



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de
Calidad y Estrategia

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
GRADOS PRESENCIALES
2021 / 2022**

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

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

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

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

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

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad y Estrategia en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2021 / 2022 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

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

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

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en la URJC en el curso académico 2021/22 matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	39 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	59,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Nuevos Alumnos - Grados Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2021 - Mayo 2022	
RESULTADOS		
NA.1	Perfil socioeconómico	
NA.1 - 1	Edad media de acceso a la Universidad (años)	18,57
NA.1 - 2	Porcentaje de hombres	69,6%
NA.1 - 3	Porcentaje de mujeres	30,4%
NA.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	100,0%
NA.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	0,0%
NA.1 - 6	Porcentaje de alumnos que han solicitado becas	78,3%
NA.2	Satisfacción con el proceso de matriculación	
NA.2 - 1	Grado de satisfacción con la disponibilidad de la información	3,52
NA.2 - 2	Grado de satisfacción con la claridad de las instrucciones	3,48
NA.2 - 3	Grado de satisfacción con el sistema de ayuda y consulta	3,30
NA.2 - 4	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,65
NA.2 - 5	Grado de satisfacción global con el proceso de matriculación	3,61
NA.3	Valoración de la URJC	
NA.3 - 1	Opinión de los nuevos alumnos sobre la URJC (escala de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,61
NA.3 - 2	Porcentaje de alumnos que han asistido a las Jornadas de acogida	65,2%
NA.3 - 3	Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)	3,53

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

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
RESULTADOS		
NA.4	Motivación	
NA.4 - 1	Porcentaje de alumnos que habrían escogido la titulación si no hubiesen existido restricciones de acceso	82,6%
NA.5	Inserción laboral	
NA.5 - 1	Grado de conocimiento de las salidas profesionales de la titulación (escala de 1=muy bajo a 5=muy alto)	3,65
NA.5 - 2	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo por cuenta ajena en el sector privado	69,6%
NA.5 - 3	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo por cuenta ajena en el sector público	21,7%
NA.5 - 4	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo en su propia empresa (autónomos) o en empresa familiar	8,7%

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

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados durante el curso académico 2021/22 en asignaturas del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco grupos propios de docencia	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica y Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	31,8%	
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente - Titulaciones Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Diciembre 2021 - Febrero 2022 (primer semestre) / Mayo - Junio 2022 (segundo semestre)	
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
VD.G.5	Grado de implicación de los estudiantes	
VD.G.5 - 1	Porcentaje de estudiantes con una asistencia a clase superior al 25%	95,8%
VD.G.1	Resultados de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)	
VD.G.1 - 1	Se explica la guía docente	4,21
VD.G.1 - 2	Se informa sobre los criterios de evaluación	4,21
VD.G.1 - 3	Se respetan los horarios	4,21
VD.G.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno	4,06
VD.G.1 - 5	Se aclaran las dudas	3,93
VD.G.1 - 6	Se explica con claridad	3,77
VD.G.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía	4,06
VD.G.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje	3,72
VD.G.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente	4,16
VD.G.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor	3,78
VD.G.2	Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)	
VD.G.2 - 1	Resultados de la valoración docente de primer curso	3,92
VD.G.2 - 2	Resultados de la valoración docente de segundo curso	4,08
VD.G.2 - 3	Resultados de la valoración docente de tercer curso	4,06
VD.G.2 - 4	Resultados de la valoración docente de cuarto curso	3,70

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

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)	
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)
VD.G.2	Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)
VD.G.2 - 5	Resultados de la valoración docente de quinto curso
VD.G.2 - 6	Resultados de la valoración docente de sexto curso
VD.G.2 - 7	Resultados de la valoración docente de la Titulación 3,98
VD.G.4	Porcentaje de profesores con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 1	Porcentaje de profesores de primer curso con valoración $\geq 3,5$ 86,4%
VD.G.4 - 2	Porcentaje de profesores de segundo curso con valoración $\geq 3,5$ 90,0%
VD.G.4 - 3	Porcentaje de profesores de tercer curso con valoración $\geq 3,5$ 84,6%
VD.G.4 - 4	Porcentaje de profesores de cuarto curso con valoración $\geq 3,5$ 63,3%
VD.G.4 - 5	Porcentaje de profesores de quinto curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 6	Porcentaje de profesores de sexto curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 7	Porcentaje de profesores de la Titulación con valoración $\geq 3,5$ 83,8%

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

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos que durante el curso académico 2021/22 continúan los estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) que iniciaron al ingresar en la URJC en el curso 2019/20	
Tamaño Población objetivo	43 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	37,2%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Grado Presencial - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Marzo - Julio 2022	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.A.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SG.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios	2,19
SG.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	4,00
SG.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo	2,19
SG.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas	2,06
SG.A.1 - 6	Grado de satisfacción global con el proceso formativo	2,61
SG.A.2	Satisfacción con los servicios disponibles	
SG.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus	3,21
SG.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro	3,36
SG.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles	3,29
SG.A.3	Satisfacción con los espacios de docencia y estudio	
SG.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas	3,25
SG.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas	3,75
SG.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática	3,81
SG.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática	3,81
SG.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios	3,79
SG.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios	3,38

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

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.A.3 Satisfacción con los espacios de docencia y estudio		
SG.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca	4,23
SG.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos	3,70
SG.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio	3,72
SG.A.4 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos		
SG.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	3,13
SG.A.5 Satisfacción con Aula Virtual		
SG.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	3,38
SG.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,56
SG.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica	2,92
SG.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual	3,29
SG.A.6 Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad		
SG.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios	2,88
SG.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Grado	3,06
SG.A.6 - 3	Grado de satisfacción con la información disponible sobre becas y ayudas	2,79
SG.A.6 - 4	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad	2,91
SG.A.7 Satisfacción con los procedimientos administrativos		
SG.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación	3,75
SG.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	2,91
SG.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,33
SG.A.8 Satisfacción con la atención recibida		
SG.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el coordinador de la Titulación	3,36
SG.A.9 Satisfacción con la vida universitaria		
SG.A.9 - 1	Grado de satisfacción con las actividades deportivas	3,13
SG.A.9 - 2	Grado de satisfacción con las actividades culturales	3,44
SG.A.9 - 3	Grado de satisfacción con las actividades de cooperación y solidaridad	3,25
SG.A.9 - 4	Grado de satisfacción global con la vida universitaria	3,27

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

SG.A		SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
RESULTADOS		Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.A.10		Satisfacción global	
SG.A.10 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación		2,44
SG.A.10 - 2	Grado de satisfacción global con el Centro		3,38
SG.A.10 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad		3,06

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

SG.E SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2020/21 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	29 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	93,1% sobre 29 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Junio - Octubre 2022	
RESULTADOS		
SG.E.1	Grado de satisfacción con la organización de la enseñanza (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
SG.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso	2,89
SG.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas	3,33
SG.E.2	Grado de satisfacción con la formación (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
SG.E.2 - 1	Valoración global de la formación proporcionada por la URJC	3,07
SG.E.3	Utilidad del título universitario	
SG.E.3 - 1	Utilidad del título universitario para acceder al mercado de trabajo	3,19
SG.E.3 - 2	Utilidad del título universitario para mejorar las condiciones laborales	2,89

