



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de Calidad, Titulaciones
y Enseñanzas Propias

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
MÁSTERES PRESENCIALES
2024 / 2025**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD
VIRTUAL (Cód. 6343)**

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (CÓD. 6343)

El presente documento recoge los indicadores de encuesta incluidos en el Plan General de Recogida de Información de la Universidad Rey Juan Carlos aprobado en marzo de 2014 para el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL distribuidos en las siguientes fichas:

PA.M	PERFIL DE LOS ESTUDIANTES DE MÁSTER (PRESENCIAL)
VD.M	VALORACIÓN DOCENTE MÁSTER (PRESENCIAL)
SM.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER
SM.E	SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL MÁSTER
IL.M	INSERCIÓN LABORAL MÁSTER
PE.AM	PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS (ESTUDIANTES DE MÁSTER)
PE.TEM	PRÁCTICAS EXTERNAS DE MÁSTER. SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES EXTERNOS Y EMPLEADORES
SM.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL MÁSTER (PRESENCIAL)
S.TFM	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE MÁSTER
ST.TFM	SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER
SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad, Titulaciones y Enseñanzas Propias durante el curso académico 2024 / 2025 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

- Satisfacción de los Estudiantes con el Máster (Presencial)
- Valoración Docente. Másteres Presenciales
- Inserción Laboral. Máster
- Satisfacción del Estudiante de Máster en Prácticas para la Evaluación de las Prácticas Externas
- Satisfacción de los Tutores Externos y Empleadores con las Prácticas Externas de Máster
- Satisfacción del Profesorado con el Máster (Presencial)
- Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo Fin de Máster
- Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Máster
- Satisfacción del Personal Técnico de Gestión y de Administración y Servicios con la Universidad

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

PA.M		PERFIL DE LOS ESTUDIANTES DE MÁSTER (PRESENCIAL)
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el curso académico 2024/25 en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC	
Tamaño Población objetivo	14 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	35,7%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Máster Presencial - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Abril - Julio 2025	
RESULTADOS		
PA.M.1	Perfil socioeconómico	
PA.M.1 - 1	Edad media de los alumnos de máster (años)	23,20
PA.M.1 - 2	Porcentaje de hombres	100,0%
PA.M.1 - 3	Porcentaje de mujeres	0,0%
PA.M.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	80,0%
PA.M.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	20,0%
PA.M.1 - 6	Porcentaje de alumnos de máster que han solicitado beca	60,0%

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

VD.M VALORACIÓN DOCENTE MÁSTER (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos matriculados durante el curso académico 2024/25 en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	48,2%	
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente Titulaciones Presenciales	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Diciembre 2024 - Febrero 2025 (primer semestre) / Abril - Junio 2025 (segundo semestre)	
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
VD.M.5	Grado de implicación de los estudiantes	
VD.M.5 - 1	Porcentaje de estudiantes con una asistencia a clase superior al 25%	100,0%
VD.M.1	Resultados de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)	
VD.M.1 - 1	Se explica la guía docente	4,47
VD.M.1 - 2	Se informa sobre los criterios evaluación	4,52
VD.M.1 - 3	Se respetan los horarios	4,46
VD.M.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno	4,38
VD.M.1 - 5	Se aclaran las dudas	4,29
VD.M.1 - 6	Se explica con claridad	4,29
VD.M.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía	4,44
VD.M.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje	4,29
VD.M.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente	4,52
VD.M.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor	4,34
VD.M.2	Resultados globales de la valoración docente (sobre estudiantes con asistencia a clase >25%)	
VD.M.2 - 1	Resultado de la valoración docente del Máster	4,39
VD.M.4	Porcentaje de profesores con valoración $\geq 3,5$	
VD.M.4 - 1	Porcentaje de profesores del Máster con valoración $\geq 3,5$	91,7%

