

AGR - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

RESUMEN MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO

**CURSO ACADÉMICO
2021-22**

1. Notas de Corte

1.1 Notas de corte oficial (reparto UCM)

MADRID

CONVOCATORIA.	2021-22
JUN.	11.12
<i>MADRID. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i>	

MÓSTOLES

CONVOCATORIA.	2021-22
JUN.	10.6
<i>MÓSTOLES. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i>	

2. Perfil de Ingreso

MADRID

MÉTRICA	2021-22
a. OFERTA	45
b. DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	597
c. NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	11.37
d. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	39
d'. ESTUDIANTES MATRICULADOS VIA TRASLADO	5
d''. ESTUDIANTES MATRICULADOS VIA TRASLADO QUE ANULARON	1
e. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCION)	22
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	39
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	37
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO QUE ANULARON	2
j. % ESTUDIANTES QUE ANULARON	5.13%
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	24
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	15
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	19
n. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	1
o. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	61.54%
p. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	38.46%
q. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	50%
r. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	2.56%
s. TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	82.22%
s'. TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	91.11%
t. % ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	56.41%

MADRID. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.

MÓSTOLES

MÉTRICA	2021-22
a. OFERTA	50
b. DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	561
c. NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	11.07

MÉTRICA	2021-22
d. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	47
d'. ESTUDIANTES MATRICULADOS VIA TRASLADO	4
e. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCION)	20
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	47
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	41
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO QUE ANULARON	6
j. % ESTUDIANTES QUE ANULARON	12.77%
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	34
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	13
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	19
n. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	2
o. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	72.34%
p. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	27.66%
q. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	42.22%
r. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	4.26%
s. TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	82%
s'. TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	90%
t. % ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	42.55%

MÓSTOLES. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.

3. Resultados por Asignatura - Curso 2021-22

MADRID

Curso 1º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
DISEÑO DIGITAL 2D	OBL.	39	39	0	97.44%	38	1	0	97.44%	100%	97.44%	2.56 %	0%	56.4 1%	41.0 3%
DISEÑO DIGITAL 3D	OBL.	43	41	2	87.8%	38	2	3	88.37%	93.02%	95%	5%	7.5%	45%	42.5 %
ESTRUCTURAS DE DATOS	OBL.	55	39	16	69.23%	39	11	5	70.91%	90.91%	78%	22%	28%	48%	2%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	TRO.	44	39	5	66.67%	29	14	1	65.91%	97.73%	67.44%	32.5 6%	30.2 3%	32.5 6%	4.65 %
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	OBL.	40	39	1	94.87%	38	2	0	95%	100%	95%	5%	17.5 %	47.5 %	30%
MATEMÁTICA DISCRETA	TRO.	39	38	1	97.37%	37	2	0	94.87%	100%	94.87%	5.13 %	12.8 2%	46.1 5%	35.9 %
MODELADO GEOMÉTRICO	TRO.	52	40	12	72.5%	37	15	0	71.15%	100%	71.15%	28.8 5%	34.6 2%	30.7 7%	5.77 %
MULTIMEDIA	OBL.	40	40	0	95%	38	1	1	95%	97.5%	97.44%	2.56 %	5.13 %	35.9 %	56.4 1%
NARRACION, GUION Y STORYBOARD	TRO.	46	39	7	94.87%	44	2	0	95.65%	100%	95.65%	4.35 %	0%	58.7 %	36.9 6%
PRINCIPIOS JURÍDICOS BÁSICOS: DEONTOLOGÍA	TRO.	38	38	0	94.74%	36	1	1	94.74%	97.37%	97.3%	2.7%	0%	81.0 8%	16.2 2%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
IA PROFESIONAL E IGUALDAD															
PROGRAMA DE VISUAL	TRO.	43	38	5	84.21%	37	6	0	86.05%	100%	86.05%	13.9 5%	27.9 1%	51.1 6%	6.98 %

MADRID. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso 1º.