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

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2020/21 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	29 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	93,1% sobre 29 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Junio - Octubre 2022	
RESULTADOS		
IL.G.1 Trayectoria laboral durante el PRIMER año posterior al egreso		
IL.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación	77,8%
IL.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación	100,0%
IL.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después del egreso	74,1%
IL.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después del egreso	74,1%
IL.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después del egreso	0,0%
IL.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) un año después del egreso	90,0%
IL.G.1 - 7	Tiempo medio en conseguir empleo tras la graduación (meses)	3,36
IL.G.1 - 8	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el primer año tras la graduación (meses)	3,48
IL.G.1 - 9	Salario neto medio mensual del primer empleo	1.320,00
IL.G.2 Relación entre los estudios cursados y el primer empleo del titulado		
IL.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar	76,2%
IL.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria	71,4%
IL.G.3 Satisfacción con el primer empleo		
IL.G.3 - 1	Grado de satisfacción con la estabilidad del primer empleo	3,90
IL.G.3 - 2	Grado de satisfacción con las perspectivas de futuro del primer empleo	3,24

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

IL.G		INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
RESULTADOS			
IL.G.3		Satisfacción con el primer empleo	
IL.G.3 - 3	Grado de satisfacción con el salario del primer empleo		3,19
IL.G.3 - 4	Grado de satisfacción con las posibilidades de promoción del primer empleo (asalariados)		2,94
IL.G.3 - 5	Grado de satisfacción con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del primer empleo		4,33
IL.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el primer empleo		3,62

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

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2019/20 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) y contestaron a la encuesta Inserción Laboral Grado 2021	
Tamaño Población objetivo	25 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	84,0% sobre 25 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Mayo - Julio 2022	
RESULTADOS		
TP.G.1.1 Trayectoria laboral durante el SEGUNDO año posterior al egreso		
TP.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso	85,7%
TP.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso	100,0%
TP.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) dos años después del egreso	85,7%
TP.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) dos años después del egreso	85,7%
TP.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) dos años después del egreso	0,0%
TP.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) dos años después del egreso	100,0%
TP.G.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el segundo año tras la graduación (meses)	0,33
TP.G.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, dos años después del egreso	1.748,24
TP.G.2.1 Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el SEGUNDO año posterior al egreso		
TP.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, dos años después del egreso	88,9%
TP.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, dos años después del egreso	77,8%

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

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
RESULTADOS		
TP.G.3.1	Satisfacción con el empleo durante el SEGUNDO año posterior al egreso (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
TP.G.3 - 1	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con la estabilidad del empleo actual	4,50
TP.G.3 - 2	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las perspectivas de futuro del empleo actual	4,06
TP.G.3 - 3	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el salario del empleo actual	4,22
TP.G.3 - 4	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las posibilidades de promoción del empleo (asalariados) actual	4,06
TP.G.3 - 5	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del empleo actual	4,11
TP.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el empleo, dos años después del egreso	4,28

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

TP.G.T TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2018/19 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) y contestaron a la encuesta Trayectoria Profesional Grados. Segundo año posterior al egreso 2021	
Tamaño Población objetivo	11 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	90,9% sobre 11 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Mayo - Julio 2022	
RESULTADOS		
TP.G.T.1.1 Trayectoria laboral durante el TERCER año posterior al egreso		
TP.G.T.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, tres años después del egreso	100,0%
TP.G.T.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, tres años después del egreso	100,0%
TP.G.T.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) tres años después del egreso	100,0%
TP.G.T.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) tres años después del egreso	100,0%
TP.G.T.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) tres años después del egreso	0,0%
TP.G.T.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) tres años después del egreso	100,0%
TP.G.T.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el tercer año tras la graduación (meses)	1,30
TP.G.T.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, tres años después del egreso	1.743,75
TP.G.T.2.1 Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el TERCER año posterior al egreso		
TP.G.T.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, tres años después del egreso	80,0%
TP.G.T.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, tres años después del egreso	90,0%

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

TP.G.T		TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
RESULTADOS		
TP.G.T.3.1	Satisfacción con el empleo durante el TERCER año posterior al egreso (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
TP.G.T.3 - 1	Grado de satisfacción, tres años después del egreso, con la estabilidad del empleo actual	4,40
TP.G.T.3 - 2	Grado de satisfacción, tres años después del egreso, con las perspectivas de futuro del empleo actual	4,00
TP.G.T.3 - 3	Grado de satisfacción, tres años después del egreso, con el salario del empleo actual	4,30
TP.G.T.3 - 4	Grado de satisfacción, tres años después del egreso, con las posibilidades de promoción del empleo (asalariados) actual	3,90
TP.G.T.3 - 5	Grado de satisfacción, tres años después del egreso, con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del empleo actual	4,10
TP.G.T.3 - 6	Grado de satisfacción global con el empleo, tres años después del egreso	4,20

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

TP.G.C		TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. CUARTO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2017/18 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) y contestaron a la encuesta Trayectoria Profesional Grados. Tercer año posterior al egreso 2021	
Tamaño Población objetivo	5 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	80,0% sobre 5 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Mayo - Julio 2022	
RESULTADOS		
TP.G.C.1.1		Trayectoria laboral durante el CUARTO año posterior al egreso
TP.G.C.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, cuatro años después del egreso	100,0%
TP.G.C.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, cuatro años después del egreso	100,0%
TP.G.C.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) cuatro años después del egreso	100,0%
TP.G.C.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) cuatro años después del egreso	100,0%
TP.G.C.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) cuatro años después del egreso	0,0%
TP.G.C.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) cuatro años después del egreso	75,0%
TP.G.C.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el cuarto año tras la graduación (meses)	0,00
TP.G.C.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, cuatro años después del egreso	1.525,00
TP.G.C.2.1		Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el CUARTO año posterior al egreso
TP.G.C.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, cuatro años después del egreso	75,0%
TP.G.C.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, cuatro años después del egreso	50,0%

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

TP.G.C TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. CUARTO AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
RESULTADOS		
TP.G.C.3.1	Satisfacción con el empleo durante el CUARTO año posterior al egreso (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
TP.G.C.3 - 1	Grado de satisfacción, cuatro años después del egreso, con la estabilidad del empleo actual	4,00
TP.G.C.3 - 2	Grado de satisfacción, cuatro años después del egreso, con las perspectivas de futuro del empleo actual	4,50
TP.G.C.3 - 3	Grado de satisfacción, cuatro años después del egreso, con el salario del empleo actual	3,00
TP.G.C.3 - 4	Grado de satisfacción, cuatro años después del egreso, con las posibilidades de promoción del empleo (asalariados) actual	4,00
TP.G.C.3 - 5	Grado de satisfacción, cuatro años después del egreso, con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del empleo actual	4,25
TP.G.C.3 - 6	Grado de satisfacción global con el empleo, cuatro años después del egreso	4,25

