

AGR - GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

RESUMEN MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO

**CURSO ACADÉMICO
2016-17**

1. Notas de Corte

1.1 Notas de corte oficial (reparto UCM)

MADRID

CONVOCATORIA	2016-17
JUN.	9.08
<i>MADRID. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i>	

MÓSTOLES

CONVOCATORIA	2016-17
JUN.	9.69
<i>MÓSTOLES. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i>	

2. Perfil de Ingreso

MADRID

MÉTRICA	2016-17
a. OFERTA	60
b. DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	613
c. NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	9.62
d. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	64
e. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCION)	30
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	63
f'. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO PARCIAL	1
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	56
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO QUE ANULARON	8
j. % ESTUDIANTES QUE ANULARON	12.5%
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	51
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	13
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	31
n. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	3
o. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	79.69%
p. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	20.31%
q. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	50.82%
r. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	4.69%
s. TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	93.33%
s'. TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	93.33%
t. % ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	46.88%

MADRID. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.

MÓSTOLES

MÉTRICA	2016-17
a. OFERTA	60
b. DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	614

MÉTRICA	2016-17
c. NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	10.45
d. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	60
d'. ESTUDIANTES MATRICULADOS VIA TRASLADO	2
e. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCION)	38
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	60
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	58
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO QUE ANULARON	2
j. % ESTUDIANTES QUE ANULARON	3.33%
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	57
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	3
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	33
n. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	1
o. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	95%
p. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	5%
q. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	55.93%
r. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	1.67%
s. TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	96.67%
s'. TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	100%
t. % ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	63.33%

MÓSTOLES. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.

3. Resultados por Asignatura - Curso 2016-17

MADRID

Curso 1º

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
DISEÑO DIGITAL 2D	56	47	5	4	83.93%	92.86%	90.38%
DISEÑO DIGITAL 3D	54	41	9	4	75.93%	92.59%	82%
ESTRUCTURAS DE DATOS	54	17	13	24	31.48%	55.56%	56.67%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	56	30	24	2	53.57%	96.43%	55.56%
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	54	48	3	3	88.89%	94.44%	94.12%
MATEMATICA DISCRETA	56	50	5	1	89.29%	98.21%	90.91%
MODELADO GEOMETRICO	54	32	15	7	59.26%	87.04%	68.09%
MULTIMEDIA	54	49	0	5	90.74%	90.74%	100%
NARRACION, GUION Y STORYBOARD	56	50	3	3	89.29%	94.64%	94.34%
PRINCIPIOS JURIDICOS BASICOS: DEONTOLOGIA PROFESIONAL E IGUALDAD	53	41	5	7	77.36%	86.79%	89.13%
PROGRAMACIÓN VISUAL	55	34	18	3	61.82%	94.55%	65.38%

MADRID. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2016-17. Curso1º.

MÓSTOLES

Curso 1º

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
DISEÑO DIGITAL 2D	60	50	10	0	83.33%	100%	83.33%
DISEÑO DIGITAL 3D	65	60	2	3	92.31%	95.38%	96.77%
ESTRUCTURAS DE DATOS	73	32	36	5	43.84%	93.15%	47.06%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	65	46	19	0	70.77%	100%	70.77%
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	60	58	1	1	96.67%	98.33%	98.31%

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
MATEMATICA DISCRETA	60	57	3	0	95%	100%	95%
MODELADO GEOMETRICO	74	37	33	4	50%	94.59%	52.86%
MULTIMEDIA	62	59	0	3	95.16%	95.16%	100%
NARRACION, GUION Y STORYBOARD	61	60	1	0	98.36%	100%	98.36%
PRINCIPIOS JURIDICOS BASICOS: DEONTOLOGIA PROFESIONAL E IGUALDAD	62	56	3	3	90.32%	95.16%	94.92%
PROGRAMACION VISUAL	77	62	15	0	80.52%	100%	80.52%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2016-17. Curso1º.

