectamente implantado dentro de la universidad. A su vez, estos aspectos siguen manteniendo la coherencia del título con la memoria de verificación, que permite a los estudiantes egresados contar con una formación actualizada y de calidad. Aun así, la coordinación supervisa de manera periódica la calidad del título para que siga implantado de manera correcta. Se usa un sistema de acciones de mejora (EV03.1) que se monitorizan para permitir un seguimiento de las mejoras introducidas (acción 01-2425). Sin embargo, una de las recomendaciones recurrentes del grado es que no se estaba aplicando la oferta de asignaturas optativas recogida en la memoria de verificación. Aunque no ha sido posible ofrecer la oferta de asignaturas optativas recogida en la memoria de verificación, recientemente la Universidad ha dado el visto bueno para que el grado cuente con dos menciones. Estas dos menciones están orientadas a los dos perfiles predominantes que hay en el grado y en la memoria de verificación: Diseñador y desarrollador. Esto significa que los alumnos podrán elegir una mención más adecuada a sus intereses y se podrán especializar. Estas menciones se implementarán a través de optativas, donde los alumnos elegirán las optativas de la mención más acorde a sus intereses.

1.2. El título cuenta con mecanismos de coordinación docente (articulación horizontal y vertical) entre las diferentes materias/asignaturas que permiten tanto una adecuada asignación de la carga de trabajo del estudiante como una adecuada planificación temporal, asegurando la adquisición de los resultados de aprendizaje.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: El Coordinador del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, nombrado a propuesta del Director de la ETSII, es el encargado de asumir la coordinación de esta titulación. De forma particular, el coordinador del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos procura garantizar que los estudiantes puedan alcanzar las mismas competencias con independencia Campus de impartición (Móstoles o sede de Madrid-Quintana), siendo el mismo coordinador para ambos Campus. Para las tareas logísticas en la sede de Madrid-Quintana se contaba hasta el curso 2023-2024 con la figura de Coordinador de Unidad Docente Delegada de la ETSII. En el curso 2024-2025, el grado contará específicamente con una Vice-coordinación del grado en el campus de Madrid-Quintana, descargando así la Coordinación de la Unidad Docente Delegada al campus de Madrid-Vicálvaro en exclusiva.

Dentro de las funciones del Coordinador, se encuentra la monitorización y el seguimiento de la implementación y calidad del grado (ES02-05). Esto se traduce en: realizar labores de "coordinación horizontal" entre los profesores de un mismo grupo (correspondiente a la acción 01-2324), y "coordinación vertical" entre profesores de distintos cursos (correspondiente a la acción 02-2324), recoger y mediar en quejas y sugerencias tanto de alumnos como de profesores, etc. Por ejemplo, a la hora de comprobar que los sistemas de evaluación y actividades formativas para todas las asignaturas de un módulo respeten la memoria de verificación del grado, se establecerán mecanismos de coordinación docente para garantizar que su desarrollo se ajusta a este planteamiento compartido y es similar para todos los alumnos que cursen alguna de las asignaturas del módulo. También es necesaria una coordinación docente entre las asignaturas de un mismo cuatrimestre y/o curso para planificar temporalmente y coordinar el trabajo que se propone a los estudiantes en las diferentes asignaturas. Todo esto se puede observar en las evidencias de coordinación docente (EV02), acciones de mejora propuestas 01-2425, 08-2425, 09-2425 y 11-2425.

Relativo a los mecanismos de coordinación docente, estos están organizados a nivel de semestres/cursos. La coordinación se llevará a cabo tanto en el aspecto horizontal, coordinando las actividades de las asignaturas de un mismo semestre, como vertical, estableciendo mecanismos de comunicación entre asignaturas y las que las preceden, especialmente cuando éstas últimas sean prerequisitos recomendados. Se puede ver un resumen en la carpeta de Evidencias EV02.

Desde la escuela se ha establecido un calendario donde poder consultar las reuniones mínimas y recomendadas para supervisar la calidad de los distintos grados y se puede consultar en <https://www.urjc.es/calidad-etsii#calendario>. Se realizan 2 reuniones al año de la Comisión de Garantía de Calidad de la titulación (septiembre y marzo, aproximadamente) y otras 2 reuniones de la Comisión de Garantía de Calidad de la ETSII (un mes después de las comisiones de titulación, aproximadamente).

Por ejemplo, una reunión muy importante es la reunión de coordinación con los delegados de la titulación simple y las titulaciones dobles. En dicha reunión, se recogen los aspectos más destacados de cada una de las asignaturas y las incidencias que hubieran podido acontecer. Una vez recabada la información, se hace llegar a los profesores las conclusiones de estas para que tomen las decisiones de mejora que crean convenientes (evidencia partes de asignaturas). Aun así, pueden surgir reuniones adicionales en cualquier momento por iniciativa del Coordinador o de los profesores, para tratar cualquier eventualidad.

Además, la Junta de Escuela de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSII) nombrará coordinadores de cada curso, que ayudaran en tareas de coordinación y de supervisión de la calidad del Grado. Estos coordinadores de curso colaboran principalmente en el proceso de revisión de las guías docentes, que suele producirse a finales de junio o principios de julio en un plazo de tiempo muy reducido. Cada coordinador de curso revisa las guías de su curso, mientras que el coordinador de titulación revisa todas, de forma que en la práctica cada guía es revisada por dos personas, lo cual permite detectar incoherencias o incumplimiento de las instrucciones sobre las guías docentes.

Los coordinadores de curso también están disponibles en caso de que surjan incidencias graves con alguna asignatura de su

curso, así como en el caso de reuniones de coordinación horizontal o vertical. Por otro lado, dos veces al año, una vez terminado cada cuatrimestre, el coordinador de titulación se reúne con los delegados y subdelegados de curso. Con anterioridad a la reunión, los delegados han de llenar un formulario o parte por asignatura, en el que resumen la situación acaecida durante el cuatrimestre. En la reunión con el coordinador, se repasan los aspectos más relevantes de los formularios y se inician acciones, si es necesario, para resolver cualquier problema que pudiera haber surgido en alguna asignatura. Por ejemplo, estos partes permiten detectar si se han cumplido las guías docentes, si se impartió el temario previsto por completo, si la evaluación se hizo correctamente, si la carga de trabajo está bien balanceada a lo largo del curso, si la metodología docente y los materiales proporcionados por el profesor fueron los adecuados, etc., en definitiva, si se alcanzaron los resultados de aprendizaje previstos. De manera complementaria a lo anterior, también dos veces al año, al final de cada cuatrimestre, los profesores de las asignaturas llenan su propio parte para dar su versión. El coordinador realiza un resumen de los aspectos más importantes y los presenta públicamente en sendas reuniones de coordinación con el profesorado. En este caso, los profesores indican posibles problemas con el alumnado, como rendimiento bajo, pasividad, defectos de formación previa, incidencias de los equipos de las aulas, etc. Tanto las reuniones del coordinador con delegados como profesores permiten la detección, y en su caso tratamiento y corrección, de diferentes problemas con las asignaturas. Esto es parte de la acción de mejora Acción 04-2324.

Por ejemplo, un resultado de la coordinación vertical y horizontal fue la elaboración de un grafo de dependencias entre asignaturas que permite detectar las asignaturas que requieren de mayor coordinación entre profesores, tanto horizontal como verticalmente, y grupos de asignaturas (Evidencia EV4) y en respuesta a la acción de mejora Acción 06-2324. En este grafo, se marcan por colores las asignaturas de un mismo semestre y curso, se ordenan semestres para mejorar la visualización, poniendo líneas en las dependencias entre asignaturas de la misma área y en otro diagrama las dependencias entre asignaturas que no comparte área (ES02-11).

Por último, incidir que el Coordinador es el encargado de informar sobre cuestiones generales, como fechas importantes, como cierre de actas, información de estudiantes con necesidades especiales, cambios de normativa o resoluciones que afecten a los profesores del grado.

La confección de horarios se ha llevado a cabo, en casi su totalidad, por la Comisión de Coordinadores de Grado de la ETSII para evitar solapamientos entre aquellas asignaturas que, perteneciendo a cursos distintos, tienen mayor probabilidad de tener estudiantes matriculados en común. A partir del curso 2019/2020 la gestión de horarios se realiza desde la unidad de horarios de la universidad destinada a tal fin, en colaboración con los coordinadores de la titulación. Hay que señalar la conveniencia de que las decisiones sobre horarios se tomen de forma conjunta entre todos los coordinadores, dado que la existencia de un entramado de titulaciones dobles exige una coordinación perfecta entre todas las titulaciones de la ETSII y el resto de las escuelas involucradas.

En este sentido, la Coordinación con las titulaciones GDDV y el Grado en Ingeniería de Computadores (en adelante GIC), básicas al existir el Doble Grado GDDV+GIC, se logra principalmente a través de la Comisión de Coordinadores de Grado de la ETSII. El Coordinador también cuenta, desde el Curso 2014/15, con la colaboración de los alumnos Mentores, estudiantes de los últimos cursos de grado, para acoger, integrar, orientar y guiar a los alumnos de primer curso del Grado. Sus funciones están recogidas en el PROGRAMA DE MENTORING: Un programa de apoyo a la acción tutorial (ES02-06).

1.3. Los criterios de admisión aplicados permiten que los estudiantes tengan el perfil de ingreso adecuado para iniciar estos estudios y en su aplicación se respeta el número de plazas ofertadas en la Memoria verificada.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Respecto a la normativa académica de la URJC, ésta es pública y puede consultarse en la Web de la Universidad (evidencia ES02-07):

La normativa de permanencia establecida en la URJC se aplica correctamente en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y coincide con la información que aparece en la memoria de verificación. En particular, la normativa indica que el tiempo máximo de permanencia de los estudiantes en el grado es de 8 años.

Los requisitos de acceso al Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos cumplen con la legislación vigente, tal y como se indica en la memoria de verificación del título. El acceso a las enseñanzas oficiales de Grado requiere estar en posesión del título de bachiller o equivalente y la superación de la prueba a que se refiere el artículo 42 de la Ley Orgánica 6/2001 de Universidades, modificada por la Ley 4/2007 del 12 de abril. Sobre el perfil de ingreso recomendado, no se pone ninguna restricción distinta a la que establece la ley (PAU). Sin embargo, de acuerdo con los objetivos del programa formativo y el plan de estudios del Grado se puede establecer que el perfil de ingreso idóneo, desde un punto de vista académico, es el de alumnos con una buena formación en herramientas básicas de la Ingeniería, como las Matemáticas y la Física. Esto está relacionado con acción de mejora 11-2324 consistente en revisar la ponderación de las notas de acceso al título desde la EVAU (EV02-Anexo-A_R_05_01).

El proceso de matriculación en la URJC se efectúa a través de Internet. Se pueden realizar las gestiones desde los propios campus de la URJC o desde cualquier otro equipo con acceso a la red. Los plazos de matriculación son accesibles a través de la web de la universidad, pudiéndose dirigir los alumnos en caso de duda al Centro de Atención Telefónica al Alumno. (C.A.T.A.).

La normativa vigente sobre la asignatura de Prácticas Externas para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos es también pública y accesible a través de la página web de la Universidad (EV10.1). Se aplica correctamente en el título. Además, desde

2018 se cuenta con un director de prácticas externas, que lleva desde entonces realizando la coordinación entre los tutores académicos y externos y la atención a los estudiantes. Incluso, este director ha hecho el esfuerzo de mejorar la presencia del grado en el sector de videojuegos de Madrid, que se ha visto reforzada por un impulso de varios estamentos de la universidad como se ha comentado en el apartado 1.1.