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

AB		CAUSAS DE ABANDONO	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2020/21 abandonaron sus estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)		
Tamaño Población objetivo	15 individuos		
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad		
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo		
Tamaño muestral	80,0% sobre 15 individuos con los que es posible comunicar		
Cuestionario	Cuestionario de Abandono		
Recogida información	Telefónica		
Periodo de aplicación	Mayo 2022		
RESULTADOS			
AB.5		Distribución del abandono	
AB.5 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio de campus, modalidad o ampliación al doble grado, que no se considera abandono de la titulación		0,0%
AB.5 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan a falta solo de defender el Trabajo Fin de Grado, que no se considera abandono de la titulación		0,0%
AB.5 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra titulación de la URJC		0,0%
AB.5 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra Universidad		33,3%
AB.5 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan los estudios universitarios		66,7%
AB.1		Motivación	
AB.1 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan la titulación que la habrían escogido si no hubiesen existido restricciones		66,7%
AB.2		Dificultades: importancia en la decisión de dejar los estudios universitarios	
AB.2 - 1	Grado de importancia de la falta de tiempo para el estudio		2,50
AB.2 - 2	Grado de importancia de las dificultades con algunas asignaturas de la carrera		2,88
AB.2 - 3	Grado de importancia de las dificultades para asistir a clase u otros eventos programados		2,25
AB.2 - 4	Grado de importancia de las dificultades económicas		3,38
AB.2 - 5	Grado de importancia de la falta de motivación		3,50
AB.3		Abandono estudios universitarios: razón principal	
AB.3 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les gustaba la titulación		25,0%

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

AB CAUSAS DE ABANDONO		
RESULTADOS		
AB.3	Abandono estudios universitarios: razón principal	
AB.3 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por incompatibilidad con el trabajo u otros estudios	50,0%
AB.3 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les compensaba el tiempo o esfuerzo necesarios	12,5%
AB.3 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas económicos	12,5%
AB.3 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas personales o familiares	0,0%
AB.3 - 7	Porcentaje de alumnos que abandonan por causas relacionadas con la organización de la Universidad	0,0%
AB.3 - 6	Porcentaje de alumnos que abandonan por otras causas	0,0%
AB.4	Valoración de la URJC	
AB.4 - 1	Opinión sobre la URJC de los alumnos que abandonan la Titulación (valoración de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,27
AB.4 - 2	Porcentaje de alumnos que hubieran abandonado igualmente la titulación aunque hubiese habido actuaciones por parte de la URJC como mayor apoyo académico, mayor flexibilidad de horarios, o más becas y ayudas	33,3%

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

SG.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que en el curso académico 2021/22 imparten asignaturas del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES), siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco asignaturas con grupos propios de docencia	
Tamaño Población objetivo	63 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	71,4%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2022	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.PDI.3 Satisfacción con la organización de la enseñanza		
SG.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios	4,07
SG.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	4,31
SG.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante	4,19
SG.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes	4,18
SG.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la coordinación docente	4,31
SG.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	4,36
SG.PDI.5 Grado de implicación de los estudiantes		
SG.PDI.5 - 1	Los estudiantes utilizan los recursos disponibles en Aula Virtual (valoración 1=nunca a 5=siempre)	4,16
SG.PDI.5 - 2	Los estudiantes atienden y participan en clase (valoración 1=nunca a 5=siempre)	3,89
SG.PDI.5 - 3	Los estudiantes solicitan y asisten a las tutorías (valoración 1=nunca a 5=siempre)	3,09
SG.PDI.1 - 10	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación	4,02
SG.PDI.4 Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo		
SG.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Grado en la web de la Universidad	4,33

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

SG.PDI		SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
SG.PDI.4	Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo		
SG.PDI.1 - 8	Grado de satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad		4,30
SG.PDI.1 - 9	Grado de satisfacción con los recursos materiales		4,31
SG.PDI.2	Satisfacción global		
SG.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación		4,09

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

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que durante el curso académico 2021/22 imparten docencia en un grado presencial del CAMPUS DE MÓSTOLES	
Tamaño Población objetivo	923 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	40,3%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad - Grados Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Julio 2022	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SCU.PDI.5	Satisfacción con los servicios del Campus de Móstoles	
SCU.PDI.5 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro (Móstoles)	4,19
SCU.PDI.5 - 2	Grado de satisfacción con la gestión del Campus de Móstoles (Gerencia)	3,94
SCU.PDI.6	Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de Móstoles	
SCU.PDI.6 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas (Móstoles)	4,08
SCU.PDI.6 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas (Móstoles)	4,11
SCU.PDI.6 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática (Móstoles)	4,00
SCU.PDI.6 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática (Móstoles)	4,08
SCU.PDI.6 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios (Móstoles)	4,04
SCU.PDI.6 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios (Móstoles)	4,00
SCU.PDI.6 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca (Móstoles)	4,29
SCU.PDI.6 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos (Móstoles)	4,08
SCU.PDI.6 - 9	Grado de satisfacción global con el Campus de Móstoles	4,13
SCU.PDI.11	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC	
SCU.PDI.11 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,21
SCU.PDI.11 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	4,03

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

SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SCU.PDI.12	Satisfacción con Aula Virtual	
SCU.PDI.12 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	4,20
SCU.PDI.12 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	4,05
SCU.PDI.12 - 3	Grado de satisfacción con los cursos y actividades formativas de Aula Virtual	4,17
SCU.PDI.12 - 4	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Aula Virtual	4,25
SCU.PDI.12 - 5	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online	4,18
SCU.PDI.13	Satisfacción con los procedimientos administrativos de la URJC	
SCU.PDI.13 - 1	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,68
SCU.PDI.14	Satisfacción global con los servicios de la URJC	
SCU.PDI.14 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	3,99

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

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de otros países que a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en la URJC del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) durante el curso académico 2021/22	
Tamaño Población objetivo	5 individuos	
Marco	Base de datos de la Unidad de Relaciones Internacionales y de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	20,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Entrantes	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Febrero - Junio 2022	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
PM.IN.1	Satisfacción con la información previa facilitada por la URJC	
PM.IN.1 - 1	Grado de satisfacción con la información facilitada por la oficina de RRII de la URJC	3,00
PM.IN.1 - 2	Grado de satisfacción con la información facilitada sobre los trámites necesarios previos a la llegada del alumno a la URJC	2,00
PM.IN.1 - 3	Grado de satisfacción con la información necesaria para cumplimentar el Learning Agreement	2,00
PM.IN.1 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible en la página web de la URJC	4,00
PM.IN.1 - 5	Grado de satisfacción con la atención recibida por la Asociación de alumnos internacionales	3,00
PM.IN.2	Satisfacción con la calidad académica	
PM.IN.2 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la URJC	3,00
PM.IN.2 - 2	Grado de satisfacción con la oferta docente de la URJC	4,00
PM.IN.2 - 3	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la URJC (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)	2,00
PM.IN.2 - 4	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la URJC	2,00
PM.IN.3	Satisfacción con la información, acogida e integración	
PM.IN.3 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la URJC	4,00
PM.IN.3 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución URJC	2,00
PM.IN.3 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de RRII de la URJC	2,00

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

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
PM.IN.3	Satisfacción con la información, acogida e integración	
PM.IN.3 - 4	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte del coordinador académico de la URJC	3,00
PM.IN.3 - 5	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes de la URJC	1,00
PM.IN.3 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la URJC	4,00
PM.IN.3 - 7	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la URJC	4,00
PM.IN.4	Satisfacción global con la estancia en la URJC	
PM.IN.4 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia en la URJC	2,00

