

INFORME ANUAL DE SEGUIMIENTO INTERNO DE GRADO / MÁSTER

Curso 2024-2025

DATOS DEL TÍTULO

Número de Expediente (RUCT): 2502822

Denominación Título: Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Universidad responsable: Universidad Rey Juan Carlos

Universidades participantes:

Centro en el que se imparte: Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Nº de créditos: 240

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Curso analizado: 2024/2025

INTRODUCCIÓN.-

El curso académico 2024/2025 se ha desarrollado con total normalidad, cumpliendo las tareas ordinarias de coordinación y seguimiento propias del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. La planificación docente se ha ajustado a la normativa vigente y se han mantenido los mecanismos habituales de coordinación horizontal y vertical entre asignaturas, garantizando la coherencia del título y la correcta adquisición de competencias por parte del alumnado. No se han registrado quejas formales a través de los canales oficiales, aunque sí se han atendido incidencias puntuales en asignaturas concretas, resolviéndose mediante reuniones con profesores y delegados. Además, se ha reforzado la comunicación entre estudiantes y coordinación mediante un incremento significativo de reuniones con delegados, el impulso del programa de mentoring y la colaboración con asociaciones estudiantiles, lo que ha favorecido la detección temprana de incidencias y la mejora del seguimiento académico.

Este curso ha estado marcado por la preparación y adaptación del plan de estudios al Real Decreto 822/2021. Durante el segundo cuatrimestre se celebraron reuniones con el grupo de trabajo para definir el nuevo itinerario formativo, que incluye la creación de dos menciones específicas —orientadas a diseño y desarrollo— y nuevas asignaturas optativas asociadas a cada mención. Asimismo, se han elaborado las fichas actualizadas de las asignaturas, incorporando los nuevos Resultados de Aprendizaje desglosados en conocimientos, habilidades y competencias, en línea con los requisitos normativos. La memoria de adaptación al RD 822 se completó y remitió para su revisión, y se aprobó en la Junta de Escuela, reflejando el compromiso del título con la mejora continua y la adecuación normativa.

Paralelamente, se preparó el informe y la reunión con la Fundación Madri+d para la renovación de la acreditación del grado, que se resolvió favorablemente. Este proceso ha contado con la participación activa y voluntaria de un grupo de profesores comprometidos con la mejora continua del título, quienes han trabajado en la elaboración de las modificaciones pertinentes. Estas actuaciones consolidan la posición del grado como una titulación actualizada y alineada con las demandas del sector, garantizando que los egresados cuenten con una formación competitiva.

En cuanto a la gestión académica, se ha mantenido un seguimiento exhaustivo de las guías docentes, asegurando su coherencia con la memoria verificada y la normativa vigente. Además, se han implementado

mejoras en la planificación de exámenes y en la coordinación entre asignaturas para evitar solapamientos y optimizar la carga de trabajo del alumnado. El grado ha continuado promoviendo la relación con el sector profesional mediante la participación en ferias y eventos especializados, así como a través de la colaboración con el Clúster de Videojuegos de Madrid, con el objetivo de facilitar la inserción laboral y la realización de prácticas externas en empresas del sector.

Por último, los indicadores de satisfacción y rendimiento reflejan una evolución positiva en aspectos clave como la calidad docente, la adecuación de los recursos y la empleabilidad de los egresados. Las tasas de inserción laboral se mantienen por encima del 85%, con un tiempo medio de búsqueda del primer empleo inferior a tres meses, lo que confirma la pertinencia del título en el contexto socioeconómico actual. Aunque se han identificado áreas de mejora, como el incremento del porcentaje de profesorado con vinculación permanente y la optimización de la comunicación en determinadas asignaturas, las acciones emprendidas durante este curso sientan las bases para seguir avanzando en la excelencia académica y la satisfacción de todos los grupos de interés.

DIMENSIÓN 1. LA GESTIÓN DEL TÍTULO

Criterio 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO

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

El Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Rey Juan Carlos fue implantado por primera vez en el curso académico 2014/2015, siguiendo el calendario establecido en la memoria de verificación y sus posteriores modificaciones. Desde su creación, el título ha experimentado una actualización significativa en el año 2016 y ha renovado su acreditación en los años 2020 y 2025, procesos que se llevaron a cabo con éxito gracias a la labor coordinada del equipo responsable del grado. Esta renovación ha sido posible gracias a la implicación de diversos actores institucionales, entre los que destacan el Vicerrectorado de Calidad y el conjunto de docentes del programa, cuya colaboración ha resultado esencial (Véase Anexo II **A_A-07_01-05**). Aunque la renovación ha sido positiva, la visita de la Fundación Madri+d también nos sirve para identificar problemas. Del informe de la visita, se han propuesto varias acciones de mejora (Véase Anexo II **01-2526**).

Asimismo, durante el curso académico 2024/2025, se ha remitido a la Fundación Madri+d la adaptación del plan de estudios al Real Decreto 822/2021. Este proceso ha contado con la participación activa y voluntaria de un grupo de profesores comprometidos con la mejora continua del título, quienes han trabajado en la elaboración de las modificaciones pertinentes (Anexo **A_R-02_04**, Anexo **A_R-01_08**). Dichas actuaciones reflejan el firme compromiso de la Universidad Rey Juan Carlos con la excelencia académica y la adecuación normativa de sus enseñanzas.

La Universidad Rey Juan Carlos (en adelante URJC) y la Escuela Superior Técnica de Ingeniería Informática (en adelante ETSII) disponen de las distintas Comisiones de Garantía de Calidad que supervisan que el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos (en adelante GDDV) está cumpliendo, en términos generales, de modo correcto y de acuerdo con lo establecido la Memoria de verificación. En las Comisiones de Garantía de Calidad se reflexiona, analiza y valora la evolución de los diferentes indicadores de resultados académicos y personales. En concreto, la URJC cuenta con el Sistema Interno de Garantía de Calidad (en adelante SIGC) para garantizar la mejora continua de la calidad de sus planes de estudio, sus centros y de todos los procesos relacionados con la enseñanza que en ella se imparten (**Evidencia EV03.1**). Esto se puede observar en las distintas reuniones en las que participa el coordinador y la Comisión de Garantía de Calidad de la ETSII, cuyas actas se pueden observar en los anexos **A_R-02_01-04** y **A_R-03_01-04**. En estas reuniones se tratan temas diversos, como el sistema interno de calidad, propuestas de procedimientos, propuestas relacionadas con las guías docentes, sellos de calidad, y el estado de la adaptación de todos los grados al RD822.

Por ejemplo, un aspecto crítico para la que la coherencia del título y los objetivos sigan la memoria de verificación es la elaboración de las guías docentes. Según el proceso PC04A del SIGC, el proceso de creación, actualización y revisión está descrito con el objetivo de asegurar que el proceso de enseñanza se desarrolla de acuerdo con las memorias verificadas de las titulaciones. Por ejemplo, los coordinadores realizan un especial seguimiento de la preparación de la elaboración de guías docentes (anexo **A_A-02_01a-d**). En el curso 23/24, la universidad desarrolló una guía para homogeneizar la elaboración de las guías docentes. En el caso del GDDV, las Guías Docentes se ajustan completamente al modelo de la URJC (**evidencia EV01**), y relativo a la acción de mejora **08-2324**. En cada una de ellas

se ha comprobado que las actividades formativas, la metodología de enseñanza-aprendizaje de las actividades formativas, y los sistemas de evaluación y calificación son adecuados para la adquisición de los resultados de aprendizaje y de las competencias previstas en la memoria de verificación. El coordinador y los coordinadores de curso, cuando detectan un problema se comunican con el profesor para resolverlas como se puede observar en el anexo **A_A-02_01d**.

Otro punto clave para la organización del grado son los Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFGs). La normativa de la universidad fue recientemente modificada y aprobada el 26/05/23 (**EV04.2.3-1**), que se aplica correctamente en el título. Adicionalmente, la ETSII aprobó un reglamento específico el 03/11/23 (**EV04.2.3-2**), que ofrece al GDDV la posibilidad de defender TFGs acordes con la identidad y objetivos del grado que contempla otros estilos y temáticas ligeramente diferentes a los habituales de las titulaciones de informática, adaptándose así al perfil de salida de los estudiantes del grado. Para ello también, se establecen los requisitos del tribunal para la posibilidad de contar con otra combinación de profesores de las Escuelas que participan en la docencia del grado diferentes a la ETSII. Actualmente se cuenta con una rúbrica de evaluación propia de la ETSII, una plantilla para la elaboración de la memoria y una plantilla para la elaboración de la presentación del TFG (**EV04.2.3-3**). Las actuaciones relativas a los TFGs son diversas, pero el coordinador realiza acciones durante todo el curso. Por ejemplo, hay una Comisión de TFGs permanente en la que participan todos los coordinadores de la ETSII, estas comisiones, por ejemplo, se asignan las matrículas de honor todos los años (**Anexo A_A-01_03**), si se diera el caso, se tramitan solicitudes de baja de TFG, o incluso aprobación de defensas de TFGs conjuntos (**Anexo A_A-01_01-2**).

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

En la actualidad, la oferta de plazas de nuevo ingreso al Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos es de 44 plazas en el campus de Móstoles, a las que hay que sumar las 15 plazas ofertadas del Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos – Ingeniería de Computadores, y 35 plazas en la sede de Madrid-Quintana (Campus de Móstoles). Esto hace un total de 94 plazas ofertadas. Los estudiantes de nuevo ingreso finalmente han sido 65 en el Campus de Móstoles del grado simple y 18 del doble grado y 50 en Madrid-Quintana, lo que hace un total de 133 estudiantes de nuevo ingreso. La diferencia entre campus es obvia, ya que el campus de Madrid-Quintana es más pequeño, por lo tanto, las plazas están reducidas en consecuencia. En ambas ubicaciones, el tamaño de grupo es adecuado a las actividades formativas desarrolladas dentro de las distintas asignaturas y facilita la consecución de los resultados de aprendizaje previstos.

Durante este curso académico se ha completado la adaptación del grado al Real Decreto 822/2021 (de ahora en adelante, se citará como RD822). Esta adaptación ha sido aprobada por la Junta de Escuela (**Anexo A_R-01_09**) y remitida a la Fundación Madri+D para su evaluación y validación. El grupo de

trabajo, integrado por docentes del grado, ha mantenido reuniones periódicas para elaborar el nuevo itinerario (**Acción de Mejora 04-05-12-2425**) y la memoria correspondiente (**Anexo A_R-01_03-08**).