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SM.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el curso académico 2024/25 en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC	
Tamaño Población objetivo	14 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	35,7%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Máster Presencial - Alumnos	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Abril - Julio 2025	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SM.A.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SM.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios	3,60
SM.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	3,60
SM.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo	2,60
SM.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas	4,00
SM.A.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	4,00
SM.A.2	Satisfacción con los servicios disponibles	
SM.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus	3,25
SM.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro	4,00
SM.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles	3,63
SM.A.3	Satisfacción con los espacios de docencia y estudio	
SM.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas	4,80
SM.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas	4,60
SM.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática	4,60
SM.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática	4,80
SM.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios	4,67
SM.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios	5,00
SM.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca	4,67

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SM.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁSTER		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SM.A.3	Satisfacción con los espacios de docencia y estudio	
SM.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos	4,00
SM.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio	4,64
SM.A.4	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos	
SM.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	3,80
SM.A.5	Satisfacción con Aula Virtual	
SM.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	4,20
SM.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	4,20
SM.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica	2,67
SM.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual	3,69
SM.A.6	Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad	
SM.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios	3,20
SM.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Máster	3,40
SM.A.6 - 3	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad	3,37
SM.A.6 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible sobre becas y ayudas	3,50
SM.A.7	Satisfacción con los procedimientos administrativos	
SM.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación	4,40
SM.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de quejas y sugerencias	4,00
SM.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	4,20
SM.A.8	Satisfacción con la atención recibida	
SM.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por la Dirección del Máster	3,80
SM.A.9	Satisfacción global	
SM.A.9 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster	3,60
SM.A.9 - 2	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	3,60
SM.A.9 - 3	Grado de satisfacción global con los recursos de la Universidad	3,80

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SM.E		SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL MÁSTER	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2023/24 han egresado del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL		
Tamaño Población objetivo	17 individuos		
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad		
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo.		
Tasa de respuesta	75,0% sobre 16 individuos con los que es posible comunicar		
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Máster		
Recogida información	Telefónica		
Periodo de aplicación	Mayo-junio 2025		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
SM.E.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza		
SM.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso		4,33
SM.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas		4,50
SM.E.2	Satisfacción global con la formación		
SM.E.2 - 2	Grado de satisfacción global con la formación proporcionada por la Universidad		4,50
SM.E.2 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster		4,58

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

IL.M INSERCIÓN LABORAL MÁSTER	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2023/24 han egresado del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL
Tamaño Población objetivo	17 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo.
Tasa de respuesta	75,0% sobre 16 individuos con los que es posible comunicar
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Máster
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo-junio 2025
RESULTADOS	
IL.M.1	Situación laboral un año después de la finalización del Máster
ILM.1 - 1	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después de finalizar el Máster 91,7%
ILM.1 - 2	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después de finalizar el Máster 91,7%
ILM.1 - 3	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después de finalizar el Máster 0,0%
IL.M.1 - 4	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) un año después de finalizar el máster 100,0%
IL.M.1 - 5	Porcentaje de titulados que, un año después de finalizar el máster, trabajan en la misma comunidad en la que cursaron los estudios 72,7%
IL.M.1 - 6	Porcentaje de titulados asalariados que, un año después de finalizar el máster tienen un contrato indefinido a tiempo completo 72,7%
IL.M.1 - 7	Porcentaje de titulados que, un año después del egreso, trabajan en el mismo campo de estudios o similar 0,91
IL.M.2	Utilidad del máster para mejorar las condiciones laborales (encontrar empleo, mejoras económicas...) (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)
ILM.2 - 1	Porcentaje de titulados activos que mejoran su situación laboral con el Máster 36,4%
ILM.2 - 2	Utilidad del Máster para mejorar las condiciones laborales (titulados empleados actualmente) 4,18
ILM.2 - 3	Utilidad del Máster para encontrar trabajo (titulados activos desempleados actualmente) --