La normativa de reconocimiento académico de créditos es pública y puede consultarse en la página web de la Universidad (ES02-4). Ésta se aplica correctamente en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. - Respecto a los sistemas de transferencia y reconocimiento de créditos, la normativa aplicable es pública y puede consultarse en la web de la Universidad (ES02-4). Si los estudios previos son de alguna de las titulaciones de Grado actuales, la convalidación se realiza de acuerdo a las tablas de adaptación que se encuentran recogidas en la memoria de verificación del grado y están disponibles on-line (ES02-4). Cuando no existe tabla de adaptación aprobada que pueda aplicarse, es la Comisión de Reconocimiento y Transferencias de la Universidad con apoyo del comité de expertos nombrado por la ETSII la que decide, en base a los contenidos, competencias y número de créditos de las asignaturas que el alumno ha cursado en sus estudios de origen, las asignaturas del grado en Ingeniería Diseño y Desarrollo de Videojuegos que pueden ser convalidadas.

El número de plazas ofertadas en los últimos 3 cursos está publicado en el portal de transparencia de la web de la Universidad Rey Juan Carlos (<https://transparencia.urjc.es>) y en los indicadores (ES01) y se puede observar que en los últimos 3 años se ofertaron en el campus de Móstoles 50 plazas de nuevo ingreso en la titulación simple. En el curso 21/22, el 42,55% de las plazas se cubrió en primera opción. En el curso 22/23, de las que el 57,62% se cubrió en primera opción, mientras que en el curso 23/24 el 59,18% se cubrió en primera opción. Observando un ligero aumento. En cuanto el porcentaje de mujeres en el grado permanece constante (27,65%, 33,89%, 28,57%).

Los datos relativos a la sede de Madrid-Quintana en los últimos 3 años se ofertaron en el campus de Móstoles 50 plazas de nuevo ingreso en la titulación. En el curso 21/22, el 56,41% de las plazas se cubrió en primera opción. En el curso 22/23, de las que el 58,13% se cubrió en primera opción, mientras que en el curso 23/24 el 51,16% se cubrió en primera opción. Vemos una cierta reducción, si esta conducta continua, sería relevante revisar porque ocurre. En cuanto el porcentaje de mujeres en el grado permanece constante, aunque con un ligero repunte en el último año (38,46%, 30,23%, 39,53%).

En cuanto al Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos - Ingeniería de Computadores, se redujo de 25 a 15 plazas del curso 21/22 a los siguientes, aunque en todas las ocasiones se cubrieron en primera opción con un porcentaje muy alto (96%, 94,11%, 85,17%). Esto puede significar que el doble grado es muy atractivo para alumnos con mejor nota, ya que la nota de corte es superior a la del grado simple en ambos campus (12,3, 12,25 y 12,13 frente a 11,37, 10,79, y 10,56 en Madrid y 11,07, 10,78, y 10,89 en Móstoles). Se aprecia una ligera disminución en las notas de acceso, pero es común a todas las ingenierías informáticas, no solo de la escuela sino de la Comunidad de Madrid.

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: La implantación del plan de estudios se corresponde con lo establecido en la memoria verificada. Las actividades formativas empleadas en las diferentes asignaturas facilitan la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos por parte de los estudiantes.

El tamaño de grupo es adecuado a las actividades formativas desarrolladas dentro de las distintas asignaturas y facilita la consecución de los resultados de aprendizaje previstos.

Las prácticas externas se han planificado según lo previsto, son adecuadas para la adquisición de las competencias del título y existe una coordinación entre el tutor académico de prácticas y el tutor de la institución/empresa.

Las normativas de permanencia establecidas se aplican correctamente y coinciden con las establecidas en la memoria.

Los sistemas de transferencia y reconocimiento de créditos se aplican de forma adecuada y tienen en cuenta las competencias previas adquiridas por los estudiantes.

La coordinación vertical y horizontal entre las diferentes asignaturas ha sido apropiada, y ha garantizado una adecuada asignación de carga de trabajo al estudiante. En las materias con actividades formativas que incluyen una parte de carácter teórico y actividades prácticas o de laboratorio se ha prestado especial atención a los mecanismos de coordinación entre ambas actividades formativas.

En las prácticas externas ha existido la coordinación y supervisión necesaria para que las prácticas permitan a los estudiantes adquirir las competencias correspondientes.

Criterio 2. INFORMACIÓN Y TRANSPARENCIA

LA INSTITUCIÓN DISPONE DE MECANISMOS PARA COMUNICAR DE MANERA ADECUADA A TODOS LOS GRUPOS DE INTERÉS LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA Y DE LOS PROCESOS QUE GARANTIZAN SU CALIDAD.

2.1. La universidad pone a disposición de todos los grupos de interés información objetiva y suficiente sobre las

características del título y sobre los procesos de gestión que garantizan su calidad.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Toda la información relevante del grado está disponible en la página web oficial del título (<https://www.urjc.es/estudios/grado/632-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos>), lo cual facilita su consulta y garantiza la transparencia en la comunicación a todos los grupos de interés. Esta página ofrece acceso rápido a datos esenciales sobre el programa, como la descripción general del grado, los conocimientos y competencias que se adquirirán, y los requisitos de ingreso recomendados. También incluye detalles sobre los procesos de acceso y matriculación, el reconocimiento de créditos para titulaciones de Formación Profesional, y el itinerario formativo que describe la estructura curricular completa del programa y el progreso académico esperado. La sección sobre los medios materiales y las PAE informa a los estudiantes sobre los recursos de infraestructura y las oportunidades de experiencia práctica que ofrece la universidad.

Se encuentra la normativa vigente que regula el desarrollo del grado, así como el SIGC, que incluye documentos como el Manual del SIGC, la Memoria de Verificación, los Informes de Seguimiento, la CCC, el PGRI (<https://www.urjc.es/universidad/calidad/2056-gestion-de-encuestas#informes-pgri>), el Informe Final de RA anterior, las acciones de mejora y los informes de resultados. Estos documentos permiten a los estudiantes y otros grupos de interés acceder a información detallada sobre los objetivos de calidad del programa y los planes de mejora implementados, así como las acciones de mejora realizadas en cada curso académico. La web contiene información sobre los programas de movilidad y los programas de apoyo académico y psicológico para estudiantes, con recursos diseñados para acompañar y favorecer su éxito académico.

La universidad lleva a cabo diversas actividades orientadas a fortalecer la comunicación y la visibilidad del grado. Las Jornadas de Acogida, organizadas al inicio de cada año académico, presentan a los estudiantes de nuevo ingreso a los miembros de la Dirección de la Escuela y al coordinador del grado, y ofrecen una visita guiada por las instalaciones del campus. Estas jornadas están acompañadas por estudiantes mentores de último curso que ayudan a los nuevos estudiantes en su integración, además se recoge información de los alumnos a través de un cuestionario (ES02-12). Como novedad, se ha incorporado una actividad de Escape Room que, añade un elemento lúdico y atractivo, fomenta la colaboración en un entorno dinámico, y está alineado con el campo del diseño y desarrollo de videojuegos. Esta actividad contribuye a crear un sentido de comunidad entre los participantes, facilitando un inicio de curso más ameno y menos estresante. Según los datos recogidos sobre la asistencia y valoración de dichas Jornadas de Acogida, con el fin de ir mejorando y adecuando las mismas a los requerimientos de los alumnos, el porcentaje de alumnos que asiste a las Jornadas de acogida es siempre considerable. Por ejemplo, en el curso en 2023-2024, alcanzó el 60,9 % en el campus de Móstoles (ES01-01-NA.3 - 2) y el 50 % en el campus de Madrid (ES01-03-NA.3 - 2), con una valoración de utilidad de 4,36 sobre 5 en Móstoles (ES01-01-NA.3 - 3) y 3,38 en Madrid (ES01-03-NA.3 - 3).

La universidad organiza y participa en eventos promocionales como el programa 4ESO- Empresa, para estudiantes de secundaria, y las Jornadas de Puertas Abiertas, dirigidas a futuros estudiantes y sus familias para conocer las instalaciones y recibir información detallada sobre el programa académico, en las que se obtiene una alta participación todos los años. Se organizan visitas de profesores a institutos y ferias docentes en las que se informa sobre los distintos grados. La URJC, ofrece información pormenorizada de sus titulaciones en su stand de AULA cada año; en 2024, se contó con un 'córner' de orientación universitaria dirigido a personal de centros de secundaria y estudiantes donde recibir una información detallada sobre los diferentes procesos administrativos para empezar la vida universitaria en la URJC. Las fortalezas de la universidad en AULA son, entre otras, su alta empleabilidad, la modernidad de sus instalaciones o la alta presencia de dobles titulaciones (<https://www.urjc.es/todas-las-noticias-de-actualidad/8762-la-urjc-llega-a-aula-2024-con-la-oferta-de-sus-nueve-escuelas-y-facultades>).

La universidad participa en diversos eventos de impacto donde se promociona el grado entre posibles futuros alumnos, empresas del sector y los propios estudiantes del grado, como la GamesCom (<https://www.gamescom.global/en>), Guerrilla Game Festival (<https://guerrillagamefestival.es/>), Congreso Español de Videojuegos (CEV: <https://secivi.org/cev/>), IndieDevDay (<https://www.indiedevday.es/>), y Cazacracks (<https://madridinge.events.case.com/ES/cazacracks2024>), entre otros. Además, la URJC participa en la Semana de la Ciencia, ofreciendo actividades formativas y de difusión de la investigación (ES02-03).

El folleto informativo del grado se actualizó en el curso académico 2022/23 (https://www.urjc.es/images/facultades/etsii/folletos/Folletos_20220620/VIDEOJUEGOS.pdf). Se distribuye en eventos públicos como jornadas de puertas abiertas y ferias de educación. Este folleto brinda una visión general del programa, detallando los objetivos del grado, el perfil de ingreso, la estructura curricular, y las salidas profesionales, facilitando el acceso a la información esencial para los estudiantes potenciales y sus familias.

La universidad también utiliza herramientas digitales para mejorar la comunicación con los estudiantes matriculados. El Aula Virtual (<https://www.aulavirtual.urjc.es/moodle/>), proporciona a los estudiantes información relevante para su desempeño académico, incluyendo recordatorios de fechas importantes y eventos. Esta plataforma facilita además la comunicación directa entre estudiantes y profesores, contribuyendo a un seguimiento eficaz de las actividades académicas y al acceso a los recursos necesarios para el estudio. También está disponible el espacio de comunicación "ESCO", donde existen diferentes foros orientados a todos los alumnos o a grupos concretos, e información de eventos de interés, en los que se publicita información casi a diario de diversos eventos, ofertas de prácticas o incluso laborales para estudiantes de últimos cursos. Este espacio ofrece información exhaustiva y estructurada a nivel de ETSII, como directorios, normativas, información de movilidad, enlaces de

interés, información sobre prácticas, entre otra mucha información relevante. Además, existen espacios de comunicación colaborativos para los alumnos para cada grado y sede (Móstoles, Madrid-Quintana y Doble Grado), donde los alumnos pueden comunicarse a través de foros específicos y encontrar información concreta, eventos, y otros asuntos de interés. En el curso 2023-2024 (ES01-01,03), el grado de satisfacción de los docentes con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online es muy buena, de 4,27 sobre 5 en Móstoles Quintana (ES01-01-SCU.PDI.12-5) y 4,20 en Madrid-Quintana (ES01-03-SCU.PDI.12-5). Asimismo, el grado de satisfacción global con Aula Virtual de los estudiantes es de 3,81 sobre 5 en Móstoles (ES01-01- SG.A.5-4) y de 3,57 en Madrid-Quintana (ES01-03- SG.A.5-4).

En respuesta al informe de RA de 2019, la universidad ha realizado varias mejoras significativas para optimizar la accesibilidad y claridad de la información. Se ha trabajado en mejorar el acceso a las Guías Docentes, evitando la necesidad de búsquedas adicionales y facilitando una navegación más directa, pudiendo acceder desde la página web del grado, mediante un enlace directo a la página de Guías Docentes: (<https://gestion3.urjc.es/guiasdocentes/>). Se ha revisado el formato de las guías para ofrecer una identificación clara de las actividades formativas, las metodologías y los sistemas de evaluación, asegurando así una comprensión completa de los contenidos y expectativas de cada asignatura. Se ha implementado también un protocolo de actualización periódica de documentos, garantizando que los usuarios accedan siempre a la información más reciente.