Todos estos aspectos, y los que se mencionarán en los siguientes apartados hacen que el título de GDDV se encuentre perfectamente implantado dentro de la universidad. A su vez, estos aspectos siguen manteniendo la coherencia del título con la memoria de verificación, que permite a los estudiantes egresados contar con una formación actualizada y de calidad. Aun así, la coordinación supervisa de manera periódica la calidad del título para que siga implantado de manera correcta. Se usa un sistema de acciones de mejora (**Evidencia EV03.1**) que se monitorizan para permitir un seguimiento de las mejoras introducidas (**acción 01-2425**). Sin embargo, una de las recomendaciones recurrentes del grado es que no se estaba aplicando la oferta de asignaturas optativas recogida en la memoria de verificación. Aunque no ha sido posible ofrecer la oferta de asignaturas optativas recogida en la memoria de verificación, recientemente, en el curso 24/25 la Universidad ha dado el visto bueno para que el grado cuente con dos menciones. Estas dos menciones están orientadas a los dos perfiles predominantes que hay en la industria, en el grado y en la memoria de verificación: diseñador y desarrollador. Esto significa, que los alumnos podrán elegir una mención más adecuada a sus intereses y se podrán especializar. Estas menciones se implementarán a través de optativas, donde los alumnos elegirán las optativas de la mención más acorde a sus intereses.

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

El Coordinador del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, nombrado a propuesta del Director de la ETSII, es el encargado de asumir la coordinación de esta titulación. De forma particular, el coordinador del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, actualmente la profesora María Zapata Cáceres procura garantizar que los estudiantes puedan alcanzar las mismas competencias con independencia Campus de impartición (Móstoles o sede de Madrid-Quintana). Desde el curso 2024-25, también se cuenta específicamente con una Vice-coordinación del grado en el campus de Madrid-Quintana, será el profesor Aaron Sújar Garrido. Contar con dos coordinadores ofrece la ventaja de poder atender los dos campus de manera más eficiente y realizar otro tipo de actividades y actuaciones en beneficio del grado (Anexo A_R-05_01,A_R-05_02).

Dentro de las funciones del Coordinador, se encuentra la monitorización y el seguimiento de la implementación y calidad del grado (**ES02-05**). Esto se traduce en: realizar labores de “coordinación horizontal” entre los profesores de un mismo grupo (correspondiente a la **acción 01-2324**), y “coordinación vertical” entre profesores de distintos cursos (correspondiente a la **acción 02-2324**), recoger y mediar en quejas y sugerencias tanto de alumnos como de profesores, etc. Por ejemplo, a la hora de comprobar que los sistemas de evaluación y actividades formativas para todas las asignaturas de un módulo respeten la memoria de verificación del grado, se establecerán mecanismos de coordinación docente para garantizar que su desarrollo se ajusta a este planteamiento compartido y es similar para todos los alumnos que cursen alguna de las asignaturas del módulo. La importancia de estas monitorizaciones han hecho proponer una acción de mejora **01-2526**. También es necesaria una coordinación docente entre las asignaturas de un mismo cuatrimestre y/o curso para planificar temporalmente y coordinar el trabajo que se propone a los estudiantes en las diferentes asignaturas.

Esto tiene clara relación con las acciones de mejora propuestas **01-2425, 08-2425, 09-2425 y 11-2425**. Se puede comprobar con las siguientes reuniones: En primer lugar, el coordinador se reúne con los profesores después de cada cuatrimestre para tratar los temas sobrevenidos de éste, partes de asignatura (se ha propuesto una acción de mejora para automatizar este proceso **05-2526**), comentarios de coordinación horizontal y vertical, e incidencias. Se pueden observar las actas de las reuniones en el anexo **A_R-01_01 y A_R-01_02**. Además, se trataron temas de coordinación entre asignaturas también en las reuniones relativas a la preparación de fichas de asignaturas para la adaptación del grado al RD822 (**anexos A_R-01_03-09**). Previamente, el coordinador convocó a los delegados, para revisar de manera equivalente las incidencias o partes de asignaturas de los distintos cuatrimestres. Debido a lo extenso de la reunión, se proporciona el acta como anexo **A_R-04_01a, A_R-04_01b, A_R-04_02-5**. Todos los comentarios son trasladados a los profesores en las reuniones de coordinación. Si hubiera un problema concreto, pueden surgir reuniones adicionales, como por ejemplo los problemas de dos asignaturas que se pueden observar en el anexo **A_A-05_01-06**.

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

De manera complementaria a lo anterior, también dos veces al año, al final de cada cuatrimestre, los profesores de las asignaturas rellenan su propio parte para dar su versión. El coordinador realiza un resumen de los aspectos más importantes y los presenta públicamente en sendas reuniones de coordinación con el profesorado. En este caso, los profesores indican posibles problemas con el alumnado, como rendimiento bajo, pasividad, defectos de formación previa, incidencias de los equipos de las aulas, etc. Tanto las reuniones del coordinador con delegados como profesores permiten la detección, y en su caso tratamiento y corrección, de diferentes problemas con las asignaturas. Se puede observar que el coordinador y los coordinadores de curso, cuando detectan un problema se comunican con el profesor para resolverlas como se puede observar, por ejemplo, en el anexo **A_A-05_06**. Esto es parte de la acción de mejora **Acción 04-2324**.

Por último, incidir que el Coordinador es el encargado de informar sobre cuestiones generales, como fechas importantes (por ejemplo, anexo **A_C-01_04**), solicitudes de cambios de pruebas de evaluación (anexo **A_A-04_03**), cierre de actas, valoración de las solicitudes de dispensas académicas (anexo **A_A-03_01**), información de estudiantes con necesidades especiales (anexo **A_C-01_02**), y otros aspectos de comunicación, cambios de normativa o resoluciones que afecten a los profesores del grado (anexos **A_C-01_01-04**). Además, el coordinador es responsable la Coordinación con las titulaciones GDDV y el Grado en Ingeniería de Computadores (en adelante GIC), básicas al existir el Doble Grado GDDV+GIC, se logra principalmente a través de la Comisión de Coordinadores de Grado de la ETSII.

Por último, el Coordinador también cuenta, desde el Curso 2014/15, con la colaboración de los alumnos Mentores, estudiantes de los últimos cursos de grado, para acoger, integrar, orientar y guiar a los alumnos de primer curso del Grado. Sus funciones están recogidas en el PROGRAMA DE MENTORING: Un programa de apoyo a la acción tutorial (**ES02-06**). En el caso del coordinador, al final del periodo, se puntúa a cada alumno a través de la plataforma para la concesión de los créditos (Anexo **A_A-06_03**).

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

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

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

El número de plazas ofertadas en los últimos 3 cursos está publicado en el portal de transparencia de la web de la Universidad Rey Juan Carlos (<https://transparencia.urjc.es>) y en los indicadores (PORTAL) y se puede observar que en los últimos 2 años se ofertaron en el campus de Móstoles 40 plazas de nuevo ingreso en la titulación simple. En el curso 22/23, el 54.72% se cubrió en primera opción, mientras que en el curso 24/25 el 52.31% se cubrió en primera opción. No vemos una tendencia cambiante. En cuanto el porcentaje de mujeres en el grado tiene tendencia negativa (33.9%, 28.3%).

Los datos relativos a la sede de Madrid-Quintana en los últimos 3 años se ofertaron en las 35 plazas de nuevo ingreso en la titulación. En el curso 22/23, el 58.14% se cubrió en primera opción, mientras que en el curso 23/24, de las que el 48.89% se cubrió en primera opción. En los 3 años anteriores parecía que se seguía una tendencia negativa, pero creemos que el dato se ha estabilizado. En cuanto el porcentaje de mujeres en el grado permanece constante, aunque con un ligero repunte en este año (30.23%, 42.22%).

En cuanto al Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos – Ingeniería de Computadores, se redujo de 25 a 15 plazas del curso 21/22 a los siguientes, aunque en todas las ocasiones se cubrieron en primera opción con un porcentaje muy alto (94.11%, 85.17%). Esto puede significar que el doble grado es muy atractivo para alumnos con mejor nota, ya que la nota de corte es superior a la del grado simple en ambos campus (12.25 y 12.13 frente a 10.79, 10.59 en Madrid y 10.66, 10.89, en Móstoles). Se aprecia una ligera disminución en las notas de acceso, pero es común a todas las ingenierías informáticas, no solo de la escuela, sino de la Comunidad de Madrid.

Criterio 2. INFORMACIÓN Y TRANSPARENCIA

2.1 La universidad pone a disposición de todos los grupos de interés información objetiva y suficiente sobre las características del título y sobre los procesos de gestión que garantizan su calidad.

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

Dentro de la misma página, se encuentra la normativa vigente que regula el desarrollo del grado, así como el Sistema Interno de Garantía de Calidad (SIGC), que incluye documentos como el Manual del Sistema Interno de Garantía de Calidad, la Memoria de Verificación, los Informes de Seguimiento, la composición de la Comisión de Calidad, el Plan General de Recogida de la Información (<https://www.urjc.es/universidad/calidad/2056-gestion-de-encuestas#informes-pgri>), el Informe Final de Renovación de la Acreditación anterior, las acciones de mejora y los informes de resultados. Estos documentos permiten a los estudiantes y otros grupos de interés acceder a información detallada sobre los objetivos de calidad del programa y los planes de mejora implementados, así como las acciones de mejora realizadas en cada curso académico. Asimismo, la web contiene información sobre los programas de movilidad y los programas de apoyo académico y psicológico para estudiantes, con recursos diseñados para acompañar y favorecer su éxito académico y personal.