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

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) que en el curso académico 2021/22 a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en universidades extranjeras
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de Datos de la Unidad de Relaciones Internacionales
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para el cálculo de %m solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Salientes
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Octubre 2022
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.OUT.1 Satisfacción con el Coordinador académico de la URJC	
PM.OUT.1 - 1	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elección de destino y universidad
PM.OUT.1 - 2	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elaboración del Learning Agreement y el Acuerdo de Equivalencias
PM.OUT.1 - 3	Grado de satisfacción con la facilidad para contactar con el coordinador
PM.OUT.1 - 4	Grado de satisfacción con la rapidez en la gestión de las consultas
PM.OUT.1 - 5	Grado de satisfacción general con la atención recibida por parte del Coordinador académico
PM.OUT.2 Satisfacción con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC	
PM.OUT.2 - 1	Grado de satisfacción con la facilidad para encontrar la información de la Oficina de RRII en la página web
PM.OUT.2 - 2	Grado de satisfacción con la utilidad de la información facilitada por la URJC
PM.OUT.2 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida en la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC
PM.OUT.3 Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino	
PM.OUT.3 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la institución de acogida
PM.OUT.3 - 2	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la institución de destino (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)

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

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

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

PE.AG		PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2021 y el 31/08/2022	
Tamaño Población objetivo	35 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	100,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Grado	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2021 - Agosto 2022	
RESULTADOS		
PE.AG.1	Características de las prácticas	
PE.AG.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta	0,0%
PE.AG.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta	5,7%
PE.AG.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada	85,7%
PE.AG.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga	8,6%
PE.AG.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga	0,0%
PE.AG.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	3,57
PE.AG.2	Inserción laboral	
PE.AG.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas	22,9%
PE.AG.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo	100,0%
PE.AG.3	Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas	4,23
PE.AG.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral	3,94
PE.AG.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas	4,09

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

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS		
RESULTADOS		
PE.AG.4	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.4 - 1	Grado de satisfacción con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas	3,91
PE.AG.4 - 2	Grado de satisfacción con la gestión administrativa de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas (trámites, documentación,...)	4,00
PE.AG.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención prestada por el tutor académico en la Universidad	3,69
PE.AG.4 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas de evaluación aplicados	4,00
PE.AG.4 - 5	Grado de satisfacción global con la gestión de las prácticas y responsables	3,90
PE.AG.5	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.5 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas	4,23

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

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/21 y el 31/08/2022	
Tamaño Población objetivo	35 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	14,3%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas de Grado - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2021 - Agosto 2022	
RESULTADOS		
PE.T.1 Características de las prácticas		
PE.T.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta	0,0%
PE.T.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta	0,0%
PE.T.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada	100,0%
PE.T.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga	0,0%
PE.T.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga	0,0%
PE.T.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	4,20
PE.T.2 Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)		
PE.T.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales	4,80
PE.T.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral	5,00
PE.T.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas	4,90

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

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO		
RESULTADOS		
PE.T.3	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.T.3 - 1	Grado de satisfacción del tutor externo con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas	4,60
PE.T.3 - 2	Grado de satisfacción del tutor externo con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas (trámites, documentación,...)	4,60
PE.T.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el tutor académico de la Universidad	4,60
PE.T.3 - 4	Grado de satisfacción del tutor externo con los sistemas de evaluación aplicados	4,75
PE.T.3 - 5	Grado de satisfacción global del tutor externo con la gestión de las prácticas y responsables	4,64
PE.T.4	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.T.4 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas	5,00

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

PE.E PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/21 y el 31/08/2022	
Tamaño Población objetivo	35 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	14,3%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2021 - Agosto 2022	
RESULTADOS		
PE.E.1	Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios	
PE.E.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos	5,00
PE.E.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada	4,60
PE.E.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender	4,80
PE.E.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo	4,80
PE.E.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones	4,60
PE.E.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas	4,60
PE.E.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros	4,67
PE.E.2	Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo	
PE.E.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador	4,60
PE.E.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)	4,60
PE.E.3	Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes	
PE.E.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes	4,80

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

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han defendido el Trabajo Fin de Grado y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2021 y el 31/08/2022	
Tamaño Población objetivo	36 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	47,2%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Trabajo Fin de Grado - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2021- Agosto 2022	
RESULTADOS		
S.TFG.1	Dificultad para la presentación y defensa del TFG en un curso académico	
S.TFG.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFG en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura	29,4%
S.TFG.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados	25,0%
S.TFG.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes	16,7%
S.TFG.1 - 7	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos laborales	33,3%
S.TFG.1 - 8	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por ampliación del periodo de prácticas extracurriculares	0,0%
S.TFG.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos personales	16,7%
S.TFG.1 - 6	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por otros motivos	8,3%
S.TFG.6	Distribución del retraso en la defensa del TFG por inserción laboral	
S.TFG.6 - 1	Porcentaje de alumnos que retrasan la presentación del TFG por motivos laborales que trabajan en el mismo campo profesional que el de los estudios cursados	75,0%
S.TFG.2	Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
S.TFG.2 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFG en la página web de la URJC	3,59
S.TFG.2 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación del TFG	4,47

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

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO		
RESULTADOS		
S.TFG.2 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
S.TFG.2 - 3	Grado de satisfacción con los trámites y documentación que hay que presentar	4,06
S.TFG.2 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	4,00
S.TFG.2 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,53
S.TFG.3 Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)		
S.TFG.3 - 1	El tema elegido para el Trabajo Fin de Grado interesa a los alumnos	4,82
S.TFG.3 - 2	Es fácil encontrar un tema para el TFG afín a los intereses de los alumnos	4,41
S.TFG.3 - 3	El tema desarrollado en el TFG está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	4,65
S.TFG.3 - 4	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFG	3,88
S.TFG.3 - 5	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFG van a ser de utilidad en la vida profesional de los egresados	4,29
S.TFG.4 Resultados de la valoración de la tutoría académica (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)		
S.TFG.4 - 1	Se informa claramente sobre cómo preparar un Trabajo Fin de Grado	4,47
S.TFG.4 - 2	Disponibilidad para atender al alumno	4,53
S.TFG.4 - 3	Se realiza un seguimiento adecuado en el proceso de diseño y elaboración del TFG	4,47
S.TFG.5 Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
S.TFG.5 - 1	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Grado	3,88

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

ST.TFG		SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Tutores que han calificado la asignatura de Trabajo Fin de Grado a alumnos matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC entre el 01/09/21 y 31/08/22 (tutores x alumnos)		
Tamaño Población objetivo	36 individuos		
Marco	Base de Datos de Secretaría de la Universidad		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	44,4%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Grado		
Recogida información	Online		
Periodo de aplicación	Septiembre 2021 - Agosto 2022		
RESULTADOS			
ST.TFG.1		Dificultad para la presentación y defensa del TFG en un curso académico	
ST.TFG.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFG en las fechas inicialmente propuestas		81,3%
ST.TFG.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes		6,3%
ST.TFG.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados		0,0%
ST.TFG.1 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG porque el trabajo no alcanzaba los requisitos mínimos para ser presentado		12,5%
ST.TFG.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por otros motivos		0,0%
ST.TFG.2		Motivos por los que el TFG no cumple los requisitos mínimos para su defensa	
ST.TFG.2 - 1	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de habilidades y competencias suficientes del estudiante		100,0%
ST.TFG.2 - 2	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de dedicación del estudiante		0,0%
ST.TFG.2 - 3	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por una inadecuada planificación		0,0%
ST.TFG.2 - 4	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por otros motivos		0,0%