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

IL.M INSERCIÓN LABORAL MÁSTER		
RESULTADOS		
IL.M.3	Situación de los titulados inactivos un año después de finalizar el máster	
IL.M.3 - 1	Porcentaje de titulados que, un año después de finalizar el máster, no están buscando activamente empleo porque continúan con sus estudios	100,0%
IL.M.3 - 2	Porcentaje de titulados que, un año después de finalizar el máster, no están buscando activamente empleo porque están preparando oposiciones	0,0%

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

PE.AM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS (ESTUDIANTES DE MÁSTER)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Estudiantes del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/2024 y el 31/08/2025
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	Sin prácticas externas curriculares. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Máster
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Septiembre 2024- Agosto 2025
RESULTADOS	
PE.AM.1	Características de las prácticas
PE.AM.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta
PE.AM.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta
PE.AM.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada
PE.AM.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga
PE.AM.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga
PE.AM.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.AM.2	Inserción laboral
PE.AM.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas del Máster
PE.AM.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas del máster han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo
PE.AM.3	Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.AM.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas
PE.AM.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral
PE.AM.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

PE.AM PRÁCTICAS EXTERNAS. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS (ESTUDIANTES DE MÁSTER)	
RESULTADOS	
PE.AM.4	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.AM.4 - 1	Grado de satisfacción con la información recibida
PE.AM.4 - 2	Grado de satisfacción con la gestión administrativa (trámites, documentación,...)
PE.AM.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención prestada por el tutor académico en la Universidad
PE.AM.4 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas de evaluación aplicados
PE.AM.4 - 5	Grado de satisfacción global con la gestión de las prácticas y responsables
PE.AM.5	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.AM.5 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

PE.TEM PRÁCTICAS EXTERNAS DE MÁSTER. SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES EXTERNOS Y EMPLEADORES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Tutores externos y empleadores de los estudiantes del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han realizado prácticas curriculares en empresas a los que han evaluado entre el 01/09/24 y el 31/08/2025
Tamaño Población objetivo	0,00 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tasa de respuesta	Sin prácticas externas curriculares. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas externas Máster - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	En línea
Periodo de aplicación	Septiembre 2024 - Agosto 2025
RESULTADOS	
PE.TEM.1	Características de las prácticas
PE.TEM.1 - 1	Grado de satisfacción del tutor externo con la duración de las prácticas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.TEM.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.TEM.2	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.TEM.2 - 1	Grado de satisfacción del tutor externo con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas
PE.TEM.2 - 2	Grado de satisfacción del tutor externo con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas o responsables de las prácticas (trámites, documentación,...)
PE.TEM.2 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el tutor académico de la Universidad
PE.TEM.2 - 4	Grado de satisfacción del tutor externo con los sistemas de evaluación aplicados
PE.TEM.2 - 5	Grado de satisfacción global del tutor externo con la gestión de las prácticas y responsables
PE.TEM.3	Valoración de las competencias y habilidades de los estudiantes (valoración de 1=muy baja a 5=muy alta)
PE.TEM.3 - 1	Valoración de la capacidad de organización y planificación
PE.TEM.3 - 2	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo
PE.TEM.3 - 3	Valoración de la capacidad de aprendizaje
PE.TEM.3 - 4	Valoración de las habilidades en las relaciones interpersonales
PE.TEM.3 - 5	Valoración de las habilidades de comunicación