A nivel promocional, la universidad lleva a cabo diversas actividades orientadas a fortalecer la comunicación y la visibilidad del grado. Las Jornadas de Acogida, organizadas al inicio de cada año académico, presentan a los estudiantes de nuevo ingreso a los miembros de la Dirección de la Escuela y al coordinador del grado, y ofrecen una visita guiada por las instalaciones del campus. Estas jornadas también incluyen sesiones informativas sobre horarios, exámenes y otras particularidades del programa, y son acompañadas por estudiantes mentores de último curso que ayudan a los nuevos estudiantes en su integración, además se recoge información de los alumnos en estas jornadas a través de un cuestionario (evidencia **ES02-12**). En las jornadas de acogida, se incluye una actividad de yincana que, además de añadir un elemento lúdico y atractivo, fomenta la colaboración en un entorno dinámico, alineado con el campo del diseño y desarrollo de videojuegos. Esta actividad contribuye a crear un sentido de comunidad entre los participantes, facilitando un inicio de curso más ameno y menos estresante. Según los datos recogidos sobre la asistencia y valoración de dichas Jornadas de Acogida, con el fin de ir mejorando y adecuando las mismas a los requerimientos de los alumnos, el porcentaje de alumnos que asiste a las Jornadas de acogida es siempre considerable. Por ejemplo, en el curso en 2024-2025, alcanzó el 65.50 % en el campus de Móstoles (evidencia PORTAL-PRI-NA.3 - 2) y el 51.7 % en el campus de Madrid-Quintana (evidencia PORTAL-PRI-NA.3 - 2), con una valoración de utilidad de 3.95 sobre 5 en Móstoles (**PORTAL-PRI-NA.3 - 3**) y 4 en Madrid (**PORTAL-PRI-NA.3 - 3**). Además, el coordinador del grado prepara una presentación para acoger a los estudiantes en las jornadas, se puede encontrar la presentación del curso 2024/2025 en el anexo **A_C-01_01A**.

Por otro lado, la universidad organiza y participa en eventos promocionales como el programa 4ESO-Empresa, que permite a estudiantes de secundaria conocer el contenido del grado mediante talleres impartidos por profesores, y en las Jornadas de Puertas Abiertas, dirigidas a futuros estudiantes y sus familias para conocer las instalaciones y recibir información detallada sobre el programa académico, en las que se obtiene una alta participación todos los años. Asimismo, se organizan visitas de profesores a institutos y ferias docentes en las que se informa sobre los distintos grados ofertados en la universidad. Por ejemplo, la URJC, ofrece información pormenorizada de sus titulaciones en su stand de AULA todos los años. Las fortalezas de la Universidad Rey Juan Carlos en AULA son, entre otras, su alta empleabilidad, la modernidad de sus instalaciones o la alta presencia de dobles titulaciones (<https://www.urjc.es/todas-las-noticias-de-actualidad/8762-la-urjc-llega-a-aula-2024-con-la-oferta-de-sus-nueve-escuelas-y-facultades>).

La universidad también participa en diversos eventos de impacto donde se promociona el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos entre posibles futuros alumnos, empresas del sector y los propios estudiantes del grado, como el Guerrilla Game Festival (<https://guerrillagamefestival.es/>), Congreso Español de Videojuegos CEV: (<https://secivi.org/cev/>), BCNGameFest (<https://bcngamefest.com/>), y Cazacracks (<https://madridingame.eventscase.com/ES/cazacracks>), entre otros. Además, la URJC participa tanto en AULA, como en la Semana de la Ciencia, ofreciendo actividades formativas y de difusión de la investigación y de la oferta formativa de la universidad (**ES02-03**).

El folleto informativo del grado se actualizó en el curso académico 2022/2023 (https://www.urjc.es/images/facultades/etsii/folletos/Folletos_20220620/VIDEOJUEGOS.pdf), y este material se distribuye en eventos públicos como jornadas de puertas abiertas y ferias de educación. Este folleto brinda una visión general del programa, detallando los objetivos del grado, el perfil de ingreso, la estructura curricular, y las salidas profesionales, facilitando el acceso a la información esencial para los estudiantes potenciales y sus familias.

La universidad también utiliza herramientas digitales para mejorar la comunicación con los estudiantes matriculados como el Aula Virtual, que proporciona a los estudiantes información relevante para su desempeño académico, incluyendo recordatorios de fechas importantes y eventos académicos. Esta plataforma facilita además la comunicación directa entre estudiantes y profesores, contribuyendo a un seguimiento eficaz de las actividades académicas y al acceso a los recursos necesarios para el estudio. Por otro lado, los estudiantes tienen a su disposición un calendario donde pueden ver todas las pruebas de evaluación continua programadas durante cada cuatrimestre. Desde la coordinación, se prepara este calendario y se comprueba comprobar que no haya solapes importantes (acción mejora **08-2526**) y que las pruebas coincidan con las indicadas en la guía docente (**Anexo A_A-04_01-02**). Por otro lado, con respecto a las peticiones de profesores y alumnos para realizar algún cambio en fechas y/o duración de exámenes por motivos de solapes o acumulación, en el curso 2024/2025 se reportaron peticiones que se resolvieron gracias a la colaboración de los profesores y del Servicio de Organización Académica. En el resto se mantuvo el calendario y duración original. Además, para que los estudiantes tengan una información visual sobre las dependencias del grado a través de todo el itinerario formativo, se elaboró un grafo de dependencias entre asignaturas (acción de mejora **06-2324**). Esta acción se ha llevado a cabo en el curso 24/25 (**ES02-11**). Para el siguiente curso, se ha propuesto un procedimiento para la recuperación de clases no impartidas acción **06-2526**.

Además de la información que se incluye en el Aula Virtual de cada asignatura, también está disponible el espacio de comunicación “ESCO”, donde existen diferentes foros orientados a todos los alumnos o a grupos concretos (como alumnos de últimos cursos) e información de eventos de interés, en los que se publicita información casi a diario con diversos eventos, ofertas de prácticas o incluso laborales para

estudiantes de últimos cursos. Este espacio ofrece información exhaustiva y estructurada a nivel de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSII), como, por ejemplo, directorios, normativas, información de movilidad, enlaces de interés, información sobre prácticas, entre otra mucha información relevante. Además, existen espacios de comunicación colaborativos para los alumnos para cada grado y sede (Móstoles, Madrid-Quintana y Doble Grado Diseño y Desarrollo de Videojuegos con Ingeniería de Computadores), donde los alumnos pueden como comunicarse a través de foros específicos y encontrar información concreta, eventos, y otros asuntos de interés. En el curso 2024-2025 (**PORTAL-PRI**), el grado de satisfacción de los docentes con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online es muy buena, de 4,27 sobre 5 en Móstoles y 4,20 en Madrid-Quintana (**PORTAL-PRI-SCU.PDI.12 - 5**). Asimismo, el grado de satisfacción global con Aula Virtual de los estudiantes es de 3,66 en Móstoles y de 3,92 en Madrid-Quintana (**PORTAL- PRI - SG.A.5 - 4**).

Con respecto a la información para los estudiantes, en el curso 2023/2024, se ha trabajado en mejorar las Guías Docentes (**acción de mejora 08-2324**), para ofrecer una identificación clara de las actividades formativas, las metodologías y los sistemas de evaluación, asegurando así una comprensión completa de los contenidos y expectativas de cada asignatura, además de unificar el formato de los métodos de evaluación con la utilización de una plantilla en forma de tabla. A este respecto, el grado sigue realizando y asegurando que las guías docentes se elaboran homogéneamente (**evidencia EV01**). Por otro lado, desde la coordinación, en julio de 2024, se realizó una doble revisión de todas las asignaturas y triple en algunas para asegurar que se hubiera utilizado el formato acordado, que se adaptasen al reglamento y que los sistemas de evaluación fueran los adecuados con respecto al RUCT. La doble revisión consiste en el Coordinador del Grado y el Coordinador de cada curso (anexos **A.02- Revisión de guías docentes**). La triple en los casos de asignaturas compartidas por otros Grados, para lo cual sé habló con Coordinadores de estos Grados. Todas las guías docentes se publicaron en tiempo y forma.

En cuanto a la gestión de quejas y sugerencias, estas se realizan a través del buzón disponible en la Sede Electrónica (<https://sede.urjc.es/buzon-de-sugerencias>). A este respecto, la universidad ha trabajado para que este sistema sea accesible, además de desde la sección de calidad en el portal institucional (<https://www.urjc.es/universidad/calidad/4054-buzon-de-sugerencias-quejas-y-felicitaciones>), también directamente desde la página web del grado (<https://www.urjc.es/estudios/632-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos>), en el que hay un acceso directo. En el curso 2024-2025 no se ha recibido ninguna queja, pero por poner el ejemplo del año anterior 2023-2024, se gestionaron todas las quejas formales recibidas, 17 quejas entre las dos sedes, con un tiempo promedio de resolución de 13 días en Madrid-Quintana y de solamente 3 días en Móstoles. Además, se recibieron y 3 sugerencias atendidas en un promedio de entre 1 y 4 días (**evidencia PORTAL- PRI**). Por otra parte, el grado de satisfacción de los procedimientos de quejas y sugerencias de 3 de los estudiantes (**PORTAL- PRI -SG.A.7 - 2**) y 3.83 de los profesores (**PORTAL- PRI -SCU.PDI.13 - 1**) en Móstoles y 3.18 de los estudiantes (**SG.A.7 - 2**) y 3.75 de los profesores (**SCU.PDI.13 - 1**) en Madrid-Quintana. Este sistema de retroalimentación promueve una gestión de calidad y responde a la recomendación de la evaluación externa de optimizar la accesibilidad a este recurso.

Aunque no se han recibido quejas formales a través de la plataforma institucional de la universidad, sí han llegado observaciones y sugerencias menores mediante el correo electrónico del coordinador. Estas comunicaciones, aunque informales, son atendidas con la misma seriedad y compromiso, como queda reflejado en las distintas actas que documentan el seguimiento y las acciones tomadas en respuesta a cada caso (**Anexo A_A-05_01-05**).

Como reflejo del compromiso continuo de la universidad con la claridad y la accesibilidad informativa, la Universidad Rey Juan Carlos ha sido reconocida como la institución más transparente de España en

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

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

3. 1 El SIGC dispone de un órgano responsable que analiza la información disponible del título para la toma de decisiones en el diseño, seguimiento, acreditación y mejora continua.