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

ST.TFG SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO		
RESULTADOS		
ST.TFG.3 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
ST.TFG.3 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFG en la página web de la URJC	3,69
ST.TFG.3 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación de temas de trabajo para el TFG	4,13
ST.TFG.3 - 3	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación y defensa del TFG	4,06
ST.TFG.3 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	4,31
ST.TFG.3 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	4,19
ST.TFG.4 Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)		
ST.TFG.4 - 1	El tema desarrollado en el TFG está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	4,88
ST.TFG.4 - 2	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFG	4,19
ST.TFG.4 - 3	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFG van a ser de utilidad en la vida profesional de los egresados	4,56
ST.TFG.5 Grado de dedicación a la supervisión del TFG		
ST.TFG.5 - 1	Porcentaje de tutores que dedica menos de 10 horas a la atención directa al estudiante	0,0%
ST.TFG.5 - 2	Porcentaje de tutores que dedica entre 10 y 20 horas a la atención directa al estudiante	31,3%
ST.TFG.5 - 3	Porcentaje de tutores que dedica entre 20 y 40 horas a la atención directa al estudiante	25,0%
ST.TFG.5 - 4	Porcentaje de tutores que dedica más de 40 horas a la atención directa al estudiante	43,8%
ST.TFG.6 Satisfacción global		
ST.TFG.6 - 1	Grado de satisfacción global con el reconocimiento académico de la asignatura Trabajo Fin de Grado	3,81
ST.TFG.6 - 2	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Grado	4,06

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

SU.PAS		SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Personal de administración y servicios que durante el curso académico 2021/22 prestan sus servicios en la URJC		
Tamaño Población objetivo	749 individuos		
Marco	Base de datos de Gerencia General		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	65,0%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad		
Recogida información	En línea		
Periodo de aplicación	Mayo - Julio 2022		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
SU.PAS.1	Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de la URJC		
SU.PAS.1 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones de los espacios de trabajo		3,95
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales		4,06
SU.PAS.2	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC		
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios		4,15
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web		4,04
SU.PAS.3	Satisfacción con los servicios y procedimientos de la URJC		
SU.PAS.3 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro		4,02
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones		3,71
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas		3,65
SU.PAS.4	Satisfacción con la relación con otros colectivos de la URJC		
SU.PAS.4 - 1	Grado de satisfacción con su relación con otras unidades administrativas o de servicios		4,01
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado		3,97
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado		3,94
SU.PAS.5	Satisfacción con las funciones encomendadas		
SU.PAS.5 - 1	Grado de satisfacción con la adecuación de su puesto de trabajo y las tareas encomendadas a su capacitación profesional		3,95

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

SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SU.PAS.6	Satisfacción global	
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	3,91



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de
Calidad y Estrategia

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
GRADOS PRESENCIALES
2021 / 2022**

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

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

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

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

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

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad y Estrategia en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2021 / 2022 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

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

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

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en la URJC en el curso académico 2021/22 matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)	
Tamaño Población objetivo	39 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	66,7%	
Cuestionario	Cuestionario de Nuevos Alumnos - Grados Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2021 - Mayo 2022	
RESULTADOS		
NA.1	Perfil socioeconómico	
NA.1 - 1	Edad media de acceso a la Universidad (años)	18,77
NA.1 - 2	Porcentaje de hombres	61,5%
NA.1 - 3	Porcentaje de mujeres	38,5%
NA.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	96,2%
NA.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	3,8%
NA.1 - 6	Porcentaje de alumnos que han solicitado becas	60,0%
NA.2	Satisfacción con el proceso de matriculación	
NA.2 - 1	Grado de satisfacción con la disponibilidad de la información	3,77
NA.2 - 2	Grado de satisfacción con la claridad de las instrucciones	3,73
NA.2 - 3	Grado de satisfacción con el sistema de ayuda y consulta	3,50
NA.2 - 4	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,50
NA.2 - 5	Grado de satisfacción global con el proceso de matriculación	3,96
NA.3	Valoración de la URJC	
NA.3 - 1	Opinión de los nuevos alumnos sobre la URJC (escala de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,77
NA.3 - 2	Porcentaje de alumnos que han asistido a las Jornadas de acogida	57,7%
NA.3 - 3	Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)	3,40

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

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
RESULTADOS		
NA.4	Motivación	
NA.4 - 1	Porcentaje de alumnos que habrían escogido la titulación si no hubiesen existido restricciones de acceso	84,6%
NA.5	Inserción laboral	
NA.5 - 1	Grado de conocimiento de las salidas profesionales de la titulación (escala de 1=muy bajo a 5=muy alto)	3,69
NA.5 - 2	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo por cuenta ajena en el sector privado	53,8%
NA.5 - 3	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo por cuenta ajena en el sector público	15,4%
NA.5 - 4	Porcentaje de estudiantes interesados en desempeñar en el futuro un trabajo en su propia empresa (autónomos) o en empresa familiar	30,8%

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

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados durante el curso académico 2021/22 en asignaturas del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco grupos propios de docencia	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica y Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	38,1%	
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente - Titulaciones Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Diciembre 2021 - Febrero 2022 (primer semestre) / Mayo - Junio 2022 (segundo semestre)	
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
VD.G.5	Grado de implicación de los estudiantes	
VD.G.5 - 1	Porcentaje de estudiantes con una asistencia a clase superior al 25%	98,4%
VD.G.1	Resultados de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)	
VD.G.1 - 1	Se explica la guía docente	4,31
VD.G.1 - 2	Se informa sobre los criterios de evaluación	4,27
VD.G.1 - 3	Se respetan los horarios	4,41
VD.G.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno	4,21
VD.G.1 - 5	Se aclaran las dudas	4,07
VD.G.1 - 6	Se explica con claridad	3,94
VD.G.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía	4,21
VD.G.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje	3,87
VD.G.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente	4,27
VD.G.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor	4,02
VD.G.2	Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)	
VD.G.2 - 1	Resultados de la valoración docente de primer curso	4,39
VD.G.2 - 2	Resultados de la valoración docente de segundo curso	4,08
VD.G.2 - 3	Resultados de la valoración docente de tercer curso	4,16
VD.G.2 - 4	Resultados de la valoración docente de cuarto curso	3,63

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

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)	
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)
VD.G.2	Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)
VD.G.2 - 5	Resultados de la valoración docente de quinto curso
VD.G.2 - 6	Resultados de la valoración docente de sexto curso
VD.G.2 - 7	Resultados de la valoración docente de la Titulación 4,13
VD.G.4	Porcentaje de profesores con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 1	Porcentaje de profesores de primer curso con valoración $\geq 3,5$ 95,5%
VD.G.4 - 2	Porcentaje de profesores de segundo curso con valoración $\geq 3,5$ 85,0%
VD.G.4 - 3	Porcentaje de profesores de tercer curso con valoración $\geq 3,5$ 93,6%
VD.G.4 - 4	Porcentaje de profesores de cuarto curso con valoración $\geq 3,5$ 80,0%
VD.G.4 - 5	Porcentaje de profesores de quinto curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 6	Porcentaje de profesores de sexto curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 7	Porcentaje de profesores de la Titulación con valoración $\geq 3,5$ 90,2%

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

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos que durante el curso académico 2021/22 continúan los estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) que iniciaron al ingresar en la URJC en el curso 2019/20	
Tamaño Población objetivo	28 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	32,1%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Grado Presencial - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Marzo - Julio 2022	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.A.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SG.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios	2,00
SG.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	3,78
SG.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo	2,33
SG.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas	2,67
SG.A.1 - 6	Grado de satisfacción global con el proceso formativo	2,70
SG.A.2	Satisfacción con los servicios disponibles	
SG.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus	2,88
SG.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro	3,38
SG.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles	3,13
SG.A.3	Satisfacción con los espacios de docencia y estudio	
SG.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas	3,56
SG.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas	3,38
SG.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática	3,67
SG.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática	3,33
SG.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios	3,60
SG.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios	3,60