En cuanto a la gestión de quejas y sugerencias, estas se realizan a través del buzón disponible en la Sede Electrónica (<https://sede.urjc.es/buzon-de-sugerencias>). La universidad ha trabajado para que este sistema sea accesible, además de desde la sección de calidad en el portal institucional (<https://www.urjc.es/universidad/calidad/4054-buzon-de-sugerencias-quejas-y-felicitaciones>), también directamente desde la página web del grado (<https://www.urjc.es/estudios/632-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos>), en el que hay un acceso directo. En el curso 2023-2024, se gestionaron todas las quejas formales recibidas, 17 quejas entre las dos sedes, con un tiempo promedio de resolución de 13 días en Madrid y de 3 días en Móstoles. Además, se recibieron y 3 sugerencias atendidas en un promedio de entre 1 y 4 días (evidencia ES01-06,07), siendo el grado de satisfacción de estos procedimientos de 3,08 de los estudiantes (ES01-01-SG.A.7 - 2) y 3,83 de los profesores (ES01-01-SCU.PDI.13 - 1) en Móstoles y 3,36 de los estudiantes (ES01-03-SG.A.7 - 2) y 3,76 de los profesores (ES01-03-SCU.PDI.13 - 1) en Madrid. Este sistema de retroalimentación promueve una gestión de calidad y responde a la recomendación de la evaluación externa de optimizar la accesibilidad a este recurso.

Recientemente, la universidad ha sido reconocida como la institución más transparente de España en el ranking nacional de la Fundación Haz (anteriormente Fundación Compromiso y Transparencia) (<https://www.urjc.es/todas-las-noticias-de-actualidad/7691-la-urjc-la-universidad-mas-transparente-de-espana>). Este reconocimiento, basado en el cumplimiento del 100% de los 54 indicadores evaluados, evidencia el esfuerzo de la URJC por garantizar la difusión de información objetiva, suficiente y fácilmente accesible para todos los grupos de interés.

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 2. INFORMACIÓN Y TRANSPARENCIA:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Las acciones realizadas y los recursos disponibles demuestran el compromiso constante de la Universidad Rey Juan Carlos (URJC) con la transparencia y accesibilidad de la información relacionada con el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Los mecanismos implementados garantizan que los estudiantes, tanto actuales como potenciales, así como otros grupos de interés, puedan acceder a información relevante, actualizada y de calidad:

Accesibilidad de la información: La página web oficial del grado (<https://www.urjc.es/estudios/grado/632-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos>) ofrece información completa sobre las características del título, su estructura académica, y los recursos disponibles. Este portal incluye datos sobre vías de acceso, perfil de ingreso recomendado, procesos de matrícula, itinerario formativo, y recursos materiales y de prácticas externas, con actualizaciones periódicas para garantizar su vigencia.

Información académica detallada: Los estudiantes tienen acceso a horarios de clases, asignación de aulas, calendarios de exámenes y guías docentes, actualizados continuamente para reflejar cualquier cambio en la programación académica. Estas guías incluyen competencias, temarios, bibliografía, actividades formativas y sistemas de evaluación, siguiendo un formato unificado que mejora su claridad.

Acceso a guías docentes actualizadas: Las guías docentes del título están disponibles para los estudiantes antes del período de matriculación para todas las asignaturas, incluidas las prácticas externas y los trabajos de fin de grado. Estas guías ofrecen una descripción detallada de cada asignatura, competencias a alcanzar, bibliografía recomendada, temario, actividades formativas y sistemas de evaluación. Se revisan y actualizan anualmente para asegurar su relevancia y precisión.

Acceso directo al buzón de sugerencias, quejas y felicitaciones desde la página web del grado, con un sistema de retroalimentación que promueve una gestión de calidad y responde a la recomendación de la evaluación externa de optimizar la accesibilidad a este recurso.

Sistema de Garantía de Calidad: El Sistema Interno de Garantía de Calidad del grado (SIGC) está claramente definido y accesible desde la página web del grado, con documentos como el Plan General de Recogida de Información, Memorias de Seguimiento y Acciones de Mejora. Incluye información sobre los responsables del sistema, procedimientos implementados, acciones de mejora en curso y resultados principales del título. Esta transparencia permite a los interesados conocer las medidas adoptadas para mantener y mejorar la calidad.

Documentación oficial y resultados de procesos de verificación: La universidad publica información relacionada con las características del programa formativo autorizado y los resultados de los procesos de verificación, inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) y seguimiento. Esta documentación está disponible para consulta pública, asegurando la transparencia en los procesos académicos y administrativos.

Promoción y visibilidad del grado: La universidad organiza y participa en eventos como 4ESO-Empresa, AULA Jornadas de Puertas Abiertas, y ferias especializadas como GamesCom, Guerrilla Game Festival, y Cazacracks, fortaleciendo su conexión con futuros estudiantes, empresas del sector y la comunidad académica.

Reconocimientos en transparencia: La Universidad Rey Juan Carlos (URJC) ha sido reconocida por su compromiso con la transparencia, alcanzando la primera posición nacional en el ranking de transparencia universitaria de la Fundación Haz (anteriormente Fundación Compromiso y Transparencia) (<https://www.urjc.es/todas-las-noticias-de-actualidad/7691-la-urjc-la-universidad-mas-transparente-de-espana>). En 2021, la URJC fue la única universidad en cumplir el 100% de los 54 indicadores de transparencia evaluados, reflejando su esfuerzo continuo por mantener altos estándares de claridad y accesibilidad en la información que proporciona. Este reconocimiento refleja el esfuerzo continuo de la universidad por mantener altos estándares de claridad y accesibilidad en la información que proporciona.

Criterio 3. SISTEMA DE GARANTÍA INTERNO DE CALIDAD (SGIC)

LA INSTITUCIÓN DISPONE DE UN SISTEMA DE GARANTÍA INTERNA DE CALIDAD FORMALMENTE ESTABLECIDO E IMPLEMENTADO QUE ASEGURA, DE FORMA EFICAZ, LA MEJORA CONTINUA DEL TÍTULO.

3.1. El SGIC dispone de un órgano responsable que analiza la información disponible del título para la toma de decisiones en el diseño, seguimiento, acreditación y mejora continua.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: La Universidad Rey Juan Carlos (URJC) cuenta con un Sistema Interno de Garantía de Calidad (SIGC) formalmente establecido y en constante actualización, cuyo objetivo principal es asegurar la mejora continua de sus planes de estudio, sus centros y de todos los procesos relacionados con la enseñanza. Este sistema está documentado y disponible en su apartado de la página oficial de la URJC: <https://www.urjc.es/universidad/calidad/2055-sistema-interno-de-garantia-de-calidad>), donde se incluyen el manual del SIGC, glosarios, procedimientos detallados y flujogramas asociados. El SIGC de la URJC se organiza en tres niveles jerárquicos, cada uno con una Comisión de Calidad específica:

1. Comité de Calidad de la Universidad Rey Juan Carlos: La Comisión de Calidad de la Universidad supervisa globalmente el sistema de calidad y coordina estrategias de mejora institucional. Está presidida por el Rector y conformada por diversos vicerrectores, decanos y directores de escuela. La composición completa de la comisión está disponible en los siguientes enlaces: <https://www.urjc.es/universidad/calidad/2055-sistema-interno-de-garantia-de-calidad#comite-de-calidad> https://www.urjc.es/images/Universidad/calidad/Composicion_CC.pdf

2. Comisión de Garantía de Calidad del Centro (ETSII): La Comisión de Calidad del Centro coordina la calidad de las titulaciones impartidas en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSII). Está presidida por el director de la ETSII, actualmente Abraham Duarte Muñoz, e incluye representación de coordinadores de titulaciones, estudiantes, PAS y expertos externos. Se reúne al menos dos veces al año para analizar indicadores, implementar mejoras y garantizar el cumplimiento del SIGC. Su composición está disponible en este enlace:

<https://www.urjc.es/universidad/facultades/56-facultad/etsii#centro>

https://www.urjc.es/images/Universidad/calidad/garantia_calidad/etsii/CGCC_ETSII.pdf

3. Comisión de Garantía de Calidad del título (Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos): Este órgano supervisa específicamente la calidad del grado. Su composición incluye al subdirector de Calidad y Planes de Estudio de la ETSII (actualmente la profesora Susana Mata Fernández), el Coordinador y Vicecoordinador del Grado, tres profesores, un representante de estudiantes, un miembro del PAS y un experto externo. Su composición está disponible en <https://www.urjc.es/universidad/calidad/632-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos#composicion-de-la-comision>. Esta comisión, que se reúne al menos dos veces al año (semestralmente), analiza los datos proporcionados por el Plan General de Recogida de Información (PGRI) (véase apartado 3.2), información derivada de indicadores, encuestas y reuniones de coordinación (horizontal y vertical) y otros indicadores específicos del grado, como tasas de rendimiento, abandono, inserción laboral y satisfacción estudiantil. Estas reuniones permiten identificar problemas, desarrollar acciones correctivas y planificar mejoras específicas, como las relativas a las guías docentes, metodologías de evaluación y coordinación de asignaturas (EV02, EV03.1).

Todos los cursos se aprueban acciones de mejora y todas ellas pueden consultarse directamente en la página web oficial del grado. Durante el curso 2023-2024, la comisión aprobó acciones como la mejora en las guías docentes, la optimización de la

calendarización de exámenes y el fortalecimiento de la coordinación académica (EV02, EV03.1).

En el curso 2023-2024, los indicadores clave analizados incluyeron las tasas de rendimiento y abandono, que mostraron tendencias positivas. La tasa de abandono interno y externo, que muestran una tendencia descendente. Las matrículas de nuevo ingreso, que permanecen estables, así como las tasas de eficiencia y rendimiento, que apenas muestran variación. Asimismo, los indicadores de satisfacción son altos (evidencia tabla 07. Indicadores de satisfacción), destacando la satisfacción global de los estudiantes con el título registró un aumento en los indicadores siendo un 3,5 sobre 5. También se ha registrado un aumento de la satisfacción de los egresados con el título, pasando de un 3,17 sobre 5 en el curso 2021-2022, a un 3,27 en el curso 2022-2023 y, finalmente, a un 3,90 en el curso 2023-2024.

Esta comisión, además, se reúne para aprobar la Memoria Anual de Seguimiento del Título, que es uno de los instrumentos clave elaborados por la comisión. La memoria recoge un análisis exhaustivo de estos datos, evaluando las fortalezas y debilidades del título, e incluye un plan de acción detallado con las mejoras previstas para el siguiente curso. Entre los aspectos abordados se encuentran la evaluación de los resultados del aprendizaje, la coordinación docente, la planificación de las prácticas externas y las tasas de éxito en el desarrollo del programa.

La elaboración de esta memoria no solo es un ejercicio de revisión anual, sino también un proceso colaborativo en el que participan diferentes actores clave. La comisión incluye representación del profesorado, estudiantes, PTGAS y un experto externo, lo que asegura una visión integral y plural en la evaluación y mejora del título. Además, los estudiantes tienen un papel esencial tanto en la representación directa dentro de la comisión como en su contribución a través de encuestas, sugerencias y reuniones con delegados. Este enfoque participativo garantiza que las decisiones tomadas reflejen las necesidades y expectativas de todos los grupos de interés.

Finalmente, la Memoria Anual de Seguimiento del Título sirve como base para informar a los órganos superiores de calidad de la universidad, así como para la planificación estratégica del grado. Las conclusiones y acciones propuestas en la memoria son aprobadas formalmente por la Comisión de Garantía de Calidad del Grado y comunicadas a los responsables del título para su implementación.