Curso 2º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
ARQUITECTURAS GRAFICAS	OBL.	45	40	5	67.5%	31	12	2	68.89%	95.56%	72.09%	27.9 1%	62.7 9%	9.3%	0%
BASE DE DATOS	OBL.	49	38	11	94.74%	44	5	0	89.8%	100%	89.8%	10.2 %	77.5 5%	12.2 4%	0%
DIBUJO ARTISTICO	OBL.	36	36	0	100%	36	0	0	100%	100%	100%	0%	36.1 1%	63.8 9%	0%
EMPRESA Y VIDEOJUEGOS	TRO.	39	39	0	94.87%	37	1	1	94.87%	97.44%	97.37%	2.63 %	10.5 3%	84.2 1%	2.63 %
ESTADISTICA	TRO.	40	40	0	97.5%	39	0	1	97.5%	97.5%	100%	0%	2.56 %	38.4 6%	58.9 7%
FUNDAMENTOS DE TECNOLOGIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	37	37	0	91.89%	34	0	3	91.89%	91.89%	100%	0%	44.1 2%	55.8 8%	0%
IDIOMA MODERNO	TRO.	30	30	0	63.33%	19	3	8	63.33%	73.33%	86.36%	13.6 4%	13.6 4%	40.9 1%	31.8 2%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
INFORMÁTICA GRÁFICA	OBL.	45	39	6	48.72%	23	21	1	51.11%	97.78%	52.27%	47.73%	34.09%	18.18%	0%
INTRODUCCIÓN A LOS MÉTODOS MATEMÁTICOS Y NUMÉRICOS	TRO.	43	37	6	75.68%	32	11	0	74.42%	100%	74.42%	25.58%	55.81%	18.6%	0%
PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	OBL.	37	36	1	94.44%	35	1	1	94.59%	97.3%	97.22%	2.78%	58.33%	38.89%	0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA	OBL.	48	41	7	60.98%	29	15	4	60.42%	91.67%	65.91%	34.09%	31.82%	34.09%	0%

MADRID. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso2º.

Curso 3º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
ALGORITMOS PARA JUEGOS	OBL.	31	30	1	86.67%	26	0	5	83.87%	83.87%	100%	0%	7.69%	46.15%	46.15%
ANIMACIÓN 3D	OPT.	23	23	0	73.91%	17	0	6	73.91%	73.91%	100%	0%	23.53%	58.82%	17.65%
DESARROLLO DE JUEGOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL	OBL.	36	27	9	92.59%	30	4	2	83.33%	94.44%	88.24%	11.76%	61.76%	26.47%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ENTORNOS MULTIJUGADOR	OBL.	31	28	3	78.57%	24	4	3	77.42%	90.32%	85.71%	14.29%	46.43%	28.57%	10.71%
GESTION DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES	OBL.	29	27	2	92.59%	25	3	1	86.21%	96.55%	89.29%	10.71%	7.14%	75%	7.14%
INGENIERIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	33	28	5	85.71%	25	6	2	75.76%	93.94%	80.65%	19.35%	64.52%	16.13%	0%
INTERACCION PERSONA-MAQUINA Y USABILIDAD	OBL.	26	26	0	76.92%	20	6	0	76.92%	100%	76.92%	23.08%	15.38%	50%	11.54%
JUEGOS EN RED	OBL.	30	26	4	96.15%	29	1	0	96.67%	100%	96.67%	3.33%	80%	16.67%	0%
LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS	OBL.	27	27	0	96.3%	26	1	0	96.3%	100%	96.3%	3.7%	25.93%	59.26%	11.11%
PERSONAJES Y ESCENARIOS	OBL.	27	27	0	100%	27	0	0	100%	100%	100%	0%	7.41%	62.96%	29.63%
PROCESADOS GRAFICOS AVANZADOS	OBL.	44	28	16	53.57%	25	13	6	56.82%	86.36%	65.79%	34.21%	39.47%	26.32%	0%
REALIDAD VIRTUAL	OPT.	11	10	1	90%	10	1	0	90.91%	100%	90.91%	9.09%	45.45%	45.45%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
SONIDO Y MUSICA PARA VIDEOJUEGOS	OBL.	26	26	0	100%	26	0	0	100%	100%	100%	0%	19.23%	73.08%	7.69%

MADRID. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso3º.