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

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.A.3 Satisfacción con los espacios de docencia y estudio		
SG.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca	2,14
SG.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos	2,50
SG.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio	3,22
SG.A.4 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos		
SG.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	3,11
SG.A.5 Satisfacción con Aula Virtual		
SG.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	3,00
SG.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,56
SG.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica	2,63
SG.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual	3,06
SG.A.6 Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad		
SG.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios	3,00
SG.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Grado	3,22
SG.A.6 - 3	Grado de satisfacción con la información disponible sobre becas y ayudas	2,88
SG.A.6 - 4	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad	3,03
SG.A.7 Satisfacción con los procedimientos administrativos		
SG.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación	3,22
SG.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,60
SG.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,41
SG.A.8 Satisfacción con la atención recibida		
SG.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el coordinador de la Titulación	3,50
SG.A.9 Satisfacción con la vida universitaria		
SG.A.9 - 1	Grado de satisfacción con las actividades deportivas	3,25
SG.A.9 - 2	Grado de satisfacción con las actividades culturales	3,33
SG.A.9 - 3	Grado de satisfacción con las actividades de cooperación y solidaridad	3,25
SG.A.9 - 4	Grado de satisfacción global con la vida universitaria	3,28

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

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.A.10	Satisfacción global	
SG.A.10 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación	2,11
SG.A.10 - 2	Grado de satisfacción global con el Centro	2,56
SG.A.10 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	2,88

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

SG.E SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2020/21 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)	
Tamaño Población objetivo	6 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	100,0% sobre 6 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Junio - Octubre 2022	
RESULTADOS		
SG.E.1	Grado de satisfacción con la organización de la enseñanza (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
SG.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso	2,83
SG.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas	3,50
SG.E.2	Grado de satisfacción con la formación (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
SG.E.2 - 1	Valoración global de la formación proporcionada por la URJC	3,33
SG.E.3	Utilidad del título universitario	
SG.E.3 - 1	Utilidad del título universitario para acceder al mercado de trabajo	3,17
SG.E.3 - 2	Utilidad del título universitario para mejorar las condiciones laborales	3,50

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

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2020/21 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)	
Tamaño Población objetivo	6 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	100,0% sobre 6 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Junio - Octubre 2022	
RESULTADOS		
IL.G.1 Trayectoria laboral durante el PRIMER año posterior al egreso		
IL.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación	83,3%
IL.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación	100,0%
IL.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después del egreso	83,3%
IL.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después del egreso	83,3%
IL.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después del egreso	0,0%
IL.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) un año después del egreso	100,0%
IL.G.1 - 7	Tiempo medio en conseguir empleo tras la graduación (meses)	6,20
IL.G.1 - 8	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el primer año tras la graduación (meses)	6,20
IL.G.1 - 9	Salario neto medio mensual del primer empleo	1.225,00
IL.G.2 Relación entre los estudios cursados y el primer empleo del titulado		
IL.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar	80,0%
IL.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria	80,0%
IL.G.3 Satisfacción con el primer empleo		
IL.G.3 - 1	Grado de satisfacción con la estabilidad del primer empleo	4,40
IL.G.3 - 2	Grado de satisfacción con las perspectivas de futuro del primer empleo	3,60

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

IL.G		INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
RESULTADOS		
IL.G.3	Satisfacción con el primer empleo	
IL.G.3 - 3	Grado de satisfacción con el salario del primer empleo	3,00
IL.G.3 - 4	Grado de satisfacción con las posibilidades de promoción del primer empleo (asalariados)	2,80
IL.G.3 - 5	Grado de satisfacción con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del primer empleo	3,80
IL.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el primer empleo	3,80

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

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2019/20 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) y contestaron a la encuesta Inserción Laboral Grado 2021	
Tamaño Población objetivo	4 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	75,0% sobre 4 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Mayo - Julio 2022	
RESULTADOS		
TP.G.1.1 Trayectoria laboral durante el SEGUNDO año posterior al egreso		
TP.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso	100,0%
TP.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso	100,0%
TP.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) dos años después del egreso	100,0%
TP.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) dos años después del egreso	100,0%
TP.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) dos años después del egreso	0,0%
TP.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) dos años después del egreso	100,0%
TP.G.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el segundo año tras la graduación (meses)	1,50
TP.G.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, dos años después del egreso	900,00
TP.G.2.1 Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el SEGUNDO año posterior al egreso		
TP.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, dos años después del egreso	100,0%
TP.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, dos años después del egreso	100,0%

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

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO		
RESULTADOS		
TP.G.3.1	Satisfacción con el empleo durante el SEGUNDO año posterior al egreso (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
TP.G.3 - 1	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con la estabilidad del empleo actual	4,67
TP.G.3 - 2	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las perspectivas de futuro del empleo actual	4,00
TP.G.3 - 3	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el salario del empleo actual	3,00
TP.G.3 - 4	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las posibilidades de promoción del empleo (asalariados) actual	3,67
TP.G.3 - 5	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del empleo actual	4,33
TP.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el empleo, dos años después del egreso	4,00

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

AB CAUSAS DE ABANDONO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2020/21 abandonaron sus estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)	
Tamaño Población objetivo	10 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	80,0% sobre 10 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Abandono	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Mayo 2022	
RESULTADOS		
AB.5	Distribución del abandono	
AB.5 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio de campus, modalidad o ampliación al doble grado, que no se considera abandono de la titulación	0,0%
AB.5 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan a falta solo de defender el Trabajo Fin de Grado, que no se considera abandono de la titulación	0,0%
AB.5 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra titulación de la URJC	0,0%
AB.5 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra Universidad	62,5%
AB.5 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan los estudios universitarios	37,5%
AB.1	Motivación	
AB.1 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan la titulación que la habrían escogido si no hubiesen existido restricciones	87,5%
AB.2	Dificultades: importancia en la decisión de dejar los estudios universitarios	
AB.2 - 1	Grado de importancia de la falta de tiempo para el estudio	3,67
AB.2 - 2	Grado de importancia de las dificultades con algunas asignaturas de la carrera	2,67
AB.2 - 3	Grado de importancia de las dificultades para asistir a clase u otros eventos programados	3,67
AB.2 - 4	Grado de importancia de las dificultades económicas	2,33
AB.2 - 5	Grado de importancia de la falta de motivación	4,33

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

AB CAUSAS DE ABANDONO		
RESULTADOS		
AB.3 Abandono estudios universitarios: razón principal		
AB.3 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les gustaba la titulación	100,0%
AB.3 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por incompatibilidad con el trabajo u otros estudios	0,0%
AB.3 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les compensaba el tiempo o esfuerzo necesarios	0,0%
AB.3 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas económicos	0,0%
AB.3 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas personales o familiares	0,0%
AB.3 - 7	Porcentaje de alumnos que abandonan por causas relacionadas con la organización de la Universidad	0,0%
AB.3 - 6	Porcentaje de alumnos que abandonan por otras causas	0,0%
AB.4 Valoración de la URJC		
AB.4 - 1	Opinión sobre la URJC de los alumnos que abandonan la Titulación (valoración de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,29
AB.4 - 2	Porcentaje de alumnos que hubieran abandonado igualmente la titulación aunque hubiese habido actuaciones por parte de la URJC como mayor apoyo académico, mayor flexibilidad de horarios, o más becas y ayudas	62,5%