3.2. El SGIC implementado, para la gestión eficiente del título, dispone de procedimientos que garantizan la recogida de información objetiva y suficiente y de sus resultados y que facilitan la evaluación y mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: El Plan General de Recogida de Información (PGRI) de la URJC

(<https://www.urjc.es/universidad/calidad/8590-plan-general-de-recogida-de-informacion-encuestas-e-indicadores>) es la herramienta principal para la recopilación sistemática de datos que permiten evaluar la calidad del título y mejorar los procesos relacionados. Este plan incluye encuestas dirigidas a todos los grupos de interés: estudiantes, egresados, profesores, personal de administración y servicios, y tutores externos. Las encuestas incluyen indicadores clave como:

- Encuesta de Nuevos Alumnos.
- Encuesta de Valoración Docente.
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Grado.
- Encuesta de Inserción Laboral.
- Encuesta de Trayectoria Profesional.
- Encuesta de Causas de Abandono.
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Grado.
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad.
- 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 con el Programa de Movilidad (Alumnos Entrantes y Salientes).
- Encuesta de Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad.
- Encuesta de Satisfacción del Estudiante de Grado con el TFG.

Los resultados de estas encuestas se agrupan en informes temáticos que se envían a los coordinadores de grado y se publican en el portal de calidad de la titulación (<https://www.urjc.es/estudios/632-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos#plan-general-de-recogida-de-la-informacion>). Estos informes permiten identificar áreas clave de mejora, como la coordinación docente, las tasas de rendimiento y las prácticas externas. Por ejemplo, se detectaron problemas de comunicación en asignaturas específicas, lo que llevó a proponer soluciones concretas, como la mejora en las guías docentes y una planificación más eficiente de los calendarios de pruebas parciales, relacionado con las acciones de mejora 03-2324, 10-2324.

Por ejemplo, durante el curso 2023-2024, se registraron mejoras significativas en indicadores clave. El grado de satisfacción de los estudiantes con la disponibilidad de la información para el proceso de matriculación en Madrid-Quintana es de 3,94 sobre 5, y

de 3,70 en Móstoles. Los estudiantes también consideran que la información disponible en la web de la Universidad sobre diversas cuestiones como el Plan de Estudios, el Grado, las becas y ayudas es buena (con un 3,49 de 5 de satisfacción global en Quintana y un 3,42 en Móstoles). En 2023-2024, la satisfacción global de los estudiantes egresados con el título en el campus de Madrid-Quintana alcanzó un 3,86, con un 96,7% de participación, así como un 3,83 con un 93,5% de participación en el campus de Móstoles, alcanzando 3,90 sobre 5 en el Doble Grado junto con Ingeniería de Computadores. Estos datos de satisfacción con el grado suponen un incremento significativo frente a cursos anteriores, tanto en el indicador de satisfacción como en el grado de participación (Tabla 7. Indicadores de Satisfacción). Por otro lado, las tasas de inserción laboral superaron el 85,7% tanto en Móstoles como en Madrid-Quintana. Estas cifras reflejan el impacto positivo de las acciones implementadas.

La gestión de quejas, sugerencias y felicitaciones se realiza a través del buzón disponible en la Sede Electrónica (<https://sede.urjc.es/buzon-de-quejas-y-sugerencias>), con un acceso directo disponible desde la página web del grado. En el curso 2023-2024, el grado de satisfacción con los procedimientos de quejas y sugerencias de 3,08 de los estudiantes (ES01-01-SG.A.7 - 2) y 3,83 de los profesores (ES01-01-SCU.PDI.13 - 1) en Móstoles y 3,36 de los estudiantes (ES01-03-SG.A.7 - 2) y 3,76 de los profesores (ES01-03-SCU.PDI.13 - 1) en Madrid-Quintana. Estos casos se documentaron en informes específicos, que también reflejan las medidas adoptadas para evitar la recurrencia de los problemas planteados. Paralelamente, se revisaron las prácticas externas, mejorando la satisfacción de los estudiantes y tutores externos mediante un seguimiento más riguroso. Asimismo, se llevaron a cabo mejoras adicionales en la coordinación académica, evitando solapamientos en calendarios de pruebas y exámenes, lo que favoreció una planificación más equitativa y eficiente.

VALORACIÓN GLOBAL DEL SISTEMA DE GARANTÍA INTERNO DE CALIDAD (SGIC):

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: El SGIC dispone de un órgano responsable claramente establecido en tres niveles: universidad, centro y grado. Cada nivel cumple con su función de analizar la información disponible y tomar decisiones para el diseño, seguimiento, acreditación y mejora continua del título. La Comisión de Garantía de Calidad del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, que se reúne al menos dos veces al año, supervisa el desarrollo del programa y elabora la Memoria Anual de Seguimiento del Título. Este documento incluye indicadores clave como tasas de rendimiento, satisfacción estudiantil y abandono, y sirve como base para implementar mejoras específicas. Durante el curso 2023-2024, la comisión identificó áreas críticas y propuso soluciones concretas, como la optimización de las guías docentes, la calendarización de pruebas y el fortalecimiento de la coordinación docente.

El SIGC también asegura la recogida de información objetiva y suficiente mediante el Plan General de Recogida de Información (PGRI) y sistemas adicionales, como reuniones periódicas de coordinación y análisis de indicadores. Estos mecanismos han permitido realizar un seguimiento efectivo de los resultados de aprendizaje, la inserción laboral y la satisfacción de los distintos grupos de interés, apoyando la toma de decisiones y la implementación de medidas correctoras. Además, se han gestionado quejas y sugerencias de manera eficiente a través del buzón de la Sede Electrónica (<https://sede.urjc.es/buzon-de-quejas-y-sugerencias>), con enlace directo desde la página web del grado. También se revisaron las prácticas externas, logrando un seguimiento más riguroso que incrementó la satisfacción de estudiantes y tutores. La coordinación académica se optimizó para evitar solapamientos en calendarios de pruebas y exámenes, favoreciendo una planificación más equitativa y eficiente. En general, el SIGC garantiza un sistema robusto y funcional de seguimiento y mejora continua para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

DIMENSIÓN 2. Recursos

Criterio 4. PERSONAL ACADÉMICO

EL PERSONAL ACADÉMICO QUE IMPARTE DOCENCIA ES SUFFICIENTE Y ADECUADO, DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL TÍTULO Y EL NÚMERO DE ESTUDIANTES.

4.1. El personal académico del título es suficiente y reúne el nivel de cualificación académica requerido para el título y dispone de la adecuada experiencia y calidad docente e investigadora.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Durante el curso 2023-2024 el personal académico del Grado en el campus de Móstoles consta de un total de 57 profesores, así como 56 profesores en el campus de Madrid-Quintana. El porcentaje de profesores doctores se ha mantenido alto, es del 71,93% en el campus de Móstoles y del 57,14% en el campus de Madrid-Quintana, por encima del nivel mínimo de profesores doctores (50%) que establece la Fundación Madri+d (evidencia Tabla 1.A. Profesorado). En este contexto, dada la naturaleza reciente del grado, se prevé que a medida que se incremente el número de egresados con especialización en videojuegos, también aumente el número de doctores especializados en esta área, lo que contribuirá al crecimiento de la plantilla de doctores en el futuro. Además, los profesores se esfuerzan por identificar a los estudiantes más destacados, brindándoles la

oportunidad de continuar sus estudios a través de programas de máster y doctorado. Por otro lado, en Móstoles, el 82% del profesorado tiene contratos a tiempo completo, mientras que en Madrid-Quintana esta cifra es del 76,8% (evidencia ES01-07). El personal académico en Móstoles se reparte en los siguientes perfiles en porcentajes sobre el total según créditos impartidos: Catedráticos de Universidad: 4,69%; Titulares de Universidad: 22,53%; Profesores Ayudantes Doctores: 26,75%; Profesores Contratados Doctores: 14,04%; Profesores Asociados: 11,91%; Profesores Visitantes: 18,41%; Investigador: 3,25%. En cuanto al campus de Madrid-Quintana, la distribución sería la siguiente, también según créditos impartidos: Catedráticos de Universidad: 0,72%; Titulares de Universidad: 11,77%; Profesores Ayudantes Doctores: 23,68%; Profesores Contratados Doctores: 14,33%; Profesores Asociados: 23,65%; Profesores Visitantes: 20,79%; Investigador: 5,05%. Por lo tanto, en lo relativo a la vinculación permanente (solamente teniendo en cuenta a Catedráticos de Universidad y Titulares de Universidad), el porcentaje alcanzado en Móstoles es del 27,22%, mientras que en Madrid-Quintana se sitúa en el 12,49%. Si tenemos en cuenta también a Profesores Contratados Doctores como profesorado con vinculación permanente, los porcentajes aumentarían a un 39,67% en Móstoles y un 26,82% en Madrid-Quintana (Tabla 1.A. Profesorado). El porcentaje de permanencia no alcanza el nivel óptimo esperado con lo que la Universidad está trabajando activamente para mejorar estos valores mediante la estabilización de doctores en ambas sedes y la promoción interna de profesores con experiencia en áreas clave del grado. Para incrementar el porcentaje de estos docentes, la universidad facilita en la medida de lo posible la promoción a figuras superiores con carácter permanente, por ejemplo, incentivando la investigación de los docentes con programas propios de investigación y otras acciones de forma que los profesores puedan acreditarse para optar a estas figuras.

En el grado de videojuegos, es especialmente importante disponer de Profesores Asociados, un 14,04% en Móstoles y un 21,43% en Madrid-Quintana (Tabla 1.A. Profesorado), por aportar su experiencia directa como trabajadores de la industria con perfiles especializados, ya que ésta es relativamente reciente y está en constante transformación. Por otro lado, el número de profesores Ayudantes Doctores ha aumentado significativamente (13 en el Móstoles, frente a 6 del curso anterior; 10 en Madrid-Quintana frente a 7 el curso anterior) y se espera que aumente más, lo que sugiere que, en cursos sucesivos, aumentarán también los Profesores Contratados Doctores (o la figura homóloga según la nueva normativa, Profesor Permanente Laboral) e incluso los Profesores Titulares, aumentando previsiblemente el porcentaje de profesores con vinculación permanente. Además, dado que la figura de profesor visitante se ha extinguido, es de esperar que, al promocionar a estos profesores a otras figuras, aumenten las categorías permanentes de la plantilla.

La responsabilidad docente recae principalmente en las siguientes áreas de conocimiento: Arquitectura y Tecnología de Computadores, Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, e Informática y Estadística. No obstante, conviene aclarar que el profesorado no está dedicado en exclusiva a esta titulación y que también hay otros departamentos implicados como el de Matemática Aplicada, Ciencia e Ingeniería de los Materiales y Tecnología Electrónica, o el de Artes y Humanidades, ya que esta titulación engloba diversas disciplinas y áreas relacionadas con el diseño y el desarrollo de videojuegos. Esta diversidad en las áreas de conocimiento asegura una formación multidisciplinar y alineada con los objetivos del título.

En Móstoles, el claustro acumula 70 quinquenios y 52 sexenios; en Madrid-Quintana se acumulan 53 quinquenios y 35 sexenios. Estas cifras, demuestran un nivel alto de experiencia y compromiso con la investigación.

En Móstoles, 85 profesores y, en Madrid-Quintana, 54 profesores cuentan con tramos en el programa DOCENTIA, certificado por ANECA y la Fundación Madri+d. Es destacable que el profesorado acumula un 27,45% de calificaciones de "excelente" y un 44,1% de "notable" (EV12. Resultados DOCENTIA). Este nivel de evaluación refleja un compromiso continuo con la calidad docente y la mejora de los métodos de enseñanza. Los datos concretos sobre el profesorado de cada asignatura (Categoría, Titulación académica, Quinquenios, Sexenios, y tramos DOCENTIA) pueden consultarse en las Guías Docentes (EV01. Guías docentes)

De esta forma, el personal docente combina experiencia profesional en la industria de los videojuegos con cualificación académica e investigadora, asegurando una formación de calidad alineada con las demandas del sector. Los profesores asociados aportan perspectivas prácticas, mientras que el hecho de que los datos relativos a la investigación por parte de los docentes sean tan elevados, repercute en la consolidación de las bases teóricas necesarias para una formación integral. Los estudiantes otorgaron una valoración media muy positiva de 3,89 sobre 5 en satisfacción con la actividad docente del profesorado durante el curso 2023-2024 en Móstoles. En Madrid este indicador es aún más positivo, de 4,18 sobre 5, lo que refleja una mejora con respecto a años anteriores (Tabla 7. Indicadores de satisfacción).