Curso 4º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES	OBL.	30	30	0	96.67%	29	1	0	96.67%	100%	96.67%	3.33%	0%	83.33%	13.33%
DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MOVILES	OPT.	32	31	1	90.32%	28	4	0	87.5%	100%	87.5%	12.5%	34.38%	46.88%	6.25%
DISEÑO VISUAL Y ARTE FINAL	OBL.	33	33	0	96.97%	32	1	0	96.97%	100%	96.97%	3.03%	3.03%	78.79%	15.15%
GESTION Y DIRECCION DE PROYECTOS	OPT.	32	32	0	100%	32	0	0	100%	100%	100%	0%	3.12%	71.88%	25%
JUEGOS PARA WEB Y REDES SOCIALES	OPT.	32	32	0	100%	32	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	21.88%	78.12%
PRACTICAS EXTERNAS	OBL.	43	43	0	90.7%	39	0	4	90.7%	90.7%	100%	0%	0%	10.26%	89.74%
RECONOCIMIENTO	OBL.	38	38	0	84.21%	32	0	6	84.21%	84.21%	100%	0%	6.25%	78.12%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
ACADEMICO DE CREDITOS															
TRABAJO FIN DE GRADO	OBL.	69	69	0	33.33%	23	0	46	33.33%	33.33%	100%	0%	13.04%	21.74%	65.22%

MADRID. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso4º.

MÓSTOLES

Curso 1º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
DISEÑO DIGITAL 2D	OBL.	47	46	1	97.83%	46	1	0	97.87%	100%	97.87%	2.13%	8.51%	55.32%	34.04%
DISEÑO DIGITAL 3D	OBL.	49	48	1	89.58%	44	1	4	89.8%	91.84%	97.78%	2.22%	6.67%	53.33%	37.78%
ESTRUCTURAS DE DATOS	OBL.	68	49	19	40.82%	28	32	8	41.18%	88.24%	46.67%	53.33%	35%	11.67%	0%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	TRO.	67	48	19	81.25%	48	17	2	71.64%	97.01%	73.85%	26.15%	33.85%	32.31%	7.69%
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	OBL.	51	47	4	97.87%	47	3	1	92.16%	98.04%	94%	6%	36%	58%	0%
MATEMÁTICA DISCRETA	TRO.	45	44	1	93.18%	41	4	0	91.11%	100%	91.11%	8.89%	35.56%	46.67%	8.89%
MODELADO GEOMETRICO	TRO.	69	48	21	64.58%	40	26	3	57.97%	95.65%	60.61%	39.39%	45.45%	15.15%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PRERES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
MULTIMEDIA	OBL.	49	48	1	95.83%	47	0	2	95.92%	95.92%	100%	0%	8.51%	36.17%	55.32%
NARRACION, GUION Y STORYBOARD	TRO.	57	48	9	95.83%	53	3	1	92.98%	98.25%	94.64%	5.36%	3.57%	76.79%	14.29%
PRINCIPIOS JURIDICOS BASICOS: DEONTOLOGIA PROFESIONAL E IGUALDAD	TRO.	46	46	0	97.83%	45	0	1	97.83%	97.83%	100%	0%	6.67%	35.56%	57.78%
PROGRAMACION VISUAL	TRO.	52	44	8	88.64%	41	11	0	78.85%	100%	78.85%	21.15%	34.62%	40.38%	3.85%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso 1º.