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

1. **Comité de Calidad de la Universidad Rey Juan Carlos:** La Comisión de Calidad de la Universidad supervisa globalmente el sistema de calidad y coordina estrategias de mejora institucional. Está presidida por el Rector y conformada por diversos vicerrectores, decanos y directores de escuela. La composición completa de la comisión está disponible en los siguientes enlaces:
<https://www.urjc.es/universidad/calidad/2055-sistema-interno-de-garantia-de-calidad#comite-de-calidad>
https://www.urjc.es/images/Universidad/calidad/Composicion_CC.pdf
2. **Comisión de Garantía de Calidad del Centro (ETSII):** La Comisión de Calidad del Centro coordina la calidad de las titulaciones impartidas en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSII). Está presidida por el director de la ETSII, actualmente José Manuel Colmenar Verdugo, e incluye representación de coordinadores de titulaciones, estudiantes, PAS y expertos externos. Se reúne al menos dos veces al año para analizar indicadores, implementar mejoras y garantizar el cumplimiento del SIGC. Su composición está disponible en este enlace:
<https://www.urjc.es/universidad/facultades/56-facultad/etsii#centro>
https://www.urjc.es/images/Universidad/calidad/garantia_calidad/etsii/CGCC_ETSII.pdf
3. **Comisión de Garantía de Calidad del título (Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos):** Este órgano supervisa específicamente la calidad del grado. Su composición incluye al subdirector de Calidad y Planes de Estudio de la ETSII (actualmente la profesora Susana Mata Fernández), el Coordinador y Vicecoordinador del Grado, tres profesores, un representante de estudiantes, un miembro del PAS y un experto externo. Su composición está disponible en <https://www.urjc.es/universidad/calidad/632-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos#composicion-de-la-comision>. Esta comisión, que se reúne al menos dos veces al año (semestralmente), analiza los datos proporcionados por el Plan General de Recogida de Información (PGRI) (véase apartado 3.2), información derivada de indicadores, encuestas y reuniones de coordinación (horizontal y vertical) y otros indicadores específicos del grado, como tasas de rendimiento, abandono, inserción laboral y satisfacción estudiantil. Estas reuniones permiten identificar problemas, desarrollar acciones correctivas y planificar mejoras

específicas, como las relativas a las guías docentes, metodologías de evaluación y coordinación de asignaturas.

Todos los cursos incluyen acciones de mejora aprobadas, las cuales pueden consultarse directamente en la página web oficial del grado. Durante el curso 2023-2024, la comisión validó iniciativas como la actualización de las guías docentes, la optimización de la planificación de exámenes y el refuerzo de la coordinación académica (disponibles en el siguiente enlace: <https://www.urjc.es/universidad/calidad/632-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos#acciones-de-mejora>). Las propuestas para los próximos cursos se detallarán en este documento y se incluirá un resumen de ellas en el Anexo II.

Esta comisión, además, se reúne para aprobar la **Memoria Anual de Seguimiento del Título**, que es uno de los instrumentos clave elaborados por la comisión. La memoria recoge un análisis exhaustivo de estos datos, evaluando las fortalezas y debilidades del título, e incluye un plan de acción detallado con las mejoras previstas para el siguiente curso. Entre los aspectos abordados se encuentran la evaluación de los resultados del aprendizaje, la coordinación docente, la planificación de las prácticas externas y las tasas de éxito en el desarrollo del programa. Las conclusiones y acciones propuestas en la memoria son aprobadas formalmente por la Comisión de Garantía de Calidad del Grado y comunicadas a los responsables del título para su implementación.

Durante el curso académico 2024-2025 se han mantenido diversas reuniones con la Subdirección y la Comisión de Garantía de Calidad del GDDV y de la ETSII, con el objetivo de dar seguimiento a la calidad de las titulaciones y avanzar en la adaptación normativa. En la sesión del 19 de diciembre de 2024 se presentaron y aprobaron, cuando procedía, los objetivos de calidad de las titulaciones y el informe anual de seguimiento interno del curso 2023-2024. Asimismo, el 19 de noviembre de 2024 se abordó la adaptación de los planes de estudio al Real Decreto 822/21, revisando las acciones realizadas durante 2024 y planificando las actuaciones para 2025, además de proponer nuevas acciones de mejora para el curso 2024-2025. Las actas completas de estas reuniones se incluyen como anexos **A_R-02_01 y A_R-02_02**.

Por otra parte, el 29 de enero de 2025 se celebró la Comisión de Garantía de Calidad de la ETSII, donde se aprobaron los objetivos de calidad del centro y el informe anual correspondiente al curso 2023-2024, además de debatirse aspectos relacionados con las asignaturas del área de matemáticas (**anexo A_R-02_03**). Finalmente, el 16 de julio de 2025 se presentó y aprobó la propuesta de modificación de la memoria del Grado ante la comisión de Garantía de Calidad de GDDV, para su adaptación al RD822/21, incluyendo la incorporación de un nuevo itinerario de videojuegos con dos menciones específicas y las modificaciones pertinentes en la memoria (**anexo A_R-02_04**). Estas reuniones han permitido garantizar la mejora continua y la adecuación del plan de estudios a los requerimientos normativos y a las necesidades del alumnado.

3. 2 El SGIC implementado, para la gestión eficiente del título, dispone de procedimientos que garantizan la recogida de información objetiva y suficiente y de sus resultados y que facilitan la evaluación y mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El Plan General de Recogida de Información (PGRI) de la URJC (<https://www.urjc.es/universidad/calidad/8590-plan-general-de-recogida-de-informacion-encuestas-e-indicadores>) es la herramienta principal para la recopilación sistemática de datos que permiten evaluar la calidad del título y mejorar los procesos relacionados. Este plan incluye encuestas dirigidas a

todos los grupos de interés: estudiantes, egresados, profesores, personal de administración y servicios, y tutores externos. Las encuestas incluyen indicadores clave como:

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

Los resultados de estas encuestas se agrupan en informes temáticos que se envían a los coordinadores de grado y se publican en el portal de calidad de la titulación (<https://www.urjc.es/estudios/632-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos#plan-general-de-recogida-de-la-informacion>). Estos informes permiten identificar áreas clave de mejora, como la coordinación docente, las tasas de rendimiento y las prácticas externas. Por ejemplo, se detectaron problemas de comunicación en asignaturas específicas, lo que llevó a proponer soluciones concretas, como la mejora en las guías docentes, relacionado con las acciones de mejora **08-2324, 10-2324** (ver también anexo **A_A-07_01, A_A-05_03, A_A-05_06**).

Por ejemplo, durante el curso 2024-2025, se registraron mejoras en indicadores clave. El grado de satisfacción de los estudiantes con la disponibilidad de la información para el proceso de matriculación en Madrid-Quintana es de 3.93 sobre 5, y de 3.69 en Móstoles (**PORTAL- PRI-NA_2-5**). Los estudiantes también consideran que la información disponible en la web de la Universidad sobre diversas cuestiones como el Plan de Estudios, el Grado, las becas y ayudas es buena (con un 3.45 de 5 de satisfacción global en Quintana y un 3.0. en Móstoles (**SGA.6**)). En 2024-2025, la satisfacción global de los estudiantes egresados con el título en el campus de Madrid-Quintana alcanzó un 3.62, con un 96.7% de participación, así como un 3.83 con un 93.5% de participación en el campus de Móstoles, alcanzando 3.80 sobre 5 en el Doble Grado junto con Ingeniería de Computadores (participación 83.3%). Estos datos de satisfacción con el grado suponen un incremento frente a cursos anteriores, tanto en el indicador de satisfacción como en el grado de participación (**SGE.2-1**). Por otro lado, las tasas de inserción laboral superaron el 85% tanto en Móstoles como en Madrid-Quintana, siendo cercano a 100% en el caso del doble grado.

La gestión de quejas, sugerencias y felicitaciones se realiza a través del buzón disponible en la Sede Electrónica (<https://sede.urjc.es/buzon-de-quejas-y-sugerencias>), con un acceso directo disponible desde la página web del grado. En el curso 2024-2025, el grado de satisfacción con los procedimientos de quejas y sugerencias de 3 de los estudiantes (**PORTAL- PRI -SG.A.7 - 2**) y 3.83 de los profesores (**PORTAL- PRI -SCU.PDI.13 - 1**) en Móstoles y 3.18 de los estudiantes (**SG.A.7 - 2**) y 3.75 de los profesores (**SCU.PDI.13 - 1**) en Madrid-Quintana. Estos casos se documentaron en informes específicos, que también reflejan las medidas adoptadas para evitar la recurrencia de los problemas planteados.

Paralelamente, se revisaron las prácticas externas, mejorando la satisfacción de los estudiantes y tutores externos mediante un seguimiento más riguroso.

DIMENSIÓN 2. RECURSOS

Criterio 4. PERSONAL ACADÉMICO

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

Durante el curso 2024-2025 el personal académico del Grado en el campus de Móstoles consta de un total de 55 profesores, así como 55 profesores en el campus de Madrid-Quintana. El porcentaje de profesores doctores se ha mantenido alto, es del 70.91% en el campus de Móstoles y del 69.09% en el campus de Madrid-Quintana (frente al dato de 56% Quintana, 64% Móstoles del curso 23/24), por encima del nivel mínimo de profesores doctores (50%) que establece la Fundación Madri+d (**evidencia Tabla %Profesorado**). En este contexto, dada la naturaleza reciente del grado, se prevé que a medida que se incremente el número de egresados con especialización en videojuegos, también aumente el número de doctores especializados en esta área, lo que contribuirá al crecimiento de la plantilla de doctores en el futuro. Además, los profesores se esfuerzan por identificar a los estudiantes más destacados, brindándoles la oportunidad de continuar sus estudios a través de programas de máster y doctorado. Por otro lado, en Móstoles, el 71% del profesorado tiene contratos a tiempo completo, mientras que en Madrid-Quintana esta cifra es del 78% (**evidencia Tabla %Profesorado**).