Respecto a la asignación de Trabajos de Fin de Grado (TFG), el grado cuenta con procedimientos claros que garantizan una adecuada asignación y seguimiento. Estos procedimientos incluyen la asignación de tutores especializados, que en su mayoría cuentan con experiencia investigadora y profesional relevante en el sector de los videojuegos, asegurando la calidad y pertinencia de los proyectos desarrollados. El título cuenta con un número suficiente de profesores capacitados para la dirección y tutorización de Trabajos de Fin de Grado (TFG). Durante el curso 2023-2024, hubo 119 estudiantes matriculados de la asignatura de TFG, garantizando una adecuada supervisión y seguimiento individualizado para cada estudiante, siendo el grado de satisfacción global de los estudiantes con la asignatura de 3,95 sobre 5 en Móstoles (ES01-01-S.TFG.5 - 1) y 4,18 en Madrid-Quintana (ES01-03-S.TFG.5 - 1). De las calificaciones obtenidas en la asignatura de TFG, el 45,65% fueron de Notable y el 54,35% de Sobresaliente, no habiendo ninguna calificación de Suspensión durante el curso 2023-2024 (ES01-07).

En conclusión, el personal académico del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos cumple con los niveles de cualificación académica e investigadora requeridos para garantizar la calidad del proceso formativo. Las áreas identificadas para mejora, como el aumento del porcentaje de vinculación permanente, están siendo abordadas mediante planes de estabilización del claustro y la promoción de la actividad investigadora.

4.2. En su caso, la universidad ha hecho efectivos los compromisos adquiridos en los diferentes procesos de evaluación del título respecto a la contratación y mejora de la cualificación docente e investigadora del profesorado y está realizando actuaciones dirigidas a dar cumplimiento a los requisitos previstos en la normativa vigente en relación con el personal docente e investigador.:

N.P.

Justificación de la valoración: No procede

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 4. PERSONAL ACADÉMICO:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: El personal académico del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Rey Juan Carlos cumple con los estándares requeridos en cuanto a suficiencia y adecuación, garantizando la calidad de la docencia y la formación integral de los estudiantes. Se ha constatado una mejora progresiva en la cualificación académica, la vinculación permanente y la experiencia investigadora de la plantilla docente.

- Composición y distribución del profesorado: Durante el curso 2023-2024, la plantilla del personal académico estuvo compuesta por 57 profesores en el campus de Móstoles y 56 en el campus de Madrid-Quintana, siendo altos los porcentajes de profesores a tiempo completo (mayores a un 76% en ambos campus). La distribución es variada entre distintas categorías profesionales, con margen de mejora en cuanto a los profesores con vinculación permanente. Para incrementar el porcentaje de estos docentes, la universidad facilita en la medida de lo posible la promoción a figuras docentes con carácter permanente, por ejemplo, incentivando la investigación de los docentes con programas propios de investigación y otras acciones de forma que los profesores puedan acreditarse para optar a estas figuras. La extinción de la figura de Profesor Visitante también podrá contribuir a la consolidación de nuevas plazas permanentes. Además, se fomenta la captación de talento entre los egresados del grado, facilitándoles el acceso a programas de máster y doctorado.

- Experiencia docente e investigadora: La plantilla acumula una experiencia docente considerable reflejada en los quinquenios (70 en Móstoles y 53 en Madrid-Quintana) y sexenios de investigación (52 en Móstoles y 35 en Madrid-Quintana). Los resultados del programa DOCENTIA son muy buenos, donde se destaca que el profesorado acumula un 27,45% de calificaciones de "excelente" y un 44,1% de "notable".

- Diversidad de áreas de conocimiento: El personal académico proviene de áreas diversas que incluyen Arquitectura y Tecnología de Computadores, Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Informática y Estadística, así como Matemática Aplicada, Ciencia e Ingeniería de los Materiales y Tecnología Electrónica, entre otras. Esta diversidad asegura una formación multidisciplinar que se alinea con los objetivos del grado.

- Valoración de la calidad docente: Los estudiantes valoraron muy positivamente la docencia, evidenciando una mejora respecto a años anteriores. Además, los procedimientos de asignación de Trabajos de Fin de Grado (TFG) aseguran la supervisión individualizada de los estudiantes, lo que se refleja en la alta satisfacción con esta asignatura y la excelente distribución de calificaciones.

El personal académico del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos es suficiente y adecuado, cumpliendo los estándares de calidad y cualificación. Se está trabajando y se prevé una mejora en la vinculación permanente y la experiencia investigadora. Las valoraciones positivas de los estudiantes y los altos niveles de satisfacción docente confirmar la calidad de la docencia impartida, lo que permite considerar que el criterio 4 ha sido cumplido de forma satisfactoria.

Criterio 5. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

EL PERSONAL DE APOYO, LOS RECURSOS MATERIALES Y LOS SERVICIOS PUESTOS A DISPOSICIÓN DEL DESARROLLO DEL TÍTULO SON LOS ADECUADOS EN FUNCIÓN DE LA NATURALEZA, MODALIDAD DEL TÍTULO, NÚMERO DE ESTUDIANTES MATRICULADOS Y COMPETENCIAS A ADQUIRIR POR LOS MISMOS.

5.1. El personal de apoyo que participa en las actividades formativas es suficiente y los servicios de orientación académica y profesional soportan adecuadamente el proceso de aprendizaje y facilitan la incorporación al mercado laboral.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: El GDDV no tiene asignado Personal de Administración y Servicios que se dedique específicamente al apoyo de la docencia de una titulación. El Personal de Administración y Servicios de la Universidad Rey Juan Carlos da apoyo a

todas las titulaciones que se imparten en el campus y está estructurado en las siguientes áreas: Alumnos, Asuntos Generales, Extensión Universitaria, Gestión Económica, Informática, Información y Registro, Oficina Técnica, Ordenación Académica, Recursos Humanos, Relaciones Internacionales, Escuela de Doctorado, Servicios de PDI, Títulos Propios, Contabilidad y Presupuestos, Biblioteca, Infraestructuras, Centro de Apoyo Tecnológico (CAT), Prevención y Riesgos Laborales y personal de apoyo a los departamentos y escuelas.

A su vez, dentro del Campus de Móstoles, que es donde se ubica la ETSII, las principales Áreas de Gestión de Campus son: Asuntos Generales, Recursos Humanos, Gestión Económica e Inventory, Secretaría de Alumnos, Biblioteca, Recursos Humanos, Mantenimiento, Restauración, Reprografía y Servicios Informáticos.

Por su parte, en la sede de Madrid-Quintana, las principales Áreas de Gestión de Campus disponibles son: Asuntos Generales, Secretaría de alumnos, Biblioteca, Mantenimiento y Servicios Informáticos.

El personal de apoyo de Área de Servicios Informáticos de los Campus ofrece soporte técnico tanto a aulas, como a profesorado, como a personal de administración y servicios proporcionando y manteniendo las aplicaciones informáticas orientadas a las tareas, procesos y procedimientos de la gestión universitaria en todas sus vertientes. Desde esta área, a través del Servicio de virtualización de aplicaciones y escritorios de software de laboratorio de docencia, se ha dado un salto cualitativo en la prestación del servicio de software para docencia, de tal forma que éste sea accesible por cualquier alumno y profesor, desde cualquier dispositivo en cualquier lugar y en cualquier momento.

La Universidad también cuenta con un grupo de Audiovisuales, integrado en el Servicio de Infraestructuras Tecnológicas de la Universidad Rey Juan Carlos, y tiene como objetivo proporcionar apoyo técnico para realizar actividades docentes por videoconferencia o streaming, así como la grabación de estas.

Por otro lado, La Universidad también dispone de la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad y Necesidades Educativas Especiales , cuyo objetivo principal es que aquellos miembros de la Comunidad Universitaria (alumnos, profesores o personal de administración y servicios) que presenten cualquier tipo de diversidad funcional o necesidad educativa especial, puedan gozar de las mismas oportunidades que el resto para el desarrollo de sus estudios universitarios, o para el desempeño de sus puestos de trabajo, bajo el prisma de igualdad de oportunidades. Esta Unidad coordina y desarrolla una serie de acciones orientadas a la asistencia, apoyo y asesoramiento que permitan, en la medida de lo posible, un desenvolvimiento autónomo pleno en el ámbito de la vida universitaria, incluyendo accesibilidad física, administrativa y de comunicación.

La adecuación del personal de apoyo de la Universidad Rey Juan Carlos se garantiza por el sistema de selección de personal, que se ajusta estrictamente a la normativa general aplicable a los empleados públicos. Asimismo, la Universidad se preocupa por proporcionar a su plantilla formación continua, ofreciendo constantemente cursos de adecuación y actualización. En la página Web de la Universidad se puede encontrar una relación de los cursos de formación ofrecidos.

Por lo tanto, se considera que el personal de apoyo disponible en la Universidad Rey Juan Carlos y en la ETSII es suficiente y adecuado para la implantación y el desarrollo del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, tanto en el campus de Móstoles como en la sede de Madrid-Quintana.

Por otro lado, la Universidad proporciona diferentes servicios de orientación académica y profesional, ofreciendo diferentes programas de apoyo a los estudiantes entre los que están los programas de orientación a futuros estudiantes, tutorías académicas en las diferentes asignaturas, programa de tutorías integrales y programa de Mentoring.

La Universidad Rey Juan Carlos ofrece a sus estudiantes diferentes programas de Movilidad (p.e. Erasmus+ y mundo, Movilidad SICUE) y programas para la realización de prácticas internacionales (p.e. Programa Erasmus Prácticas). Comentar que el grado de videojuegos cuenta con la prioridad en 10 plazas debido a su especificidad (ES02-8). Aun así, los estudiantes de este grado pueden realizar otro destino si el coordinador académico aprueba el acuerdo de equivalencia. Toda la información relativa a estos programas se encuentra en la página Web de la Universidad (<https://www.urjc.es/internacional/erasmus-y-movilidad>).

Desde el curso 2015/2016 se ofrece a los estudiantes de la URJC un Curso Cero Online en matemáticas, formado por módulos de corta duración, orientados a nivelar, reforzar y actualizar los conocimientos de los estudiantes de nuevo ingreso, que resultan fundamentales para iniciar con éxito las titulaciones que van a realizar los estudiantes. Se trata, por tanto, de una formación inicial que, sobre la base de las competencias adquiridas por los estudiantes en enseñanza preuniversitaria, les ayuda a conocer y alcanzar el nivel de partida de asignaturas de formación básica (<https://www.urjc.es/principal-intranet/curso-cero>). Acciones de mejora relacionadas 02-2425, 03-2425, 07-2425.

También dentro del marco de la Escuela se han celebrado congresos, seminarios, jornadas y charlas con una temática específica sobre diferentes temas de actualidad. Como seminarios específicos sobre temáticas afines a los videojuegos, se pueden mencionar los dedicados a "Unity webinar", "Hero Catwalk: Videojuegos y Moda Inclusiva" o "Seminarios de EA Games y Next Limit" (ES02-3).