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

SG.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que en el curso académico 2021/22 imparten asignaturas del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA), siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco asignaturas con grupos propios de docencia	
Tamaño Población objetivo	48 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	72,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2022	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.PDI.3 Satisfacción con la organización de la enseñanza		
SG.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios	4,00
SG.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	4,31
SG.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante	4,21
SG.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes	4,21
SG.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la coordinación docente	4,43
SG.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	4,29
SG.PDI.5 Grado de implicación de los estudiantes		
SG.PDI.5 - 1	Los estudiantes utilizan los recursos disponibles en Aula Virtual (valoración 1=nunca a 5=siempre)	4,17
SG.PDI.5 - 2	Los estudiantes atienden y participan en clase (valoración 1=nunca a 5=siempre)	3,66
SG.PDI.5 - 3	Los estudiantes solicitan y asisten a las tutorías (valoración 1=nunca a 5=siempre)	3,06
SG.PDI.1 - 10	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación	3,88
SG.PDI.4 Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo		
SG.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Grado en la web de la Universidad	4,36

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

SG.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.PDI.4	Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo	
SG.PDI.1 - 8	Grado de satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad	4,26
SG.PDI.1 - 9	Grado de satisfacción con los recursos materiales	4,31
SG.PDI.2	Satisfacción global	
SG.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación	4,06

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

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que durante el curso académico 2021/22 imparten docencia en un grado presencial del CAMPUS DE MADRID	
Tamaño Población objetivo	996 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	35,4%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad - Grados Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Julio 2022	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SCU.PDI.7	Satisfacción con los servicios del Campus de Madrid (Vicálvaro - M. Becerra - Argüelles)	
SCU.PDI.7 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro (Madrid)	4,02
SCU.PDI.7 - 2	Grado de satisfacción con la gestión del Campus de Madrid (Gerencia)	3,98
SCU.PDI.8	Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de Madrid (Vicálvaro - M. Becerra - Argüelles)	
SCU.PDI.8 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas (Madrid)	3,58
SCU.PDI.8 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas (Madrid)	3,84
SCU.PDI.8 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática (Madrid)	3,79
SCU.PDI.8 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática (Madrid)	3,95
SCU.PDI.8 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios (Madrid)	3,86
SCU.PDI.8 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios (Madrid)	3,83
SCU.PDI.8 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca (Madrid)	4,19
SCU.PDI.8 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos (Madrid)	3,81
SCU.PDI.8 - 9	Grado de satisfacción global con el Campus de Madrid	3,91
SCU.PDI.11	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC	
SCU.PDI.11 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,17
SCU.PDI.11 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	4,04

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

SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SCU.PDI.12	Satisfacción con Aula Virtual	
SCU.PDI.12 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	4,13
SCU.PDI.12 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,95
SCU.PDI.12 - 3	Grado de satisfacción con los cursos y actividades formativas de Aula Virtual	4,13
SCU.PDI.12 - 4	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Aula Virtual	4,24
SCU.PDI.12 - 5	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online	4,13
SCU.PDI.13	Satisfacción con los procedimientos administrativos de la URJC	
SCU.PDI.13 - 1	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,61
SCU.PDI.14	Satisfacción global con los servicios de la URJC	
SCU.PDI.14 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	3,95

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

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de otros países que a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en la URJC del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) durante el curso académico 2021/22
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Relaciones Internacionales y de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Entrantes
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Febrero - Junio 2022
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.IN.1 Satisfacción con la información previa facilitada por la URJC	
PM.IN.1 - 1	Grado de satisfacción con la información facilitada por la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.1 - 2	Grado de satisfacción con la información facilitada sobre los trámites necesarios previos a la llegada del alumno a la URJC
PM.IN.1 - 3	Grado de satisfacción con la información necesaria para cumplimentar el Learning Agreement
PM.IN.1 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible en la página web de la URJC
PM.IN.1 - 5	Grado de satisfacción con la atención recibida por la Asociación de alumnos internacionales
PM.IN.2 Satisfacción con la calidad académica	
PM.IN.2 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la URJC
PM.IN.2 - 2	Grado de satisfacción con la oferta docente de la URJC
PM.IN.2 - 3	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la URJC (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.IN.2 - 4	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la URJC
PM.IN.3 Satisfacción con la información, acogida e integración	
PM.IN.3 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la URJC
PM.IN.3 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución URJC
PM.IN.3 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de RRII de la URJC

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

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

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

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) que en el curso académico 2021/22 a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en universidades extranjeras
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de Datos de la Unidad de Relaciones Internacionales
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para el cálculo de %m solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Salientes
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Octubre 2022
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.OUT.1 Satisfacción con el Coordinador académico de la URJC	
PM.OUT.1 - 1	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elección de destino y universidad
PM.OUT.1 - 2	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elaboración del Learning Agreement y el Acuerdo de Equivalencias
PM.OUT.1 - 3	Grado de satisfacción con la facilidad para contactar con el coordinador
PM.OUT.1 - 4	Grado de satisfacción con la rapidez en la gestión de las consultas
PM.OUT.1 - 5	Grado de satisfacción general con la atención recibida por parte del Coordinador académico
PM.OUT.2 Satisfacción con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC	
PM.OUT.2 - 1	Grado de satisfacción con la facilidad para encontrar la información de la Oficina de RRII en la página web
PM.OUT.2 - 2	Grado de satisfacción con la utilidad de la información facilitada por la URJC
PM.OUT.2 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida en la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC
PM.OUT.3 Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino	
PM.OUT.3 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la institución de acogida
PM.OUT.3 - 2	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la institución de destino (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)

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

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

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

PE.AG		PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2021 y el 31/08/2022	
Tamaño Población objetivo	40 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	97,5%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Grado	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2021 - Agosto 2022	
RESULTADOS		
PE.AG.1	Características de las prácticas	
PE.AG.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta	0,0%
PE.AG.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta	0,0%
PE.AG.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada	84,6%
PE.AG.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga	12,8%
PE.AG.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga	2,6%
PE.AG.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	3,54
PE.AG.2	Inserción laboral	
PE.AG.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas	28,2%
PE.AG.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo	84,6%
PE.AG.3	Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas	4,18
PE.AG.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral	4,08

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

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS		
RESULTADOS		
PE.AG.3	Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas	4,13
PE.AG.4	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.4 - 1	Grado de satisfacción con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas	3,46
PE.AG.4 - 2	Grado de satisfacción con la gestión administrativa de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas (trámites, documentación,...)	3,84
PE.AG.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención prestada por el tutor académico en la Universidad	3,49
PE.AG.4 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas de evaluación aplicados	3,64
PE.AG.4 - 5	Grado de satisfacción global con la gestión de las prácticas y responsables	3,61
PE.AG.5	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.5 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas	4,26

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

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/21 y el 31/08/2022	
Tamaño Población objetivo	40 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	5,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas de Grado - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2021 - Agosto 2022	
RESULTADOS		
PE.T.1 Características de las prácticas		
PE.T.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta	0,0%
PE.T.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta	0,0%
PE.T.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada	100,0%
PE.T.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga	0,0%
PE.T.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga	0,0%
PE.T.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	5,00
PE.T.2 Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)		
PE.T.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales	5,00
PE.T.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral	5,00
PE.T.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas	5,00