El personal académico en Móstoles se reparte en los siguientes perfiles en porcentajes sobre el total según créditos impartidos: Catedráticos de Universidad: 9.09%; Titulares de Universidad: 23.64%; Profesor Permanente Laboral: 10.91%; Profesores Ayudantes Doctores: 30.91% Profesores Asociados: 12.73%; Otros: 10.91%. En cuanto al campus de Madrid-Quintana, la distribución sería la siguiente, también según créditos impartidos: Catedráticos de Universidad: 10.91%; Titulares de Universidad: 16.36%; Profesor Permanente Laboral: 14.55%; Profesores Ayudantes Doctores: 29.09%; Profesores Asociados: 20%; Otros: 9.09%. Por lo tanto, en lo relativo a la vinculación permanente (solamente teniendo en cuenta a Catedráticos de Universidad y Titulares de Universidad), el porcentaje alcanzado en Móstoles es del 32.75% (en comparación con 27% del año anterior), mientras que en Madrid-Quintana se sitúa en el 27.27% en comparación con el 12.49%. Si tenemos en cuenta también a Profesores Contratados Doctores y Profesores Permanentes Laborales como profesorado con vinculación permanente, los porcentajes aumentarían a un 43.66% en Móstoles y un 41.82% en Madrid-Quintana (Tabla 1.A. Profesorado). El porcentaje de permanencia, pese a la mejora significativa, aún no alcanza el nivel óptimo esperado con lo que la Universidad está trabajando activamente para mejorar estos valores mediante la estabilización de doctores en ambas sedes y la promoción interna de profesores con experiencia en áreas clave del grado. Para incrementar el porcentaje de estos docentes, la universidad facilita en la medida de lo posible la promoción a figuras superiores con carácter permanente, por ejemplo, incentivando la investigación de los docentes con programas propios de investigación y otras acciones de forma que los profesores puedan acreditarse para optar a estas figuras.

En el grado de videojuegos, es especialmente importante disponer de Profesores Asociados, un 12.73% en Móstoles y un 20% en Madrid-Quintana (Tabla 1.A. Profesorado), por aportar su experiencia directa como trabajadores de la industria con perfiles especializados, ya que ésta es relativamente reciente y

está en constante transformación. Por otro lado, el número de profesores Ayudantes Doctores ha aumentado significativamente (17 en el Móstoles, frente a 12 del curso anterior; 16 en Madrid-Quintana frente a 10 el curso anterior) y se espera que aumente más, lo que sugiere que, en cursos sucesivos, aumentarán también los Profesores Permanente Laboral e incluso los Profesores Titulares, aumentando previsiblemente el porcentaje de profesores con vinculación permanente. Además, dado que la figura de profesor visitante se ha extinguido, es de esperar que, al promocionar a estos profesores a otras figuras, aumenten las categorías permanentes de la plantilla.

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

En Móstoles, el claustro acumula 63 quinquenios y 50 sexenios; en Madrid-Quintana se acumulan 47 quinquenios y 34 sexenios. Estas cifras, demuestran un nivel alto de experiencia y compromiso con la investigación. En Móstoles, se acumulan 101 y, en Madrid-Quintana, 59 tramos en el programa DOCENTIA, certificado por ANECA y la Fundación Madri+d. Este nivel de evaluación refleja un compromiso continuo con la calidad docente y la mejora de los métodos de enseñanza. Los datos concretos sobre el profesorado de cada asignatura (Categoría, Titulación académica, Quinquenios, Sexenios, y tramos DOCENTIA) pueden consultarse en las Guías Docentes (**EV01. Guías docentes**)

De esta forma, el personal docente combina experiencia profesional en la industria de los videojuegos con cualificación académica e investigadora, asegurando una formación de calidad alineada con las demandas del sector. Los profesores asociados aportan perspectivas prácticas, mientras que el hecho de que los datos relativos a la investigación por parte de los docentes sean tan elevados, repercute en la consolidación de las bases teóricas necesarias para una formación integral.

Los estudiantes otorgaron una valoración media muy positiva de 4.03 (frente a 3.89 del año anterior) sobre 5 en satisfacción con la actividad docente del profesorado durante el curso 2024-2025 en Móstoles. En Madrid este indicador es aún más positivo, de 4.18 (al igual que el año anterior) sobre 5, lo que refleja una estabilización de los datos frente a años anteriores (Tabla Indicadores de satisfacción).

Respecto a la asignación de Trabajos de Fin de Grado (TFG), el grado cuenta con procedimientos claros que garantizan una adecuada asignación y seguimiento. Estos procedimientos incluyen la asignación de tutores especializados, que en su mayoría cuentan con experiencia investigadora y profesional relevante en el sector de los videojuegos, asegurando la calidad y pertinencia de los proyectos desarrollados. El título cuenta con un número suficiente de profesores capacitados para la dirección y tutorización de Trabajos de Fin de Grado (TFG). Durante el curso 2024-2025, hubo 185 estudiantes matriculados de la asignatura de TFG, un incremento llamativo desde los 145 del anterior curso. Aun así, el grado de satisfacción global de los estudiantes con la asignatura de 3.98 (3.95 en el año anterior) sobre 5 en Móstoles y 4.02 (4.18 en el anterior) en Madrid-Quintana (PORTAL- PRI-S.TFG.5 – 1). De las calificaciones obtenidas en la asignatura de TFG, el 41.93% (45.65% el curso anterior) fueron de Notable y el 49.24% (54.35% en el curso anterior) de Sobresaliente, habiendo una calificación de Suspenso durante el curso 2024-2025 (Tabla 8 Resultados por Asignatura). Es decir, las notas de TFGs han disminuido.

El curso pasado se organizaron unas jornadas dedicadas a los TFG, con el objetivo de que los estudiantes puedan asistir a las presentaciones de sus compañeros y observar el proceso (anexo **A_A-01_04 A_A-01_05**). Dado el éxito de este evento, cuya finalidad es reducir las dudas a la hora de exponer y, al mismo tiempo, incrementar la tasa de rendimiento académico, y dados los datos obtenidos en cuanto a las calificaciones de TFG, se ha propuesto incorporarlo como tarea de coordinación para el curso siguiente, con una nueva **acción de mejora 07-2526**.

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

4. 2 En su caso, la universidad ha hecho efectivos los compromisos adquiridos en los diferentes procesos de evaluación del título respecto a la contratación y mejora de la cualificación docente e investigadora del profesorado y está realizando actuaciones dirigidas a dar cumplimiento a los requisitos previstos en la normativa vigente en relación con el personal docente e investigador.

No procede

Criterio 5. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

5. 1 El personal de apoyo que participa en las actividades formativas es suficiente y los servicios de orientación académica y profesional soportan adecuadamente el proceso de aprendizaje y facilitan la incorporación al mercado laboral.

El GDDV no tiene asignado Personal de Administración y Servicios que se dedique específicamente al apoyo de la docencia de una titulación. El Personal de Administración y Servicios de la Universidad Rey Juan Carlos da apoyo a todas las titulaciones que se imparten en el campus y está estructurado en las siguientes áreas: Alumnos, Asuntos Generales, Extensión Universitaria, Gestión Económica, Informática, Información y Registro, Oficina Técnica, Ordenación Académica, Recursos Humanos, Relaciones Internacionales, Escuela de Doctorado, Servicios de PDI, Títulos Propios, Contabilidad y Presupuestos, Biblioteca, Infraestructuras, Centro de Apoyo Tecnológico (CAT), Prevención y Riesgos Laborales y personal de apoyo a los departamentos y escuelas.

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

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

El personal de apoyo de Área de Servicios Informáticos de los Campus ofrece soporte técnico tanto a aulas, como a profesorado, como a personal de administración y servicios proporcionando y manteniendo las aplicaciones informáticas orientadas a las tareas, procesos y procedimientos de la gestión universitaria en todas sus vertientes. Desde esta área, a través del Servicio de virtualización de

aplicaciones y escritorios de software de laboratorio de docencia, se ha dado un salto cualitativo en la prestación del servicio de software para docencia, de tal forma que éste sea accesible por cualquier alumno y profesor, desde cualquier dispositivo en cualquier lugar y en cualquier momento.

Por otro lado, La Universidad también dispone de la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad y Necesidades Educativas Especiales , cuyo objetivo principal es que aquellos miembros de la Comunidad Universitaria (alumnos, profesores o personal de administración y servicios) que presenten cualquier tipo de diversidad funcional o necesidad educativa especial, puedan gozar de las mismas oportunidades que el resto para el desarrollo de sus estudios universitarios, o para el desempeño de sus puestos de trabajo, bajo el prisma de igualdad de oportunidades. Esta Unidad coordina y desarrolla una serie de acciones orientadas a la asistencia, apoyo y asesoramiento que permitan, en la medida de lo posible, un desenvolvimiento autónomo pleno en el ámbito de la vida universitaria, incluyendo accesibilidad física, administrativa y de comunicación. En cuanto a la coordinación, la Unidad envía la información de cada estudiante de forma intermitente según su velocidad de procesamiento. El coordinador les hace llegar el informe con las adaptaciones a los profesores de las asignaturas matriculadas por el alumno. Esto se puede observar en el anexo **A_C-01_02**.

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

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

Desde el curso 2015/2016 se ofrece a los estudiantes de la URJC un Curso Cero Online en matemáticas, formado por módulos de corta duración, orientados a nivelar, reforzar y actualizar los conocimientos de los estudiantes de nuevo ingreso, que resultan fundamentales para iniciar con éxito las titulaciones que van a realizar los estudiantes. Se trata, por tanto, de una formación inicial que, sobre la base de las competencias adquiridas por los estudiantes en enseñanza preuniversitaria, les ayuda a conocer y alcanzar el nivel de partida de asignaturas de formación básica (<https://www.urjc.es/principal-intranet/curso-cero>). La **acción de mejora relacionada es la 02-2425**. Sin embargo, esta acción de mejora se ha cancelado dado que la creación de nuevos módulos de formación debe coordinarse con el resto de los grados, no obstante, se valorará a nivel de centro continuar con el desarrollo de este tipo de formaciones en el futuro.

También dentro del marco de la Escuela se han celebrado congresos, seminarios, jornadas y charlas con una temática específica sobre diferentes temas de actualidad. Como seminarios específicos sobre temáticas afines a los videojuegos, se pueden mencionar los dedicados a “C++ Unreal Webinar”, “Visita al Museo de Informática de la ETSII”, “Taller de optimización y programación en Unity” o “Seminarios de EA Games”.