Además, desde la escuela se fomentan y apoyan las actividades organizadas por las asociaciones de alumnos. En los tres últimos cursos 21/22, 22/23 y 23/24, la asociación de alumnos Virtual Soul (adscrita al Campus de Móstoles) organizó las consecutivas ediciones de la GameGen (<https://virtualsoul.es/gamegen9.html>), que a lo largo de tres días ofrece ponencias, eventos de networking, talleres y torneos; por su parte, la asociación GameScholars (adscrita a la sede de Madrid-Quintana) organizó 4 ediciones de Game Jam, donde grupos de alumnos tienen un mes para realizar un juego con una determinada temática. Los

ganadores de este tipo de eventos, en los últimos años se está haciendo un esfuerzo por parte de la ETSII para recompensarlos y que presenten sus videojuegos en ferias de tipo Indie, como se ha comentado en puntos anteriores. De igual forma, se aprovechan las sinergias con el Máster Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual (<http://www.mastergraficos.com>), cómo la visita a las instalaciones de EA Games, o diversos seminarios ofrecidos por profesionales de esta empresa y de otras.

La Universidad Rey Juan Carlos, a través de la Unidad de Prácticas Externas y de la Oficina de Egresados organiza jornadas, talleres y diversas actuaciones dirigidas a apoyar y orientar al estudiante en la búsqueda de empleo, para mejorar su empleabilidad y favorecer la inserción laboral (EOS.6). También se cuenta con una Bolsa de Empleo, una plataforma a disposición de las empresas y los egresados donde las instituciones pueden realizar sus procesos de selección. Delegaciones de la coordinación o profesores a distintos eventos como GamesCom (<https://www.gamescom.global/en>), Guerrilla Game Festival (<https://guerrillagamefestival.es/>), Congreso Español de Videojuegos (CEV: <https://secivi.org/cev/>), IndieDevDay (<https://www.indiedevday.es/>), hacen mejorar la presencia del grado en el sector de los videojuegos. Por otro lado, en estos 3 últimos años, la ETSII ha organizado la ETSII Job Days, jornadas orientadas a que las empresas vengan a la universidad a conocer a nuestros estudiantes y promocionar su imagen. El GDDV ha tenido una especial atención en los últimos años con el fin de acercar a la escuela a diferentes empresas relacionadas con los videojuegos, proponiéndoles que oferten a los alumnos la realización de sus prácticas externas, becas o alguna oportunidad laboral.

Por lo tanto, se considera que los servicios de orientación académica y profesional ofrecidos en la Universidad Rey Juan Carlos son adecuados para dar apoyo al proceso de aprendizaje y se proporcionan servicios para facilitar la incorporación al mercado laboral a los alumnos de las titulaciones de la Universidad y, en concreto, a los alumnos del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

En cuanto a los posibles indicadores que apoyan este apartado, se encuentran los indicadores de la satisfacción de los egresados del grado en el primer año posterior (ES01-01-03). El grado de satisfacción global con la titulación (SG.E.4-1) fue 3,83 para Móstoles y 3,86 para Madrid-Quintana, aunque el indicador de la utilidad del título para acceder al mercado de trabajo (SG.E.3-1) es algo menor, 3,48 en Móstoles y 3,17 en Quintana. Aun así, el porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios (TP.G.T.2-1) es alto, un 87% en Móstoles y un 85,7% en Quintana. Si observamos los datos de la satisfacción de los egresados del grado en el tercer año posterior, observamos datos similares: porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios (TP.G.T.2-1) es alto, un 87,5% en Móstoles y un 100% en Quintana.

5.2. Los recursos materiales se adecuan al número de estudiantes y a las actividades formativas programadas en el título en todos los centros o sedes que participan en la impartición del título.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: La Universidad Rey Juan Carlos hace un uso transversal de todos sus recursos, por lo que todos los medios materiales están a disposición de la comunidad universitaria con independencia de su adscripción a diferentes centros. El Campus de Móstoles, en el que se ubica la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSII), cuenta con la siguiente infraestructura: un Edificio de Rectorado/Departamental, un Edificio de Gestión, dos edificios Departamentales, tres Aularios y edificios de Laboratorios Polivalentes, un edificio de Biblioteca, un edificio de Servicios, un Centro de Apoyo Tecnológico y, finalmente, diversas Instalaciones Deportivas. Los Aularios son edificios exclusivamente dedicados a la impartición de las principales actividades lectivas y académicas. En los edificios denominados Laboratorios se ubican los principales laboratorios para prácticas docentes, salas de ordenadores de libre acceso, y algunas estancias para delegaciones de alumnos. Toda la información acerca de estructuras y recursos del campus de Móstoles se encuentran detalladas en la página Web de la Universidad, dando información sobre los servicios que se encuentran en cada uno de los edificios, su ubicación y capacidad, etc. (<https://www.urjc.es/universidad/campus/campus-de-mostoles/337-estructura-y-recursos-campus-mostoles>).

Esta titulación se imparte presencialmente en el campus de Móstoles, que es compartido entre dos escuelas: la ETSII (Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática) y la ESCET (Escuela Superior de Ciencias Experimentales y Tecnología). Tal y como indica la página web Infotic (<https://urjc.atlassian.net/wiki/spaces/BDCP/pages/9896100/Busca+tu+aula>), el campus dispone de 3 edificios con aulas de teoría (Aularios I, II y III), con 13, 21 y 21 aulas, respectivamente. Asimismo, también hay 3 edificios de laboratorios (Laboratorios I, II y III), con 6, 13 y 11 aulas, respectivamente. El edificio Departamental II también cuenta con 4 aulas. En total, el 93% de estas aulas están digitalizadas.

Otros recursos del campus de Móstoles son los siguientes: el edificio de Biblioteca, con 6.776,95 m² para servicios bibliotecarios y 750 puestos de lectura, y unos fondos formados por unos 61.000 ejemplares, 601 revistas impresas y 48.000 números de revistas; el edificio de Restauración, que incluye el Servicio de Deportes, la Reprografía, un banco, la cafetería y el comedor con autoservicio; 2 edificios departamentales, con despachos de profesorado y laboratorios de investigación; el edificio de Gestión, con Secretaría de alumnos, así como las oficinas de dirección de ambas escuelas; el Rectorado, sede central de la URJC; el Centro de Apoyo Tecnológico y algunas pistas deportivas. Se puede mencionar que se está construyendo el departamental 3.

En el campus de Móstoles, nos gustaría destacar dos edificios concretamente, que tiene unas aulas específicas para algunas asignaturas del grado.

Edificio de Laboratorios II (campus de Móstoles):

Los laboratorios 111 y 109, con capacidad para 70 puestos cada uno, se utilizan para la impartición de prácticas en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, ya que disponen de ordenadores con tarjetas gráficas, hay tabletas digitalizadoras, y gafas y hápticos de realidad virtual. El laboratorio 111 se ha actualizado en el verano del 2024, y el 109 será renovado en el verano de 2025, adaptando así los laboratorios a las necesidades del grado.

Edificio de Laboratorios III (campus de Móstoles):

En el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos se utiliza el aula 208, con capacidad para 60 alumnos para la asignatura de Dibujo.

Asimismo, la sede de Madrid-Quintana cuenta con un edificio de 6 plantas con los recursos necesarios para acoger el desarrollo normal de un campus.

En la planta de acceso se encuentran los servicios generales de la sede: Secretaría de alumnos, el servicio de préstamo interbibliotecario (con servicio diario entre las bibliotecas de los campus, en horario de mañana y tarde), la conserjería y servicio de información para alumnos y profesores, un salón de actos para 100 personas, una sala de reuniones para profesores y una sala polivalente cafetería/sala de estudio para alumnos y docentes. Todas las plantas cuentan con baño adaptado para personas con movilidad reducida.

En este campus se cuenta con dos laboratorios, el 502, con capacidad para 70 puestos, y el 603, con 60 puestos que utilizan habitualmente los estudiantes en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Estas dos aulas son usadas por el grado, ya que disponen de ordenadores con tarjetas gráficas, hay tabletas digitalizadoras, y gafas y hápticos de realidad virtual. El laboratorio 502 se ha actualizado en el verano del 2024, y el 603 será renovado en el verano de 2025, adaptando así los laboratorios a las necesidades del grado (ES02-9).

El hecho de que la Universidad Rey Juan Carlos sea una Universidad joven hace que sus instalaciones sean accesibles y adaptadas para aquellas personas que puedan presentar una diversidad funcional. De esta forma, sus diferentes Campus presentan espacios, itinerarios, y dependencias accesibles y practicables. Por otro lado, la informatización de los servicios, y la disponibilidad de la información en la página web del Campus y de la propia Universidad, garantizan el acceso a la información en todos los sentidos. Se puede decir por tanto que en aquellos aspectos referidos por las diferentes leyes emitidas en este sentido, se respetan y promueven los Principios que la propia Ley de Igualdad de oportunidades, no discriminación y Accesibilidad Universal recoge en su articulado.

Además, todos los años desde la Coordinación Académica de Infraestructuras e Innovación Educativa, se hace un llamamiento a todo el profesorado para cubrir adquisición de material para necesidades docentes, indicando el tipo y número de unidades del material requerido, las asignaturas y titulaciones en las que se usará el material y la justificación de la necesidad del gasto. Esto también incluye las necesidades de compra de software, aunque se priorizan las alternativas libres siempre que las haya y sean equivalentes.

5.3. En su caso, los títulos impartidos con modalidad a distancia/semipresencial disponen de las infraestructuras tecnológicas y materiales didácticos asociados a ellas que permiten el desarrollo de las actividades formativas y adquirir las competencias del título.:

N.P.

Justificación de la valoración: Este título no se imparte en modalidad a distancia/semipresencial, por lo que no procede la aplicación de esta directriz.

5.4. En su caso, la universidad ha hecho efectivos los compromisos adquiridos en los diferentes procesos de evaluación del título relativos al personal de apoyo que participa en las actividades formativas, a los recursos materiales, servicios de apoyo del título e instalaciones.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: En el informe de seguimiento, para el epígrafe 5 PERSONAL DE APOYO, RECURSOS Y SERVICIOS, nos otorgó una valoración global B con la siguiente recomendación: 1.- Se debería mejorar la dotación de recursos materiales del título, tanto en cantidad como en calidad,

En respuesta a esta recomendación, queremos destacar que todos los años desde la Coordinación Académica de Infraestructuras e Innovación Educativa, se hace un llamamiento a todo el profesorado para cubrir adquisición de material para necesidades docentes, indicando el tipo y número de unidades del material requerido, las asignaturas y titulaciones en las que se usará el material y la justificación de la necesidad del gasto. Esto también incluye las necesidades de compra de software, aunque se priorizan las alternativas libres siempre que las haya y sean equivalentes.

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 5. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: El personal de apoyo disponible implicado en el título es suficiente, adecuado y capacitado para colaborar en las tareas de soporte a la docencia. Existen acciones y programas de apoyo ajustados a las necesidades formativas de los estudiantes y orientados a mejorar la adquisición de competencias por parte de los mismos. Existen programas y acciones de movilidad. Existen acciones y programas destinados al apoyo y orientación profesional de los estudiantes. El equipamiento de

los recursos materiales e infraestructuras es adecuado al tamaño medio y características del grupo, a las necesidades de organización docente del título y a las actividades formativas programadas.

Tanto el Campus de Móstoles como el de la sede de Madrid-Quintana presenta una inexistencia de barreras arquitectónicas y una adecuación de las infraestructuras.

También queremos destacar que todos los años desde la Coordinación Académica de Infraestructuras e Innovación Educativa para la renovación de material y licencias software necesarias para la impartición del grado.

DIMENSIÓN 3. Resultados

Criterio 6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZADOS POR LOS TITULADOS SON COHERENTES CON EL PERFIL DE EGRESO Y SE CORRESPONDEN CON EL NIVEL DEL MECES (MARCO ESPAÑOL DE CUALIFICACIONES PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR) DEL TÍTULO.