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

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO		
RESULTADOS		
PE.T.3	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.T.3 - 1	Grado de satisfacción del tutor externo con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas	4,50
PE.T.3 - 2	Grado de satisfacción del tutor externo con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas (trámites, documentación,...)	4,50
PE.T.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el tutor académico de la Universidad	4,00
PE.T.3 - 4	Grado de satisfacción del tutor externo con los sistemas de evaluación aplicados	4,00
PE.T.3 - 5	Grado de satisfacción global del tutor externo con la gestión de las prácticas y responsables	4,25
PE.T.4	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.T.4 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas	5,00

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

PE.E PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/21 y el 31/08/2022	
Tamaño Población objetivo	40 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	5,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2021 - Agosto 2022	
RESULTADOS		
PE.E.1	Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios	
PE.E.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos	5,00
PE.E.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada	4,50
PE.E.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender	5,00
PE.E.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo	5,00
PE.E.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones	5,00
PE.E.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas	5,00
PE.E.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros	5,00
PE.E.2	Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo	
PE.E.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador	5,00
PE.E.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)	5,00
PE.E.3	Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes	
PE.E.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes	5,00

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

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han defendido el Trabajo Fin de Grado y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2021 y el 31/08/2022	
Tamaño Población objetivo	23 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	65,2%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Trabajo Fin de Grado - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2021- Agosto 2022	
RESULTADOS		
S.TFG.1 Dificultad para la presentación y defensa del TFG en un curso académico		
S.TFG.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFG en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura	14,3%
S.TFG.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados	8,3%
S.TFG.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes	0,0%
S.TFG.1 - 7	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos laborales	33,3%
S.TFG.1 - 8	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por ampliación del periodo de prácticas extracurriculares	0,0%
S.TFG.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos personales	25,0%
S.TFG.1 - 6	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por otros motivos	33,3%
S.TFG.6 Distribución del retraso en la defensa del TFG por inserción laboral		
S.TFG.6 - 1	Porcentaje de alumnos que retrasan la presentación del TFG por motivos laborales que trabajan en el mismo campo profesional que el de los estudios cursados	25,0%
S.TFG.2 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
S.TFG.2 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFG en la página web de la URJC	3,23
S.TFG.2 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación del TFG	3,80

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

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO		
RESULTADOS		
S.TFG.2	Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
S.TFG.2 - 3	Grado de satisfacción con los trámites y documentación que hay que presentar	4,00
S.TFG.2 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	3,54
S.TFG.2 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	3,08
S.TFG.3	Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
S.TFG.3 - 1	El tema elegido para el Trabajo Fin de Grado interesa a los alumnos	4,73
S.TFG.3 - 2	Es fácil encontrar un tema para el TFG afín a los intereses de los alumnos	4,53
S.TFG.3 - 3	El tema desarrollado en el TFG está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	4,67
S.TFG.3 - 4	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFG	3,93
S.TFG.3 - 5	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFG van a ser de utilidad en la vida profesional de los egresados	4,40
S.TFG.4	Resultados de la valoración de la tutoría académica (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
S.TFG.4 - 1	Se informa claramente sobre cómo preparar un Trabajo Fin de Grado	4,71
S.TFG.4 - 2	Disponibilidad para atender al alumno	4,50
S.TFG.4 - 3	Se realiza un seguimiento adecuado en el proceso de diseño y elaboración del TFG	4,64
S.TFG.5	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
S.TFG.5 - 1	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Grado	3,87

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

ST.TFG		SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Tutores que han calificado la asignatura de Trabajo Fin de Grado a alumnos matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC entre el 01/09/21 y 31/08/22 (tutores x alumnos)		
Tamaño Población objetivo	23 individuos		
Marco	Base de Datos de Secretaría de la Universidad		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	34,8%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Grado		
Recogida información	Online		
Periodo de aplicación	Septiembre 2021 - Agosto 2022		
RESULTADOS			
ST.TFG.1		Dificultad para la presentación y defensa del TFG en un curso académico	
ST.TFG.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFG en las fechas inicialmente propuestas		37,5%
ST.TFG.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes		0,0%
ST.TFG.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados		12,5%
ST.TFG.1 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG porque el trabajo no alcanzaba los requisitos mínimos para ser presentado		0,0%
ST.TFG.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por otros motivos		50,0%
ST.TFG.2		Motivos por los que el TFG no cumple los requisitos mínimos para su defensa	
ST.TFG.2 - 1	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de habilidades y competencias suficientes del estudiante		--
ST.TFG.2 - 2	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de dedicación del estudiante		--
ST.TFG.2 - 3	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por una inadecuada planificación		--
ST.TFG.2 - 4	Porcentaje de Trabajos Fin de Grado que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por otros motivos		--

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

ST.TFG SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO		
RESULTADOS		
ST.TFG.3 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
ST.TFG.3 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFG en la página web de la URJC	3,83
ST.TFG.3 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación de temas de trabajo para el TFG	3,88
ST.TFG.3 - 3	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación y defensa del TFG	3,88
ST.TFG.3 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	3,50
ST.TFG.3 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	4,00
ST.TFG.4 Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)		
ST.TFG.4 - 1	El tema desarrollado en el TFG está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	4,63
ST.TFG.4 - 2	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFG	4,25
ST.TFG.4 - 3	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFG van a ser de utilidad en la vida profesional de los egresados	4,50
ST.TFG.5 Grado de dedicación a la supervisión del TFG		
ST.TFG.5 - 1	Porcentaje de tutores que dedica menos de 10 horas a la atención directa al estudiante	0,0%
ST.TFG.5 - 2	Porcentaje de tutores que dedica entre 10 y 20 horas a la atención directa al estudiante	12,5%
ST.TFG.5 - 3	Porcentaje de tutores que dedica entre 20 y 40 horas a la atención directa al estudiante	50,0%
ST.TFG.5 - 4	Porcentaje de tutores que dedica más de 40 horas a la atención directa al estudiante	37,5%
ST.TFG.6 Satisfacción global		
ST.TFG.6 - 1	Grado de satisfacción global con el reconocimiento académico de la asignatura Trabajo Fin de Grado	2,88
ST.TFG.6 - 2	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Grado	3,00

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

SU.PAS		SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Personal de administración y servicios que durante el curso académico 2021/22 prestan sus servicios en la URJC		
Tamaño Población objetivo	749 individuos		
Marco	Base de datos de Gerencia General		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	65,0%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad		
Recogida información	En línea		
Periodo de aplicación	Mayo - Julio 2022		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
SU.PAS.1	Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de la URJC		
SU.PAS.1 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones de los espacios de trabajo		3,95
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales		4,06
SU.PAS.2	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC		
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios		4,15
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web		4,04
SU.PAS.3	Satisfacción con los servicios y procedimientos de la URJC		
SU.PAS.3 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro		4,02
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones		3,71
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas		3,65
SU.PAS.4	Satisfacción con la relación con otros colectivos de la URJC		
SU.PAS.4 - 1	Grado de satisfacción con su relación con otras unidades administrativas o de servicios		4,01
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado		3,97
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado		3,94
SU.PAS.5	Satisfacción con las funciones encomendadas		
SU.PAS.5 - 1	Grado de satisfacción con la adecuación de su puesto de trabajo y las tareas encomendadas a su capacitación profesional		3,95

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

SU.PAS		SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
SU.PAS.6	Satisfacción global		
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad		3,91