Además, desde la escuela se fomentan y apoyan las actividades organizadas por las asociaciones de alumnos. En los tres últimos cursos 22/23, 23/24 y 24/25 la asociación de alumnos Virtual Soul (adscrita al Campus de Móstoles) organizó las consecutivas ediciones de la GameGen (<https://virtualsoul.es/gamegen.html>), que a lo largo de tres días ofrece ponencias, eventos de

networking, talleres y torneos; por su parte, la asociación GameScholars (adscrita a la sede de Madrid-Quintana) organizó 6 ediciones de Game Jam, donde grupos de alumnos tienen un mes para realizar un juego con una determinada temática. Los ganadores de este tipo de eventos, en los últimos años se está haciendo un esfuerzo por parte de la ETSII para recompensarlos y que presenten sus videojuegos en ferias de tipo Indie, como se ha comentado en puntos anteriores. De igual forma, se aprovechan las sinergias con el Máster Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual (<http://www.mastergraficos.com>), como la visita a las instalaciones de EA Games, o diversos seminarios ofrecidos por profesionales de esta empresa y de otras. **Acción de mejora relacionada 10-2425** y de las acciones propuestas para el curso 2025-2026, la acción relacionada sería la **03-2526**.

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

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

En cuanto a los posibles indicadores que apoyan este apartado, se encuentran los indicadores de la satisfacción de los egresados del grado en el primer año posterior (PORTAL-PRI). Según los últimos datos obtenidos de la campaña de recogida de información del 2024, el grado de satisfacción global con la titulación (**SG.E.4-1**) fue 3.83 para Móstoles y 3.86 para Madrid-Quintana, aunque el indicador de la utilidad del título para acceder al mercado de trabajo (**SG.E.3-1**) es algo menor, 3.48 en Móstoles y 3.17 en Quintana. Aun así, el porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios (**TP.G.T.2-1**) es alto, un 87% en Móstoles y un 85.7% en Quintana. Si observamos los datos de la satisfacción de los egresados del grado en el tercer año posterior, observamos datos similares: porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios (**TP.G.T.2-1**) es alto, un 87.5% en Móstoles y un 100% en Quintana.

5. 2 Los recursos materiales se adecuan al número de estudiantes y a las actividades formativas programadas en el título en todos los centros o sedes que participan en la impartición del título.

La Universidad Rey Juan Carlos hace un uso transversal de todos sus recursos, por lo que todos los medios materiales están a disposición de la comunidad universitaria con independencia de su adscripción a diferentes centros.

El Campus de Móstoles, en el que se ubica la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSII). Toda la información acerca de estructuras y recursos del campus de Móstoles se encuentran detalladas en la página Web de la Universidad, dando información sobre los servicios que se encuentran en cada uno de los edificios, su ubicación y capacidad, etc.

(<https://www.urjc.es/universidad/campus/campus-de-mostoles/337-estructura-y-recursos-campus-mostoles>).

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

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

Edificio de Laboratorios II (campus de Móstoles):

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

Edificio de Laboratorios III (campus de Móstoles):

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DIMENSIÓN 3. RESULTADOS

Criterio 6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

Se planifican anualmente al menos dos reuniones con delegados y subdelegados, y al menos otras dos reuniones con profesorado, para analizar el desarrollo de cada asignatura y el cumplimiento de la guía docente. Para ello se utilizan sendos formularios o partes de asignatura, particularizados para el punto de vista de los estudiantes o de los profesores. El curso 2024-25 se realizaron multitud de reuniones (**anexos R.01 y R.04**). Si se detectan incongruencias al analizar estos formularios, o bien, si se recibe alguna queja a lo largo del curso, el coordinador de titulación se reúne con los profesores y los estudiantes involucrados para entender la situación y corregir los problemas que pudieran haber surgido (**anexos A.05**).

Una asignatura de especial importancia es la de “Trabajo Fin de Grado”, obligatoria de cuarto curso y carácter anual y con una carga de 15 créditos. Existe una plataforma en la que los profesores pueden ofrecer diversos trabajos y los estudiantes pueden consultar dichos temas y ponerse en contacto con los profesores. También es habitual que algunos estudiantes se pongan en contacto directamente con los profesores, ya sea para preguntarles si ofrecen algún TFG, o para proponerles un tema que les interese a ellos. Sea como sea, una vez llegado a un acuerdo, se formaliza a través de la plataforma, de forma que se dificulta que el estudiante cambie de tutor sin avisarle. El coordinador es responsable de validar la composición correcta de los tribunales. También es participe en intentar los diferentes problemas que puedan surgir en torno al desarrollo de los TFGs. Esta actuación se hace a lo largo del curso.

Durante los cursos 22/23, 23/24 y 24/25 (**Portal Tabla8 Resultados por asignatura**), en el campus de Móstoles se presentaron un total de 31, 30 y 35 TFGs respectivamente (88, 81 y 96 matriculados). De

estos, un 48.3%, 46.67% y 37.14% estudiantes obtuvieron un sobresaliente, 48.3%, 53.33% y 57.14% un notable. En el campus de Madrid-Quintana se presentaron un total de 30, 17 y 43 TFGs respectivamente (67, 64 y 89 matriculados). De estos, un 76.67%, 47.06% y 59.09% estudiantes obtuvieron un sobresaliente, 23.33%, 47.06% y un 29.55% un notable. En cuanto al doble grado, se presentaron un total de 18, 16 y 17 TFGs respectivamente (40, 38 y 38 matriculados). De estos, un 61.1%, 68.75% y 70.59% estudiantes obtuvieron un sobresaliente, 33.33%, 31.25% y 29.41% un notable.

Para el correcto desarrollo de los trabajos, seguimos el reglamento marco de la URJC y la normativa específica de la ETSII (<https://www.urjc.es/principal-intranet/trabajo-fin-de-grado#escuela-tecnica-superior-de-ingenieria-informatica>). Cada defensa se hace frente a un tribunal formado por 3 profesores (presidente, secretario y vocal). Mediante la siguiente rúbrica, se van valorando diferentes aspectos del trabajo: la presentación escrita (30 %), la calidad del trabajo desarrollado (50 %) y la presentación oral (20 %). El tutor no forma parte del tribunal y puede proponer una nota, pero es el tribunal el que decide la calificación final. En caso de que el trabajo sea excepcional, se puede proponer al estudiante para que sea candidato a matrícula de honor. Una vez finalizado el curso académico, la Comisión de TFG de la ETSII toma la decisión de otorgar las matrículas de honor a los estudiantes con mejores expedientes académicos.

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

Según los datos correspondientes a los cursos 22/23, 23/24 y 24/25 (**Evidencias PORTAL-Tabla 8**), hubo 27, 40 y 48 respectivamente (campus Madrid), 48, 44 y 56 (Móstoles) y 20, 18 y 17 (Doble) estudiantes matriculados en esta asignatura de “Prácticas Externas”, si bien fueron respectivamente 19, 30 y 37 (Madrid), 35, 25 y 38 (Móstoles) y 18,16 y 14 (Doble) los estudiantes las completaron en el curso, respectivamente. La nota media de los estudiantes ha sido 9.36, 9.41 y 9.63 (Madrid), 9.41, 9.31 y 9.50 (Móstoles), 9.67, 9.5 y 9.39(Doble). Aproximadamente a la mitad del periodo de prácticas, se requiere al estudiante para que rellene un informe intermedio, que permite la detección temprana de problemas surgidos durante las prácticas. Al acabar el periodo de prácticas, el tutor de empresa valora al estudiante mediante una serie de ítems que se puntúan de 1 a 5. Debe también que hacer un resumen de las tareas realizadas y finalmente proponer una nota de 0 a 10. Por su parte, el estudiante se auto valora con unos ítems muy parecidos a los rellenos por el tutor de empresa y también escribe un resumen de las tareas realizadas y se auto propone una nota. Finalmente, el tutor académico, analizando toda la información recibida por ambas partes, es la que establece la nota final y la encargada de introducirla en la plataforma de Prácticas Externas.

En cuanto a la movilidad de los estudiantes, en los cursos 22/23, 23/24 y 24/25 (Portal- Tabla 11), se recibió a 4, 5 y 3 estudiante de fuera y se enviaron a 1, 7 y 9 estudiantes URJC a universidades del extranjero mediante el programa Erasmus. Como dato positivo, se ve el interés de los alumnos por realizar estas movilidades. En nuestra titulación disponemos de un coordinador de movilidad

Erasmus/Munde específicamente para el GDDV, que trabaja codo con codo con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC tanto para los acuerdos de los estudiantes, como para intentar generar nuevos acuerdos con universidades, por ejemplo, en Junio de 2024 se firmó el acuerdo con Universidad portuguesa IADE – U.E por su grado Global Bachelor in Games Development.

6. 2 La evolución de los principales datos e indicadores del título es adecuada con las previsiones del título y coherente con las características de los estudiantes de nuevo ingreso.

Esta titulación se compone de 4 cursos académicos de 60 créditos cada uno, lo cual hace un total de 240 créditos, incluyendo los correspondientes a las Prácticas Externas y al TFG. Como es habitual en los estudios de Ingeniería, se suelen dedicar más años a los previstos para terminar los estudios. La duración actual de los estudios se sitúa en unos 5.28 años (Madrid), 6.04 (Móstoles) y en 6.40 (Doble) (**Portal Tabla 4.1-4.4**). Esta duración ha ido aumentando paulatinamente desde el año de implantación del grado, desde poco más de 4 años. Esto estaría relacionado con el aumento de TFGs paulatino.

La tasa de graduación, entendida como el porcentaje de estudiantes que terminan sus estudios 4 o 5 años después de comenzarlos, está prevista en un 35 % en la memoria de verificación del grado. Para el último curso disponible (2020/2021), se obtiene un 40.54% en Madrid, un anecdótico 20% en Móstoles, y un 50% del Doble Grado, siendo un valor muy cercano al objetivo, y notablemente superior a las primeras generaciones del grado (en 2014/2015 fue de 29 (Móstoles), en 2016/2017 fue de 17.86% (Madrid) y un 30% (Móstoles) (**Portal Tabla 4.1-4.4**).

En cuanto a la tasa de eficiencia, definida como el porcentaje de créditos del plan de estudios a los que deberían haberse matriculado los estudiantes respecto de los créditos a los que realmente se matricularon, está previsto en un 76 %. Los datos de los cursos 22/23, 23/24 y 24/25 (**Portal Tabla 4.1-4.4**) arrojan unos valores del 87.79%, 86.82% y 85.35% en el campus de Madrid respectivamente, unos valores 82.43%, 81.19% y 80.14% en el campus de Móstoles respectivamente, y unos valores de 95.35%, 93.24% y 87.65% en el Doble Grado muy por encima del 76 %. Esta ha sido la tónica en los últimos cursos.