6.1. Las actividades formativas, sus metodologías docentes y los sistemas de evaluación empleados han permitido la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos por parte de los estudiantes y corresponden al nivel de la titulación especificados en el MECES.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Las guías docentes incorporan toda la información relativa a las actividades formativas, metodologías docentes y sistemas de evaluación empleados en cada asignatura. Esta información debe cuadrar con la presentada en la memoria verificada del título. Para garantizar esta coincidencia, se ha descrito ya el exhaustivo proceso de revisión de guías docentes, que se realiza antes de que comience el proceso de matriculación para el curso siguiente, y en el cual el Coordinador de Grado y los Coordinadores de Curso solicitan a los profesores realizar las iteraciones necesarias hasta que la guía docente encaje con la ficha de la asignatura a todos los niveles. Una vez publicadas las guías docentes (<https://gestion3.urjc.es/guiasdocentes/>), éstas no se pueden modificar en todo el curso salvo por cambios de profesorado sobrevenidos por causa de fuerza mayor (en este caso, se modifica solo la sección de la guía en donde se especifica el nombre de los profesores, pero los nuevos docentes deben igualmente ceñirse estrictamente a la guía publicada). Los estudiantes tienen acceso a toda esta información a través de las guías docentes de cada asignatura. Durante el curso existen diversos mecanismos para garantizar el correcto cumplimiento de estas guías, destacando la elaboración del calendario de pruebas de evaluación parciales al comienzo de cada cuatrimestre, y las reuniones con delegados de alumnos y con profesores al finalizar cada cuatrimestre.

Se planifican anualmente dos reuniones con delegados y subdelegados, y otras dos reuniones con profesorado, para analizar el desarrollo de cada asignatura y el cumplimiento de la guía docente. Para ello se utilizan sendos formularios o partes de asignatura, particularizados para el punto de vista de los estudiantes o de los profesores. Si se detectan incongruencias al analizar estos formularios, o bien, si se recibe alguna queja a lo largo del curso, el coordinador de titulación se reúne con los profesores y los estudiantes involucrados para entender la situación y corregir los problemas que pudieran haber surgido. Una asignatura de especial importancia es la de "Trabajo Fin de Grado", obligatoria de cuarto curso y carácter anual y con una carga de 15 créditos. Existe una plataforma en la que los profesores pueden ofrecer diversos trabajos y los estudiantes pueden consultar dichos temas y ponerse en contacto con los profesores. También es habitual que algunos estudiantes se pongan en contacto directamente con los profesores, ya sea para preguntarles si ofrecen algún TFG, o para proponerles un tema que les interese a ellos. Sea como sea, una vez llegado a un acuerdo, se formaliza a través de la plataforma, de forma que se dificulta que el estudiante cambie de tutor sin avisarle.

Durante los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 (Evidencias ES01-01,03,06, 08 y 09), en el campus de Móstoles se presentaron un total de 24, 31 y 30 TFGs respectivamente (85, 88 y 81 matriculados). De estos, un 58,33%, 48,3% y un 46,67% estudiantes obtuvieron un sobresaliente, 33,33%, 48,3% y un 53,33% un notable y un 8,33%, 3,23% y 0% un aprobado. En el campus de Madrid-Quintana se presentaron un total de 23, 30 y 17 TFGs respectivamente (69, 67 y 64 matriculados). De estos, un 65,22%, 76,67% y un 47,06% estudiantes obtuvieron un sobresaliente, 21,74%, 23,33% y un 47,06% un notable y un 13,04%, 0% y 5,88% un aprobado. En cuanto al doble grado, se presentaron un total de 12, 18 y 16 TFGs respectivamente (29, 40 y 38 matriculados). De estos, un 75%, 61,1% y un 68,75% estudiantes obtuvieron un sobresaliente, 25%, 33,33% y un 31,25% un notable y un 0%, 5,26% y 0% un aprobado.

Para el correcto desarrollo de los trabajos, seguimos el reglamento marco de la URJC y la normativa específica de la ETSII (<https://www.urjc.es/principal-intranet/trabajo-fin-de-grado#escuela-tecnica-superior-de-ingenieria-informatica>). Cada defensa se hace frente a un tribunal formado por 3 profesores (presidente, secretario y vocal). Mediante la siguiente rúbrica, se van valorando diferentes aspectos del trabajo: la presentación escrita (30 %), la calidad del trabajo desarrollado (50 %) y la presentación oral (20 %). El tutor no forma parte del tribunal y puede proponer una nota, pero es el tribunal el que decide la

calificación final. En caso de que el trabajo sea excepcional, se puede proponer al estudiante para que sea candidato a matrícula de honor. Una vez finalizado el curso académico, la Comisión de TFG de la ETSII toma la decisión de otorgar las matrículas de honor a los estudiantes con mejores expedientes académicos.

En cuanto a la asignatura de "Prácticas Externas", también se trata de una asignatura obligatoria de cuarto curso, carácter anual y 15 créditos. Estos créditos se traducen en una duración de 350 horas (prácticas curriculares), si bien los estudiantes pueden continuar haciendo, si lo desean, prácticas extracurriculares hasta un máximo de 900 horas. La gestión de las prácticas se lleva a cabo a través de la Unidad de Prácticas Externas (UPE) (<https://www.urjc.es/principal-intranet/practicas-externas>), que dispone de una plataforma a través de la cual las empresas pueden ofertas prácticas, que son elegidas por los estudiantes. Si una empresa nunca ha trabajado con la URJC, se hace necesario la firma de un convenio URJC-empresa, algo que también se hace a través de la UPE. En cuanto se confirma que un estudiante hará las prácticas con cierta empresa, allí tendrá un tutor de empresa, que será quien le guíe en el día a día. Por su parte, tiene también un tutor académico en la URJC, en este caso, la profesora José San Martín López.

Según los datos correspondientes a los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 (Evidencias ES01-01,03,06, 08 y 09), hubo 43, 27 y 40 respectivamente (campus Madrid), 49, 48 y 44 (Móstoles) y 17, 20 y 18 (Doble) estudiantes matriculados en esta asignatura de "Prácticas Externas", si bien fueron respectivamente 39, 19 y 30 (Madrid), 37, 35 y 25 (Móstoles) y 17, 18 y 16 (Doble) los estudiantes las completaron en el curso, respectivamente. La nota media de los estudiantes ha sido 9,51, 9,53 y 9,61(Madrid), 9,24, 9,62 y 9,55(Móstoles), 9,88, 9,76 y 9,6(Doble). Aproximadamente a la mitad del periodo de prácticas, se requiere al estudiante para que rellene un informe intermedio, que permite la detección temprana de problemas surgidos durante las prácticas. Al acabar el periodo de prácticas, el tutor de empresa valora al estudiante mediante una serie de ítems que se puntúan de 1 a 5. Debe también que hacer un resumen de las tareas realizadas y finalmente proponer una nota de 0 a 10. Por su parte, el estudiante se auto-valora con unos ítems muy parecidos a los llenados por el tutor de empresa y también escribe un resumen de las tareas realizadas y se auto-propone una nota. Finalmente, la tutora académica, analizando toda la información recibida por ambas partes, es la que establece la nota final y la encargada de introducirla en la plataforma de Prácticas Externas.

En cuanto a la movilidad de los estudiantes, en los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 (Evidencias ES01-01,03,06, 08 y 09), se recibió a 5, 3 y 4 estudiante de fuera y se enviaron a 3, 1 y 4 estudiantes URJC a universidades del extranjero mediante el programa Erasmus. Asimismo, se recibió 2 (22/23) y 1 (23/24) estudiantes en el programa Mundus, pero se mandaron 2 en el curso 23/24. Como dato positivo, en el curso 24/25 se han ido 12 personas. En nuestra titulación disponemos de un coordinador de movilidad Erasmus/Mundus específicamente para el GDDV (ES02-8), que trabaja codo con codo con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC tanto para los acuerdos de los estudiantes, como para intentar generar nuevos acuerdos con universidades, por ejemplo, en junio de 2024 se firmó el acuerdo con Universidad portuguesa IADE - U.E por su grado Global Bachelor in Games Development.

6.2. La evolución de los principales datos e indicadores del título es adecuada con las previsiones del título y coherente con las características de los estudiantes de nuevo ingreso.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Esta titulación se compone de 4 cursos académicos de 60 créditos cada uno, lo cual hace un total de 240 créditos, incluyendo los correspondientes a las Prácticas Externas y al TFG. Como es habitual en los estudios de Ingeniería, se suelen dedicar más años a los previstos para terminar los estudios. Los últimos datos disponibles corresponden a los estudiantes que comenzaron en el curso 2019/2020, que acabaron sus estudios en unos 4,5 años (Madrid) y 4,63 (Móstoles) (Evidencias ES01-06,07, 08 y 09). Esta duración ha ido disminuyendo paulatinamente desde el año de implantación del grado, el 2014/2015, para el cual se necesitaban 5,76 años. De esta forma, la duración real de los estudios se está aproximando a la duración teórica de 4 años, lo cual indica que la carga de trabajo de las asignaturas y el nivel de exigencia se están acompañando con las capacidades de los estudiantes.

La tasa de graduación, entendida como el porcentaje de estudiantes que terminan sus estudios 4 o 5 años después de comenzarlos, está prevista en un 35 % en la memoria de verificación del grado. Para el último curso disponible (2019/2020), se obtiene un 30% en Madrid, un 39,58% en Móstoles, y un 58,33 del Doble Grado, siendo un valor muy cercano al objetivo, y notablemente superior a las primeras generaciones del grado (en 2014/2015 fue de 29 (Móstoles), en 2016/2017 fue de 17,86% (Madrid) y un 30% (Móstoles) (Evidencias ES01-06,07, 08 y 09).

En cuanto a la tasa de eficiencia, definida como el porcentaje de créditos del plan de estudios a los que deberían haberse matriculado los estudiantes respecto de los créditos a los que realmente se matricularon, está previsto en un 76 %. Los datos de los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 (Evidencias ES01-06,07, 08 y 09) arrojan unos valores del 88.94%, 88.16% y 87.02% en el campus de Madrid respectivamente, unos valores 82.18%, 83.59% y 81.38% en el campus de Móstoles respectivamente, y unos valores de 80.57%, 80.6% y 90.19% en el Doble Grado muy por encima del 76 %. Esta ha sido la tónica en los últimos cursos.

La tasa de rendimiento, que corresponde al porcentaje de créditos superados frente a los matriculados, en los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 (Evidencias ES01-06,07, 08 y 09), son bastantes similares (74,07%, 74,7% y 73,4% respectivamente) y en el doble grado tienen tendencia negativa (82,96%, 80,8% y 76,68% respectivamente). La tasa de éxito (porcentaje de créditos superados frente a los presentados) fue 85.37%, 85.2% y 83.03% y en el doble grado fue 91.68%, 93.86% y 89.96% respectivamente,

también similar al de años anteriores. De igual forma, la tasa de presentación (porcentaje de créditos presentados frente a los matriculados) fue del 86.76%, 87.67% y 88.4% de nuevo muy parecida la de años anteriores. En el caso del doble grado tiene una tendencia algo negativa al ser 90.49%, 86.08% y 85.24%. En el caso del doble grado, estos indicadores se van a marcar en observación para para observar si se trata de una tendencia a la baja o simplemente de oscilaciones naturales. Analizando el detalle, es importante destacar que este rendimiento parece tender a estabilizarse entre todas las asignaturas. En los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 (Evidencias ES01-06,07, 08 y 09) hubo 0, 2 y 0 asignaturas/grupo con rendimiento inferior al 30% y 23, 27 y 18 con rendimiento superior al 95% (en ambos casos, con al menos 20 alumnos matriculados (Evidencias en EV02- A_A-06_02). Se han solicitado informes de justificación de la tasa de rendimiento obtenida a los profesores de estas asignaturas, que se adjuntan como evidencias junto a este informe. En general, las asignaturas que repiten el rendimiento superior al 95% suelen ser las mismas debido a sus metodologías docentes, es habitual esas tasas de rendimiento. Por otra parte, los casos con tasas de rendimiento inferior al 30% son muy puntuales, y estos informes nos ayudan a poder solucionar cualquier problema que ocurran. Para terminar, mencionaremos los datos sobre tasa de abandono, entendida laxamente como el porcentaje de estudiantes que no se matriculan de ninguna asignatura en los dos años siguientes a su última matrícula respecto del total de estudiantes que entraron en un cierto año. La memoria de verificación establece un umbral máximo del 25 % para este indicador. Para los datos de los estudiantes que iniciaron sus estudios en los cursos 19/20, 20/21 y 21/22 (Evidencias ES01-06,07, 08 y 09), esta tasa fue del 32.43%, 13.51% y 16.22% respectivamente (Madrid), 19.61%, 38% y 4.76% (Móstoles) y 13.64%, 19.05% y 21.05% en el Doble grado. Una tasa muy inferior al máximo obtenido (50,94% en Madrid, un 40% en Móstoles para los alumnos del curso 2016/17).