Curso 2º

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
ARQUITECTURAS GRAFICAS	53	38	11	4	71.7%	92.45%	77.55%
BASE DE DATOS	53	36	14	3	67.92%	94.34%	72%
DIBUJO ARTISTICO	50	50	0	0	100%	100%	100%
EMPRESA Y VIDEOJUEGOS	51	51	0	0	100%	100%	100%
ESTADISTICA	53	48	5	0	90.57%	100%	90.57%
FUNDAMENTOS DE TECNOLOGIA DE VIDEOJUEGOS	52	47	1	4	90.38%	92.31%	97.92%
IDIOMA MODERNO	42	36	1	5	85.71%	88.1%	97.3%
INFORMATICA GRAFICA	49	33	13	3	67.35%	93.88%	71.74%
INTRODUCCION A LOS METODOS MATEMATICOS Y NUMERICOS	54	34	19	1	62.96%	98.15%	64.15%
PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	52	52	0	0	100%	100%	100%
PROGRAMACION AVANZADA	54	32	12	10	59.26%	81.48%	72.73%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2016-17. Curso2º.

Curso 3º

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
ALGORITMOS PARA JUEGOS	26	18	7	1	69.23%	96.15%	72%
ANIMACION 3D	28	25	1	2	89.29%	92.86%	96.15%
DESARROLLO DE JUEGOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL	27	21	4	2	77.78%	92.59%	84%
ENTORNOS MULTIJUGADOR	26	16	5	5	61.54%	80.77%	76.19%
GESTION DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES	26	21	4	1	80.77%	96.15%	84%
INGENIERIA DE VIDEOJUEGOS	28	26	1	1	92.86%	96.43%	96.3%
INTERACCION PERSONA-MAQUINA Y USABILIDAD	26	24	1	1	92.31%	96.15%	96%
JUEGOS EN RED	26	18	6	2	69.23%	92.31%	75%
LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS	28	28	0	0	100%	100%	100%
PERSONAJES Y ESCENARIOS	29	27	0	2	93.1%	93.1%	100%
PROCESADORES GRAFICOS AVANZADOS	25	18	7	0	72%	100%	72%
SONIDO Y MUSICA PARA VIDEOJUEGOS	28	28	0	0	100%	100%	100%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2016-17. Curso3º.

4. Profesorado

MADRID

CATEGORÍA	2016-17
Profesor Asociado	15.79%
Profesor Ayudante Doctor	5.26%
Profesor Contratado Doctor	52.63%
Profesor Visitante	10.53%
Titular de Universidad interino	15.79%
TOTAL	100%

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

CATEGORÍA	2016-17
Profesor Asociado	3
Profesor Ayudante Doctor	1
Profesor Contratado Doctor	10
Profesor Visitante	2
Titular de Universidad interino	3
TOTAL	19

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

INDICADOR	2016-17
% DOCTORES	89.5%
Nº DOCTORES	17
Nº TIEMPO PARCIAL	19
QUINQUENIOS	22
SEXENIOS	13

MADRID. Otros indicadores. Evolución.

MÓSTOLES

CATEGORÍA	2016-17
Catedrático de Universidad	4.55%
Profesor Asociado	4.55%
Profesor Ayudante Doctor	4.55%
Profesor Colaborador	2.27%
Profesor Contratado Doctor	40.91%
Profesor Visitante	18.18%
Titular de Universidad	15.91%
Titular de Universidad interino	6.82%
Titular Escuela Universitaria	2.27%
TOTAL	100%

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

CATEGORÍA	2016-17
Catedrático de Universidad	2
Profesor Asociado	2
Profesor Ayudante Doctor	2
Profesor Colaborador	1
Profesor Contratado Doctor	18
Profesor Visitante	8
Titular de Universidad	7
Titular de Universidad interino	3
Titular Escuela Universitaria	1
TOTAL	44

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

INDICADOR	2016-17
% DOCTORES	90.9%
Nº DOCTORES	40
Nº TIEMPO PARCIAL	44
QUINQUENIOS	76
SEXENIOS	43

MÓSTOLES. Otros indicadores. Evolución.