La tasa de rendimiento, que corresponde al porcentaje de créditos superados frente a los matriculados, en los cursos 22/23, 23/24 y 24/25 (**Portal Tabla 4.1-4.4**), son bastantes similares (79.12%, 75.54% y 76.91% en Quintana y 71.83%, 72.05 y 72.56% en Móstoles) y en el doble grado tienen tendencia negativa (80.8%, 76.68% y 75.49%) respectivamente).

La tasa de éxito (porcentaje de créditos superados frente a los presentados) fue 88.38%, 85.67% y 87.52% en Quintana y 82.80%, 81.12% y 82.62% en Móstoles y en el doble grado fue 93.86%, 89.96% y 88.83% respectivamente, también similar al de años anteriores. De igual forma, la tasa de presentación (porcentaje de créditos presentados frente a los matriculados) fue del 89.53%, 88.18% y 87.87% en Quintana, 86.75%, 88.83% y 87.83% de nuevo muy parecida la de años anteriores. En el caso del doble grado tiene una tendencia algo negativa al ser 86.08%, 85.24% y 84.98%. En el caso del doble grado, estos indicadores se marcaron en observación por tendencia negativa pero este año se ve que los datos se han estabilizado.

Analizando el detalle, es importante destacar que este rendimiento parece tender a estabilizarse entre todas las asignaturas. En los cursos 22/23, 23/24 y 24/25 (**Portal Tabla 4.1-4.4**) hubo 2, 0 y asignaturas/grupo con rendimiento inferior al 30% y 27, 18 y 24 con rendimiento superior al 95% (en ambos casos, con al menos 20 alumnos matriculados (**Evidencias en A_A-06_02**). Se han solicitado informes de justificación de la tasa de rendimiento obtenida a los profesores de estas asignaturas, que se adjuntan como evidencias junto a este informe. En general, las asignaturas que repiten el

rendimiento superior al 95% suelen ser las mismas debido a sus metodologías docentes, es habitual esas tasas de rendimiento. Por otra parte, los casos con tasas de rendimiento inferior al 30% son muy puntuales, y estos informes nos ayudan a poder solucionar cualquier problema que ocurra (Anexo A_A-06_01).

Para terminar, mencionaremos los datos sobre tasa de abandono, entendida como el porcentaje de estudiantes que no se matriculan de ninguna asignatura en los dos años siguientes a su última matrícula respecto del total de estudiantes que entraron en un cierto año. La memoria de verificación establece un umbral máximo del 25 % para este indicador. Para los datos de los estudiantes que iniciaron sus estudios en los cursos 20/21, 21/22 y 22/23 (**Evidencias PORTAL-PRI**), esta tasa fue del 15%, 19.51% y 18.92% respectivamente (Madrid), 38% ,4.76% y 13.04% (Móstoles) y 13,64%, 22,73% y 28,57% en el Doble grado.

6. 3 La satisfacción de los estudiantes, del profesorado, de los egresados y de otros grupos de interés con el título es adecuada.

Los estudiantes del grado han valorado durante los cursos 23/24 y 24/25 (**Evidencias PORTAL-PRI-SG.A**) con un 2.71 y 2.06 en el campus de Madrid-Quintana, y con un 2.63 y 3.07 (Móstoles) la satisfacción con la estructura del plan de estudios (**SG.A.1-1**). Con un 2.76 y 2.63 en Madrid y 3.11 y 3.27 en Móstoles la satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas (**SG.A.1-4**) y un 3.12 y 2.75 en Madrid y 2.89 y 3.33 en Móstoles acerca de la satisfacción global con la titulación (**SG.A.10-1**). En general, la satisfacción no es excelente, pero poco a poco a través de las acciones de mejora planteadas **06-11-2425**, y los procedimientos de seguimiento, es más rápido identificar problemas e intentar solucionarlos.

En cuanto al profesorado, podemos observar valores entre 3.73 y 4.08 durante los cursos 23/24 y 24/25, el nivel de satisfacción con la organización del plan de estudios (**SG.PDI.1-1**), así como el nivel de coordinación docente con unos valores entre 4.09 y 4.5 (**SG.PDI.1-5**). En cuanto al nivel de interés y participación de los estudiantes en las asignaturas, es puntuado con valores entre 3.84 y 3.61 (**SG.PDI.1-10**). Este valor, aunque todavía es positivo, tiene una tendencia ligeramente negativa en ambos campus, y en especial el campus de Madrid es ligeramente inferior, y se pondrá en observación por la coordinación.

Respecto al grado de implicación de los estudiantes percibido por los docentes, es interesante también mencionar la satisfacción respecto al uso de recursos en el Aula Virtual por parte de los estudiantes (**SG.PDI.5-1**), con valores entre 4.27 y 4.0, que son valores positivos, pero, sin embargo, el nivel de asistencia y participación en clase tiene valores entre 3.74 y 3.58 (**SG.PDI.5-2**), con tendencia ligeramente negativa. Se ha propuesto una acción de mejora para intentar mitigarlo **02-2526**. También comentar el nivel de asistencia a tutorías (**SG.PDI.5-3**), que tiene valores entre 3.22 y 2.87 con una tendencia ligeramente negativa. En cuanto a la satisfacción con los servicios (**SG.A.2.**), se puede observar valores diferentes en Móstoles 3.52 y en Quintana: 3.16. La satisfacción con los espacios de docencia y estudio (**SG.A.9**), también es menor en Quintana: 3.13 que en Móstoles: 3.78. Y Satisfacción con la vida universitaria (**SG.A.9.**) vemos tendencia positiva en Móstoles: 2024: 3.26; 2025: 3.28, cuando en Quintana es al contrario :2024: 2.64; 2025: 2.32.

Estos valores se pondrán en observación con el objetivo de identificar si hubiera problemas o son fluctuaciones de grupos concretos. Ya se han tomado algunas acciones, y se seguirá aplicando para intentar mejorar la motivación de asistencia a clase en el campus de Quintana. Por ejemplo, se ha habilitado la posibilidad de abrir salas de estudio en el edificio para que hagan vida universitaria. Difusión de eventos a través del ESCO dirigidos a ambos campus independientemente de dónde se realice la actividad. Estas acciones están propuestas en la acción **02-2526**.

El profesorado puntúa con valores entre 4.04 y 4.21 la satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad (**SG.PDI.1-8**), con un 3.97 y 4.33 los recursos materiales (**SG.PDI.1-9**) y con valores entre 4.03 y 4.26 la satisfacción global con la titulación (**SG.PDI.2-1**).

Los estudiantes del grado han valorado durante los cursos 23/24 y 24/25, la satisfacción con la ETSII como centro con 2.94 y 2.69 los alumnos del campus de Madrid y 3.26 y 3.73 los alumnos del campus de Móstoles (**SG.A.10-2**). También valoran la satisfacción global de la plataforma de Aula Virtual con 3.67 y 3.92 en Madrid y 3.81 y 3.66 en Móstoles (**SG.A.5-4**). La información disponible en la web sobre el plan de estudios recibe un 3.53 y 3.67 para los alumnos de Madrid, y un 3.65 y 3.27 (**SG.A.6-1**), mientras que el proceso de matriculación recibe un 3.82 y 3.94 por parte de los alumnos de Madrid, y un 3.58 y 4 (**SG.A.7-1**). La labor del coordinador de titulación ha sido puntuada con un 3.29 y 3.8 por los alumnos de Madrid y 3.19 y 3.75 por los alumnos de Móstoles (**SG.A.8-1**). Podemos observar que el cambio de coordinación ha mejorado esta satisfacción. También es interesante observar Grado de satisfacción con los procedimientos de quejas y sugerencias (**SG.A.7-2**), los valores obtenidos son 3.36 y 3.18 para los alumnos del campus de Madrid y 3.08 y 3 en los alumnos del campus de Móstoles. Estos valores deben ser observados para conseguir los mejores resultados posibles (relacionado con la propuesta de acción de mejora **04-2526**).

En cuanto a los egresados, los resultados disponibles son los del curso 22/23 y 23/24, obtenidos en las encuestas del PGRI. Por un lado, se puntúa con un 3.06 y 3.17 para los alumnos del campus de Madrid y 3.15 y 3.21 la satisfacción con el plan de estudios de la titulación (**indicador SG.E.1-1**) y con un 3.61 y 3.62 para los alumnos de Madrid y 3.5 y 3.79 los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas (**SG.E.1-2**). La valoración de la utilidad para acceder al mercado de trabajo del título de graduado/a en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Rey Juan Carlos es de 3.5 y 3.17 para los alumnos de Madrid y 3.29 y 3.48 (**SG.E.3-1**).

Por lo que se refiere al Personal de Administración y Servicios, valoran con entre un 3.75 y un 3.76 la satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas (**SU.PAS.3-3**), con valores iguales en ambos campus.

Con respecto a las Prácticas Externas, de realización obligatoria en cuarto curso, durante los cursos 23/24 y 24/25 el 95.8 % y 84.2% de los estudiantes encuestados del campus de Madrid y el 89.5% y 95% de los estudiantes del campus de Móstoles respondió que tuvieron una duración adecuada (**PE.AG.1-3**). Se da la circunstancia de que las prácticas curriculares son 350 horas. El grado de afinidad de las prácticas con el grado es de 3.33 y 3.84 para los alumnos de Madrid y 4.16 y 3.53 para los alumnos de Móstoles (**PE.AG.1-6**). Desde la coordinación, este dato se ha querido mejorar con las actividades citadas en apartados anteriores, y esperamos que suba la valoración. Además, el 87.5% y 81.6% de los estudiantes de Madrid, y el 94.7% y 80% de los estudiantes consideró que con las prácticas habían aumentado sus expectativas de conseguir trabajo (**PE.AG.2-2**). El nivel de satisfacción con las prácticas fue de 4.13 y 4.34 para Madrid y 4.32 y 4.23 para Móstoles (**PE.AG.5-1**). Por su parte, los tutores externos, es decir, los profesionales a cuyo cargo trabajan los estudiantes en prácticas, valoraron con un 5 y 4.33 con los estudiantes de Madrid y 5 y 5 para los estudiantes de Móstoles en el indicador de satisfacción global con el programa de prácticas (**PE.T.4-1**).