Curso 2º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	N O-SUP.	NO-PRERES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ARQUITECTURAS GRAFICAS	OBL.	49	41	8	53.66%	26	13	10	53.06%	79.59%	66.67%	33.33%	51.28%	12.82%	2.56%
BASE DE DATOS	OBL.	53	42	11	76.19%	37	14	2	69.81%	96.23%	72.55%	27.45%	60.78%	11.76%	0%
DIBUJO ARTISTICO	OBL.	42	42	0	95.24%	40	1	1	95.24%	97.62%	97.56%	2.44%	9.76%	75.61%	12.2%
EMPRESA Y VIDEOJUEGOS	TRO.	41	41	0	82.93%	34	6	1	82.93%	97.56%	85%	15%	47.5%	37.5%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ESTADISTICA	TRO.	50	39	11	71.79%	35	15	0	70%	100%	70%	30%	20%	40%	10%
FUNDAMENTOS DE TECNOLOGIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	43	40	3	80%	35	2	6	81.4%	86.05%	94.59%	5.41%	37.84%	54.05%	2.7%
IDIOMA MODERNO	TRO.	39	37	2	67.57%	27	3	9	69.23%	76.92%	90%	10%	6.67%	40%	43.33%
INFORMATICA GRAFICA	OBL.	60	42	18	47.62%	29	31	0	48.33%	100%	48.33%	51.67%	23.33%	21.67%	3.33%
INTRODUCCION A LOS METODOS MATEMATICOS Y NUMERICOS	TRO.	52	44	8	61.36%	31	16	5	59.62%	90.38%	65.96%	34.04%	55.32%	10.64%	0%
PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	OBL.	36	36	0	94.44%	34	0	2	94.44%	94.44%	100%	0%	11.76%	88.24%	0%
PROGRAMACION AVANZADA	OBL.	72	46	26	56.52%	42	23	7	58.33%	90.28%	64.62%	35.38%	43.08%	21.54%	0%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso2º.

Curso 3º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍC.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ALGORITMOS PARA JUEGOS	OBL.	69	43	26	62.79%	46	23	0	66.67%	100%	66.67%	33.33%	31.88%	26.09%	8.7%
ANIMACION 3D	OPT.	40	40	0	62.5%	25	1	14	62.5%	65%	96.15%	3.85%	19.23%	46.15%	30.77%
DESARROLLO DE JUEGOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL	OBL.	47	38	9	68.42%	32	11	4	68.09%	91.49%	74.42%	25.58%	62.79%	11.63%	0%
ENTORNOS MULTIJUGADOR	OBL.	63	52	11	61.54%	38	14	11	60.32%	82.54%	73.08%	26.92%	50%	21.15%	1.92%
GESTION DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES	OBL.	44	41	3	95.12%	41	1	2	93.18%	95.45%	97.62%	2.38%	28.57%	66.67%	2.38%
INGENIERIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	50	40	10	82.5%	42	4	4	84%	92%	91.3%	8.7%	39.13%	47.83%	4.35%
INTERACCION PERSONA-MAQUINA Y USABILIDAD	OBL.	39	39	0	97.44%	38	1	0	97.44%	100%	97.44%	2.56%	30.77%	51.28%	15.38%
JUEGOS EN RED	OBL.	38	38	0	78.95%	30	8	0	78.95%	100%	78.95%	21.05%	26.32%	52.63%	0%
LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS	OBL.	37	37	0	94.59%	35	2	0	94.59%	100%	94.59%	5.41%	10.81%	64.86%	18.92%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
PERSONAJES Y ESCENARIOS	OBL.	42	42	0	95.24%	40	0	2	95.24%	95.24%	100%	0%	10%	60%	30%
PROCESADOS GRAFICOS AVANZADOS	OBL.	66	38	28	52.63%	39	17	10	59.09%	84.85%	69.64%	30.36%	37.5%	32.14%	0%
REALIDAD VIRTUAL	OPT.	11	10	1	70%	8	2	1	72.73%	90.91%	80%	20%	20%	60%	0%
SONIDO Y MUSICA PARA VIDEOJUEGOS	OBL.	39	39	0	94.87%	37	2	0	94.87%	100%	94.87%	5.13%	15.38%	74.36%	5.13%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso 3º.