6.3. La satisfacción de los estudiantes, del profesorado, de los egresados y de otros grupos de interés es adecuada.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Los estudiantes del grado han valorado durante los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 (Evidencias ES01-01,03,05, 08 y 09) con un 2, 3 y 2,71 en el campus de Madrid-Quintana, y con un 2,19, 2,25 y 2,63 la satisfacción con la estructura del plan de estudios (SG.A.1-1). Con un 2,67, 3,27 y 2,76 en Madrid y 2,06, 2,67 y 3,11 en Móstoles la satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas (SG.A.1-4) y un 2,11, 3,27 y 3,12 en Madrid y 2,44, 2,75 y 2,89 en Móstoles acerca de la satisfacción global con la titulación (SG.A.10-1). En general, la satisfacción no es excelente, pero poco a poco a través de las acciones de mejora planteadas, y los procedimientos de seguimiento, es más rápido identificar problemas e intentar solucionarlos.

En cuanto al profesorado, podemos observar valores entre 3,77 y 4,07 durante los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 (Evidencias ES01-01,03,05, 08 y 09), el nivel de satisfacción con la organización del plan de estudios (SG.PDI.1-1), así como el nivel de coordinación docente con unos valores entre 4,09 y 4,43(SG.PDI.1-5). En cuanto al nivel de interés y participación de los estudiantes en las asignaturas, es puntuado con valores entre 4,02 y 3,61 (SG.PDI.1-10). Este valor, aunque todavía es positivo, tiene una tendencia negativa en ambos campus, y en especial el campus de Madrid es ligeramente inferior, y se pondrá en observación por la coordinación.

Respecto al grado de implicación de los estudiantes percibido por los docentes (Evidencias ES01-01,03,05, 08 y 09), es interesante también mencionar la satisfacción respecto al uso de recursos en el Aula Virtual por parte de los estudiantes (SG.PDI.5-1), con valores entre 4,30 y 4,03, que son valores positivos, pero, sin embargo, el nivel de asistencia y participación en clase tiene valores entre 3,89 y 3,58, con tendencia ligeramente negativa. También comentar el nivel de asistencia a tutorías (SG.PDI.5-3), que tiene valores entre 3,38 y 2,87 con una tendencia ligeramente negativa. Estos valores se pondrán en observación con el objetivo de identificar si hubiera problemas o son fluctuaciones de grupos concretos. El profesorado puntúa con valores entre 3,95 y 4,30 la satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad (SG.PDI.1-8), con un 3,97 y 4,31 los recursos materiales (SG.PDI.1-9) y con valores entre 3,95 y 4,09 la satisfacción global con la titulación (SG.PDI.2-1).

Los estudiantes del grado han valorado durante los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 (Evidencias ES01-01,03,05, 08 y 09), la satisfacción con la ETSII como centro con 2,56, 3,27 y 2,94 los alumnos del campus de Madrid y 3,38, 3,08 y 3,26 los alumnos del campus de Móstoles (SG.A.10-2). También valoran la satisfacción global de la plataforma de Aula Virtual con 3,06, 3,93 y 3,67 en Madrid y 3,29, 3,44 y 3,81 en Móstoles (SG.A.5-4). La información disponible en la web sobre el plan de estudios recibe un 3, 3,8 y 3,53 para los alumnos de Madrid, y un 2,88, 2,83, y 3,65 (SG.A.6-1), mientras que el proceso de matriculación recibe un 3,22, 3,91 y 3,82 por parte de los alumnos de Madrid, y un 3,75, 3,58, y 3,58 (SG.A.7-1). La labor del coordinador de titulación ha sido puntuada con un 3,5, 4 y 3,29 por los alumnos de Madrid y 3,36, 3,45 y 3,19 por los alumnos de Móstoles (SG.A.8-1). También es interesante observar Grado de satisfacción con los procedimientos de quejas y sugerencias (SG.A.7-2), los valores obtenidos son 3,6, 3,4 y 3,36 para los alumnos del campus de Madrid y 2,91, 3,40 y 3,08 en los alumnos del campus de Móstoles. Estos valores deben ser observados para conseguir los mejores resultados posibles.

En cuanto a los egresados, los resultados obtenidos en las encuestas del PGRI arrojan resultados muy positivos durante los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 (Evidencias ES01-01,03,05, 08 y 09). Por un lado, se puntuó con un 2,83, 3,06 y 3,17 para los alumnos del campus de Madrid y 2,89, 3,15, y 3,21 la satisfacción con el plan de estudios de la titulación (indicador SG.E.1-1) y con un 3,50,

3,61 y 3,62 para los alumnos de Madrid y 3,33, 3,5 y 3,79 los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas (SG.E.1-2). La valoración de la utilidad para acceder al mercado de trabajo del título de graduado/a en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Rey Juan Carlos es de 3,17, 3,5 y 3,17 para los alumnos de Madrid y 3,19, 3,29 y 3,48 (SG.E.3-1).

Por lo que se refiere al Personal de Administración y Servicios (Evidencias ES01-01,03,05, 08 y 09), valoran con entre un 3,65 y un 3,76 la satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas (SU.PAS.3-3), con valores iguales en ambos campus.

Con respecto a las Prácticas Externas (Evidencias ES01-01,03,05, 08 y 09), de realización obligatoria en cuarto curso, durante los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 el 84,6%, 94,4% y 95,8 % de los estudiantes encuestados del campus de Madrid y el 85,7%, 96,9% y 89,5% de los estudiantes del campus de Móstoles respondió que tuvieron una duración adecuada (PE.AG.1-3). Se da la circunstancia de que las prácticas curriculares son 350 horas. El grado de afinidad de las prácticas con el grado es de 3,54, 3,72 y 3,33 para los alumnos de Madrid y 3,57, 3,78 y 4,16 para los alumnos de Móstoles (PE.AG.1-6). Desde la coordinación, este dato se ha querido mejorar con las actividades citadas en apartados anteriores, y esperemos que suba la valoración. Además, el 84,6%, 83,3% y 87,5 de los estudiantes de Madrid, y el 100%, 90,6% y 94% de los estudiantes consideró que con las prácticas habían aumentado sus expectativas de conseguir trabajo (PE.AG.2-2). El nivel de satisfacción con las prácticas fue de 4,26, 4,61, y 4,13 para Madrid y 4,23, 4,38 y 4,32 para Móstoles (PE.AG.5-1). Por su parte, los tutores externos, es decir, los profesionales a cuyo cargo trabajan los estudiantes en prácticas, valoraron con un 5,00, 4,33 y 4,9 con los estudiantes de Madrid y 5, 5, y 4,68 para los estudiantes de Móstoles en el indicador de satisfacción global con el programa de prácticas (PE.T.4-1).

6.4. Los valores de los indicadores de inserción laboral de los egresados del título son adecuados al contexto socio-económico y profesional del título.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: Resulta de interés analizar los datos de inserción laboral para los egresados, una vez transcurrido 1, 2, 3 o 4 años desde el momento de la graduación. Es destacable que (Evidencias ES01-01,03,05, 08 y 09), 1 año después de la graduación, las tasas de paro (n.º de desempleados frente a n.º de activos) de las distintas promociones han sido para los cursos 21/22, 22/23 y 23/24 del 0%, 5,9% y 0% respectivamente para el campus de Móstoles y 0%, 13,3%, y 0% para el campus de Madrid-Quintana (indicador IL.G.1-5), con un tiempo medio de búsqueda del primer empleo de solo 3,36, 3,56 y 1,65 meses para el campus de Móstoles, y 6,2, 6,08 y 2,79 meses para el campus de Madrid-Quintana desde la graduación (IL.G.1-7). El dato de paro casi nulo se mantiene para los otros años evaluados (TP.G.1-5, TP.G.T.1-5 y TP.G.C.1-5), de forma que se demuestra que los egresados de esta titulación encuentran trabajo rápidamente y ya no abandonan el mercado laboral.

En cuanto a los salarios, se ha registrado en estos 3 últimos años valores entre 1.225,0 euros netos mensuales hasta 1.729 euros en el primer año tras la graduación (IL.G.1-9), con una tendencia creciente (Evidencias ES01-01,03,05, 08 y 09). Además, un 80%, 92,3% y 85,7% de los egresados del campus de Madrid-Quintana encuestados contestaron que desempeñaban un puesto de trabajo adecuado al nivel de su formación académica a un año de la graduación (IL.G.4-2) frente al 71,4%, 93,8% y 95,7% de los egresados del campus de Móstoles encuestados. El nivel de satisfacción global con el empleo es elevado, pues oscila entre el 3,8 y el 4,36 para los egresados en el primer año posterior a la graduación (IL.G.3-6, TP.G.3-6, TP.G.T.3-6 y TP.G.C.3-6) para el campus de Madrid-Quintana y 3,62 y 4,31 para los egresados del campus de Móstoles, viendo una tendencia positiva con fluctuaciones. Aunque hay datos para alumnos egresados hace cuatro años, el número de los encuestados es muy bajo para tomar en cuenta sus valores, pero podemos observar los datos de los egresados hace 3 años. El Grado de satisfacción global con el empleo, tres años después del egreso es 4,25 para el campus de Madrid-Quintana y 4,06 para el campus de Móstoles. Sin embargo, no parece haber un incremento del salario para estos egresados.

En vista de lo excelentes que son todos estos datos, no consideramos relevantes estas pequeñas oscilaciones a pesar de que cabría esperar una continua mejoría en el salario y la satisfacción. Los datos de paro y de salario son coherentes con la situación actual del sector de la informática, en continuo auge y con gran demanda de profesionales.

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Se planifican anualmente dos reuniones con delegados y subdelegados, y otras dos reuniones con profesorado, para analizar el desarrollo de cada asignatura y el cumplimiento de la guía docente. Para ello se utilizan sendos formularios o partes de asignatura, particularizados para el punto de vista de los estudiantes o de los profesores. Si se detectan incongruencias al analizar estos formularios, o bien, si se recibe alguna queja a lo largo del curso, el coordinador de titulación se reúne con los profesores y los estudiantes involucrados para entender la situación y corregir los problemas que pudieran haber surgido.

Los indicadores del título muestran una mejora en la duración de los estudios y tasas de graduación y eficiencia superiores a las previstas. Sin embargo, algunas tasas, como la de abandono, varían según campus y año. Indicadores como la tasa de graduación están en niveles esperados, aunque se vigilarán y se intentará mejorar esos indicadores.

La satisfacción general de profesores y egresados es positiva, aunque con áreas de mejora identificadas, como la motivación y participación estudiantil. Se sigue un sistema de encuestas y observación para plantear acciones correctivas y mejorar los valores de los indicadores.

La satisfacción general de los estudiantes no es excelente, pero tiene una tendencia positiva. Las acciones de mejora y el seguimiento de estas parece que poco a poco mejora estos indicadores.

La asignatura de Prácticas externas tiene gran satisfacción entre alumnos y empleadores, y tanto esto, como el propio grado, tienen buenos indicadores de los egresados del grado.