6. 4 Los valores de los indicadores de inserción laboral de los egresados del título son adecuados al contexto socioeconómico y profesional del título.

Resulta de interés analizar los datos de inserción laboral para los egresados, una vez transcurrido 1, 2, 3 o 4 años desde el momento de la graduación. Es destacable que (**Evidencias PORTAL-PRI**), 1 año después de la graduación, las tasas de paro (n.º de desempleados frente a n.º de activos) de las distintas

promociones han sido para los cursos 22/23 y 23/24 del 5.9% y 0% respectivamente para el campus de Móstoles y 13.3%, y 0% para el campus de Madrid-Quintana (**indicador IL.G.1-5**), con un tiempo medio de búsqueda del primer empleo de solo 3.56 y 1.65 meses para el campus de Móstoles, y 6.08 y 2.79 meses para el campus de Madrid-Quintana desde la graduación (**IL.G.1-7**). El dato de paro casi nulo se mantiene para los otros años evaluados (**TP.G.1-5, TP.G.T.1-5 y TP.G.C.1-5**), de forma que se demuestra que los egresados de esta titulación encuentran trabajo rápidamente y ya no abandonan el mercado laboral.

En cuanto a los salarios, se ha registrado en estos 3 últimos años valores entre 1.225 euros netos mensuales hasta 1.468 euros en el primer año tras la graduación (**IL.G.1-9**), con una tendencia creciente (**Evidencias PORTAL-PRI**). Además, un 92.3% y 85.7% de los egresados del campus de Madrid-Quintana encuestados contestaron que desempeñaban un puesto de trabajo adecuado al nivel de su formación académica a un año de la graduación (**IL.G.4-2**) frente al 93.8% y 95.7% de los egresados del campus de Móstoles encuestados. El nivel de satisfacción global con el empleo es elevado, pues oscila entre el 3.83 y el 4.36 para los egresados en el primer año posterior a la graduación (**IL.G.3-6, TP.G.3-6, TP.G.T.3-6 y TP.G.C.3-6**) para el campus de Madrid-Quintana y 3.62 y 4.31 para los egresados del campus de Móstoles, viendo una tendencia positiva con fluctuaciones.

Podemos observar los datos de los egresados hace 3 años. El Grado de satisfacción global con el empleo, tres años después del egreso es 4.25 para el campus de Madrid-Quintana y 4.38 para el campus de Móstoles. El salario también es mayor en comparación con los egresados del primer año. En cuanto a los egresados de 4 años, aunque ya con menor cantidad de respuestas, el salario llega a superar los 2000 euros, y el grado de satisfacción supera el 4.

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

ACCIONES DE MEJORA

ANEXO ACCIONES DE MEJORA

A fecha actual, se mantienen 6 propuestas de mejora vigentes (5 del curso 24/25 y una del curso 23/24), que se transforman en 5. Además, han incorporado cuatro nuevas durante el presente curso. En la Figura 1 se muestra la relación entre las acciones de cursos anteriores y las acciones propuestas para el curso que viene.

Del conjunto de 4 propuestas cerradas del curso 24/25, 3 de ellas se han resuelto y una de ellas ha quedado cancelada, por lo que se prevé completar los objetivos establecidos dentro del plazo previsto. En cuanto a la acción cancelada (02- 24/25), se valorará a nivel de centro si continúa en cursos posteriores, ya que su cumplimiento depende de varios factores ajenos al grado. De las acciones que continuarán vigentes, el 100% se debe a retrasos en cambios que se esperaban para el curso 24/25 y que posteriormente se implementarán en cursos posteriores. Por ello, dichas acciones continuarán en el curso 25/26.

Más detalles sobre el estado de las acciones de mejora del curso 24/25, y de las acciones de mejora propuestas en el curso 25/26 se puede encontrar en el fichero *HISTORICO PROPUESTA MEJORAS desde 2024_GDDV.xlsx* que se encuentra en el ANEXO II

Cabe destacar que actuales propuestas de mejora pretenden contribuir a la consecución de los objetivos de calidad del Título (ver fichero *HISTORICO PROPUESTA MEJORAS desde 2024_GDDV.xlsx*) que se detallan a continuación:

- **ETSII-TI_01.** Establecer un sistema eficaz y sistemático de recopilación, análisis y gestión de la información procedente de los grupos de interés clave (alumnado, Personal Docente e Investigador [PDI], Personal Técnico, de Gestión y de Administración y Servicios [PTGAS], y empleadores), que permita la identificación temprana de necesidades, quejas, sugerencias y oportunidades de mejora, con el fin de fortalecer la toma de decisiones informada y promover acciones de mejora continua.
- **ETSII-TI_02.** Garantizar la difusión clara, accesible y oportuna de información relevante sobre procedimientos académicos y administrativos, actuaciones institucionales y oportunidades de formación, participación y desarrollo, con el fin de fortalecer el conocimiento y la implicación del alumnado y del Personal Docente e Investigador (PDI) en los procesos universitarios.
- **ETSII-TI_03.** Promover el contacto entre alumnos y sociedad, empresas, instituciones y egresados, para fomentar la empleabilidad y aprendizaje continuo del alumnado.
- **ETSII-TI_04.** Identificar, implantar y supervisar acciones orientadas a la mejora continua del título.

Además, estos objetivos están alineados con los objetivos de calidad del Centro (ETSII). La política de Calidad de la ETSII está alineada con la Política de Calidad de la Universidad Rey Juan Carlos que, a su vez, está alineada con el Plan Estratégico de la universidad. Esta política se revisa y aprueba anualmente en la Comisión de Garantía de Calidad del Centro. La relación de las acciones de mejora con los objetivos de la titulación se detalla en el archivo Excel mencionado anteriormente.

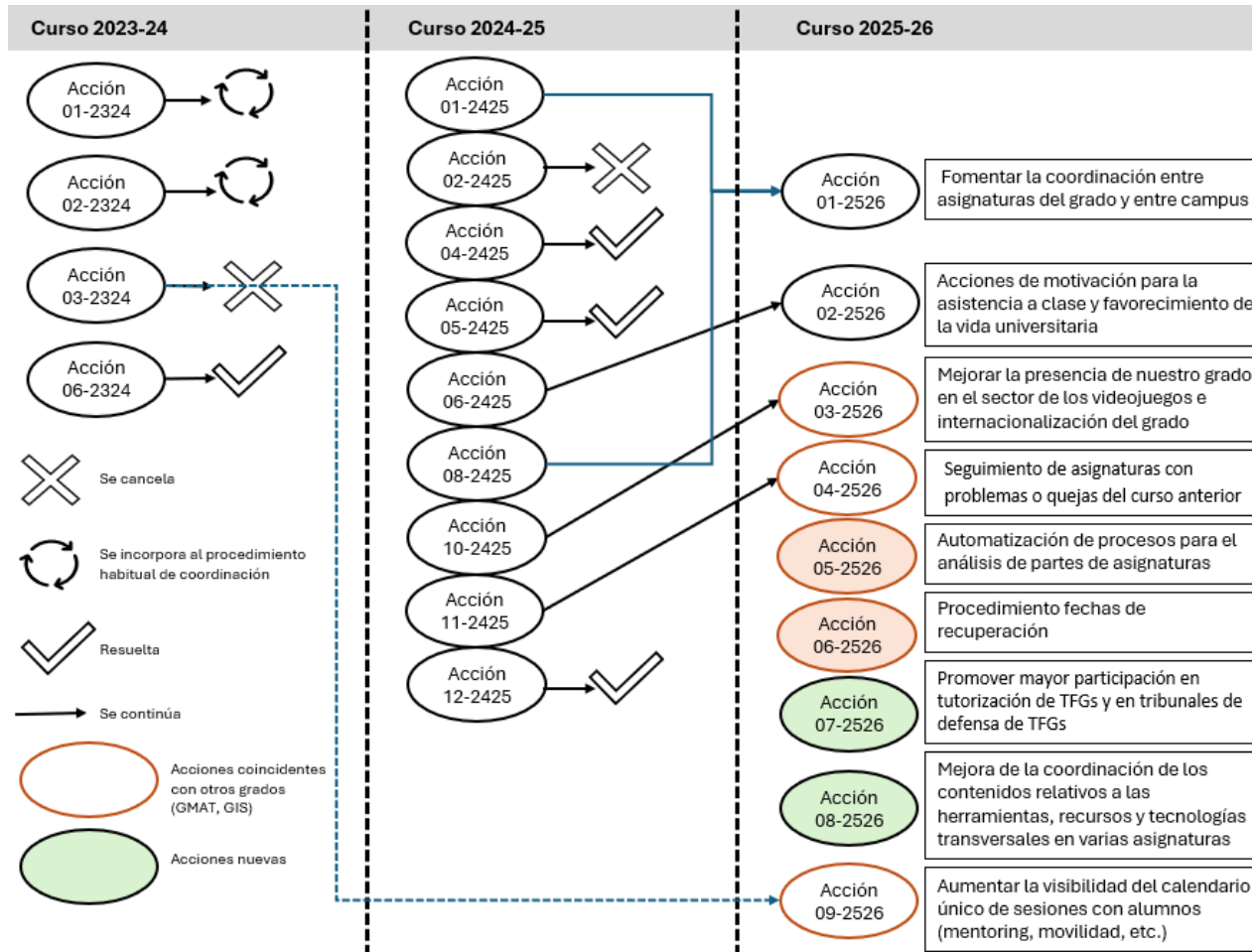


Figura 1. Relación entre las acciones de mejora de los cursos 23/24, 24/25 y 25/26

ANEXOS.

ANEXO I. Detalle Indicadores.

- 1.1. Informe anual de resultados de la titulación (*ver Portal de Inteligencia Institucional*)
- 1.2. Dosieres de encuestas del Plan General de Recogida de Información.
 - 1.2.a. Indicadores de encuestas (*ver Portal de Inteligencia Institucional*)
 - 1.2.b. Valoraciones

ANEXO II.

- Informe de Coordinación Docente
- Acciones de mejora

ANEXO III. Otras evidencias.