

# **GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MOSTOLES)**

## **RESUMEN MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO**

**CURSO ACADÉMICO  
2015-16**

## 1. Notas de Corte

### 1.1 Notas de corte oficial (reparto UCM)

#### MÓSTOLES

	<b>CONVOCATORIA</b>	<b>2015-16</b>
JUN.		9.98
<b><i>MÓSTOLES. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i></b>		

## 2. Perfil de Ingreso

### MÓSTOLES

MÉTRICA	2015-16
a. OFERTA	57
b. DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	986
c. NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	10.74
d. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	63
e. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCION)	42
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	63
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	58
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO QUE ANULARON	5
j. % ESTUDIANTES QUE ANULARON	7.94%
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	52
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	11
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	30
o. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	82.54%
p. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	17.46%
q. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	47.62%
r. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	0%
s. TASA DE COBERTURA (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	101.75%
t. % ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	66.67%

***MÓSTOLES. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.***

### 3. Resultados por Asignatura - Curso 2015-16

#### MÓSTOLES

##### Curso 1º

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
DISEÑO DIGITAL 2D	57	55	2	0	96.49%	100%	96.49%
DISEÑO DIGITAL 3D	59	51	8	0	86.44%	100%	86.44%
ESTRUCTURAS DE DATOS	62	46	12	4	74.19%	93.55%	79.31%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	60	49	11	0	81.67%	100%	81.67%
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	56	55	0	1	98.21%	98.21%	100%
MATEMATICA DISCRETA	55	53	2	0	96.36%	100%	96.36%
MODELADO GEOMETRICO	64	44	19	1	68.75%	98.44%	69.84%
MULTIMEDIA	56	56	0	0	100%	100%	100%
NARRACION, GUION Y STORYBOARD	56	54	2	0	96.43%	100%	96.43%
PRINCIPIOS JURIDICOS BASICOS: DEONTOLOGIA PROFESIONAL E IGUALDAD	55	51	3	1	92.73%	98.18%	94.44%
PROGRAMACION VISUAL	63	41	22	0	65.08%	100%	65.08%

***MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2015-16. Curso1º.***

Curso 2º

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
ARQUITECTURAS GRAFICAS	28	23	4	1	82.14%	96.43%	85.19%
BASE DE DATOS	30	19	11	0	63.33%	100%	63.33%
DIBUJO ARTISTICO	34	33	0	1	97.06%	97.06%	100%
EMPRESA Y VIDEOJUEGOS	34	32	1	1	94.12%	97.06%	96.97%
ESTADISTICA	33	29	4	0	87.88%	100%	87.88%
FUNDAMENTOS DE TECNOLOGIA DE VIDEOJUEGOS	33	30	0	3	90.91%	90.91%	100%
IDIOMA MODERNO	18	15	3	0	83.33%	100%	83.33%
INFORMATICA GRAFICA	31	27	3	1	87.1%	96.77%	90%
INTRODUCCION A LOS METODOS MATEMATICOS Y NUMERICOS	32	24	8	0	75%	100%	75%
PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	32	30	1	1	93.75%	96.88%	96.77%
PROGRAMACION AVANZADA	29	22	5	2	75.86%	93.1%	81.48%

***MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2015-16. Curso2º.***

## 4. Profesorado

### MÓSTOLES

CATEGORÍA	2015-16
Catedrático de Universidad	5.88%
Profesor Ayudante Doctor	2.94%
Profesor Colaborador	5.88%
Profesor Contratado Doctor	41.18%
Profesor Visitante	11.76%
Titular de Universidad	14.71%
Titular de Universidad interino	14.71%
Titular Escuela Universitaria	2.94%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

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

CATEGORÍA	2015-16
Catedrático de Universidad	2
Profesor Ayudante Doctor	1
Profesor Colaborador	2
Profesor Contratado Doctor	14
Profesor Visitante	4
Titular de Universidad	5
Titular de Universidad interino	5
Titular Escuela Universitaria	1
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>

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

INDICADOR	2015-16
% DOCTORES	94.1%
Nº DOCTORES	32
Nº TIEMPO COMPLETO	33
Nº TIEMPO PARCIAL	1
QUINQUENIOS	70
SEXENIOS	34

#### *MÓSTOLES. Otros indicadores. Evolución.*