Curso 4º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES	OBL.	42	39	3	92.31%	39	3	0	92.86%	100%	92.86%	7.14%	16.67%	73.81%	2.38%
DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MOVILES	OPT.	44	43	1	97.67%	42	2	0	95.45%	100%	95.45%	4.55%	29.55%	59.09%	6.82%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACIÓN	SUPERACIÓN	SS	AP	NT	SB
DISEÑO VISUAL Y ARTE FINAL	OBL.	40	40	0	92.5%	37	1	2	92.5%	95%	97.37%	2.63 %	47.3 7%	42.1 1%	7.89 %
GESTION Y DIRECCION DE PROYECTOS	OPT.	37	37	0	100%	37	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	59.4 6%	40.5 4%
JUEGOS PARA WEB Y REDES SOCIALES	OPT.	38	38	0	100%	38	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	42.1 1%	57.8 9%
PRACTICAS EXTERNAS	OBL.	49	49	0	71.43%	35	0	14	71.43%	71.43%	100%	0%	0%	28.5 7%	65.7 1%
RECONOCIMIENTO ACADEMICO DE CREDITOS	OBL.	49	49	0	75.51%	37	0	12	75.51%	75.51%	100%	0%	10.8 1%	67.5 7%	0%
TRABAJO FIN DE GRADO	OBL.	85	85	0	28.24%	24	0	61	28.24%	28.24%	100%	0%	8.33 %	33.3 3%	58.3 3%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2021-22. Curso4º.

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

4. Profesorado

MADRID

CATEGORÍA	2021-22
Catedrático/a de Universidad	2.08%
Titular de Universidad	10.42%
Titular de Universidad interino	2.08%
Titular Escuela Universitaria	2.08%
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	25%
Profesor/a Ayudante Doctor/a	12.5%
Profesor/a Visitante	16.67%
Profesor/a Asociado/a	20.83%
Investigador	8.33%
TOTAL	100%

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

CATEGORÍA	2021-22
Catedrático/a de Universidad	1
Titular de Universidad	5
Titular de Universidad interino	1
Titular Escuela Universitaria	1
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	12
Profesor/a Ayudante Doctor/a	6
Profesor/a Visitante	8
Profesor/a Asociado/a	10
Investigador	4
TOTAL	48

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

INDICADOR	2021-22
% DOCTORES	66.7%
Nº DOCTORES	32

INDICADOR	2021-22
Nº TIEMPO COMPLETO	37
Nº TIEMPO PARCIAL	11
QUINQUENIOS	46
SEXENIOS	27
TRAMOS DOCENTIA	17

MADRID. Otros indicadores. Evolución.

MÓSTOLES

CATEGORÍA	2021-22
Catedrático/a de Universidad	4.69%
Titular de Universidad	25%
Titular Escuela Universitaria	3.12%
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	18.75%
Profesor/a Ayudante Doctor/a	7.81%
Profesor/a Visitante	17.19%
Profesor/a Asociado/a	17.19%
Investigador	6.25%
TOTAL	100%

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

CATEGORÍA	2021-22
Catedrático/a de Universidad	3
Titular de Universidad	16
Titular Escuela Universitaria	2
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	12
Profesor/a Ayudante Doctor/a	5
Profesor/a Visitante	11
Profesor/a Asociado/a	11
Investigador	4
TOTAL	64

CATEGORÍA	2021-22
<i>MÓSTOLES. N° de profesores por tipo de contrato. Evolución.</i>	

INDICADOR	2021-22
% DOCTORES	71.9%
N° DOCTORES	46
N° TIEMPO COMPLETO	51
N° TIEMPO PARCIAL	13
QUINQUENIOS	101
SEXENIOS	55
TRAMOS DOCENTIA	50

MÓSTOLES. Otros indicadores. Evolución.