

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL

RESUMEN DE LAS ACCIONES DE MEJORA 2015-2016

A partir de las sugerencias recibidas de los alumnos directamente a través del responsable del Máster y una vez analizado, el informe anual de resultados 2015-16, la Comisión de Calidad de este título, propone las siguientes mejoras para su implantación en el curso 2016-17:

PROPUESTAS

ACCIONES DE MEJORA	OBJETIVO DE MEJORA	INDICADOR DE SEGUIMIENTO	RESPONSABLE DEL SEGUIMIENTO
Eliminación del Curso 0	Ahorro del presupuesto del Máster que puedan ser destinados a otros fines	Las tasas de éxito del alumnado no han variado respecto a otros años. Esta acción requiere que respete el perfil de los estudiantes en la prescripción	Coordinador
Eliminación de las tutorías integrales.	Ahorro del presupuesto del Máster que puedan ser destinados a otros fines	Las tasas de matrícula no han variado respecto a otros años. Esta acción requiere que respete el perfil de los estudiantes en la prescripción	Coordinador
Aceptar solo perfiles técnicos en la preinscripción	Reducir la tasa de abandono		Coordinador

SEGUIMIENTO Y CONTROL

ACCIONES DE MEJORA	OBJETIVO DE MEJORA	INDICADOR DE SEGUIMIENTO	RESPONSABLE DEL SEGUIMIENTO	SEGUIMIENTO / CUMPLIMIENTO
Mejora del Control de acceso de estudiantes al Máster mediante asesoramiento de los mismos	Adecuación de los estudiantes al Plan de estudios evitando alumnos que por sus características previas tendrán difícil su asimilación	Porcentaje de alumnos procedentes de titulaciones técnicas Eliminación del curso 0 si finalmente la mayor parte del alumnado tiene conocimientos previos y se hace innecesario	Coordinador del Máster	Seguimiento
Unificación de métodos de comunicación	Mejorar la información al alumnado con información más actualizada y una visión unificada con un único punto de acceso donde puedan obtener toda la información que necesiten	Campus Virtual Página web	Coordinador del Máster	Cumplimiento