

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL

RESUMEN DE LAS ACCIONES DE MEJORA 2017-2018

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 2017-18, la Comisión de Calidad de este título, propone las siguientes mejoras para su implantación en el curso 2018-19:

PROPUESTAS

ACCIONES DE MEJORA	OBJETIVO DE MEJORA	RESPONSABLE DEL SEGUIMIENTO
El Coordinador fijará dos fechas de defensa proponiendo un tribunal. Se seguirá permitiendo que los tutores propongan tribunales no colectivos para sus alumnos.	Descargar a los tutores de la responsabilidad de buscar un tribunal que se ajuste a los requisitos de la normativa.	Director del Máster
Se fomentarán los TFM grupales. Especialmente si dicho TFM consiste en la elaboración de un videojuego.	Reducir el tiempo medio de finalización de los estudios.	Director del Máster
Se dará la posibilidad de que los alumnos continúen su proyecto de TJ como TFM, si este se realiza en grupos de 3.	El trabajo grupal es un objetivo que se debe fomentar en la asignatura de TJ. Reuniones con Electronic Arts confirman la importancia que da la industria a este tipo de formación.	Profesores de Tecnología de Juegos
El coordinador anunciará los TFM que tienen asignados los profesores del Máster dos veces al año para fomentar que no se pierda la relación de los tutores con sus alumnos.	Reducir el tiempo medio de finalización de los estudios.	Director del Máster
Se intentará incorporar un profesor de prácticas que profundice en UNITY3D en Tecnología de Juegos.	Simplificar el desarrollo de proyecto realizado en esta asignatura.	Director del Máster
Como experimento piloto, se reducirán las evaluaciones por medio de pruebas escritas en las asignaturas en favor de las prácticas en: G3D, RA, PGATR.	Reducir la carga de trabajo del alumnado, mejorar los indicadores de estas asignaturas, sin que las competencias adquiridas por los alumnos se vean reducidas. Comprobar si la medida es efectiva de cara a implantarla en el resto de las asignaturas.	Profesores de las 3 asignaturas

SEGUIMIENTO Y CONTROL

ACCIONES DE MEJORA	OBJETIVO DE MEJORA	RESPONSABLE DEL SEGUIMIENTO	SEGUIMIENTO / CUMPLIMIENTO
Dado que la asignatura de MG tiene un perfil artístico que no casa con los objetivos del Máster, dejará de ofertarse el próximo curso. Además, las partes técnicas de la misma se solapan con otras asignaturas.	Reducir el solape con otras asignaturas	Coordinador	Durante este curso no se ha ofertado la asignatura
Dados las reiteradas quejas con la asignatura de física y las peticiones de otros profesores por coger esta docencia, se cambiará de profesor el curso que viene.	Mejorar el funcionamiento de Fundamentos Físicos y Matemáticos de la Informática Gráfica	Coordinador	La mejora en los resultados y la satisfacción de los alumnos ha sido notable. No se han apreciado carencias en la formación de los alumnos que han cursado la asignatura en el segundo cuatrimestre.
Explorar la posibilidad de ir retirando progresivamente los exámenes en favor de las prácticas	Reducir la carga de trabajo del alumnado	Coordinador	No cumplido. Se realizará el curso que viene.
Se eliminan la posibilidad de realizar videojuegos individuales en TJ	Fomentar el trabajo en equipo	Coordinador	La calidad de los trabajos presentados ha mejorado notablemente.
Se avisará a los alumnos de que el máster no finaliza hasta Julio.	Ayuda a los alumnos que vienen de otras comunidades y países	Coordinador	Se ha resaltado la mencionada información en el calendario académico del Máster. Además, se informa a los alumnos en el acto de acogida