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

PE.TEM PRÁCTICAS EXTERNAS DE MÁSTER. SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES EXTERNOS Y EMPLEADORES	
RESULTADOS	
PE.TEM.3	Valoración de las competencias y habilidades de los estudiantes (valoración de 1=muy baja a 5=muy alta)
PE.TEM.3 - 6	Valoración de la capacidad crítica y autocrítica
PE.TEM.3 - 7	Valoración de la capacidad de adaptación a nuevas situaciones
PE.TEM.3 - 8	Valoración de la capacidad para la toma de decisiones
PE.TEM.3 - 9	Valoración de la habilidad para trabajar de forma autónoma
PE.TEM.3 - 10	Valoración de la creatividad
PE.TEM.3 - 11	Valoración de la iniciativa y espíritu emprendedor
PE.TEM.3 - 12	Valoración de la motivación del logro
PE.TEM.3 - 13	Valoración del compromiso personal
PE.TEM.3 - 14	Valoración de la puntualidad
PE.TEM.3 - 15	Valoración del sentido de la responsabilidad
PE.TEM.3 - 16	Valoración global de las competencias y habilidades de los estudiantes
PE.TEM.4	Preparación de los estudiantes para su inserción laboral
PE.TEM.4 - 1	Valoración de la capacidad de adaptación e integración del estudiante en la empresa (valoración de 1=muy baja o nula a 5=muy alta)
PE.TEM.4 - 2	Grado de satisfacción con la adquisición de competencias y habilidades necesarias para futura inserción en el mundo laboral (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.TEM.4 - 3	Grado de satisfacción con la preparación y formación previa del estudiante (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.TEM.4 - 4	Grado de interés de la empresa en contar con egresados con el mismo perfil que el de los estudiantes en prácticas (valoración de 1=interés muy bajo o nulo a 5=interés muy alto)
PE.TEM.4 - 5	Grado de satisfacción global con la preparación laboral de los estudiantes

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SM.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL MÁSTER (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores que en el curso académico 2024/25 imparten docencia en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC, con estudiantes de nuevo ingreso en dicho curso	
Tamaño Población objetivo	19 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	57,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Máster	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Mayo - Septiembre 2025	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SM.PDI.1	Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SM.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios	4,27
SM.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	4,27
SM.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante	4,27
SM.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación	4,55
SM.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes	4,64
SM.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la Dirección del Máster	4,64
SM.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	4,18
SM.PDI.2	Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo	
SM.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Máster en la web de la Universidad	4,00
SM.PDI.2 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales	4,09
SM.PDI.3	Satisfacción global	
SM.PDI.3 - 1	Grado de satisfacción global con el Máster	4,55

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

S.TFM SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE MÁSTER		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos del MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC que han solicitado la defensa del Trabajo Fin de Máster entre el 01/09/2024 y el 31/08/2025	
Tamaño Población objetivo	5 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	100,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo fin de Máster	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2024 - Agosto 2025	
RESULTADOS		
S.TFM.5	Dificultad para la presentación y defensa del TFM en un curso académico	
S.TFM.5 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFM en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura	0,0%
S.TFM.5 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados	60,0%
S.TFM.5 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes	0,0%
S.TFM.5 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por motivos laborales	20,0%
S.TFM.5 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por ampliación del periodo de prácticas extracurriculares	0,0%
S.TFM.5 - 6	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por cambio de tutor/-a	0,0%
S.TFM.5 - 7	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por una inadecuada planificación	0,0%
S.TFM.5 - 8	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por motivos personales	20,0%
S.TFM.5 - 9	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por otros motivos	0,0%
S.TFM.6	Distribución del retraso en la defensa del TFM por inserción laboral	
S.TFM.6 - 1	Porcentaje de alumnos que retrasan la presentación del TFM por motivos laborales que trabajan en el mismo campo profesional que el de los estudios cursados	100,0%
S.TFM.1	Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
S.TFM.1 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFM en la página web de la URJC	3,60

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

S.TFM SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE MÁSTER		
RESULTADOS		
S.TFM.1	Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
S.TFM.1 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación del TFM	4,60
S.TFM.1 - 3	Grado de satisfacción con los trámites y documentación que hay que presentar	4,60
S.TFM.1 - 6	Grado de satisfacción con el sistema de selección de TFM y asignación de tutor/-a	4,00
S.TFM.1 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	4,20
S.TFM.1 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	4,20
S.TFM.2	Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
S.TFM.2 - 1	El tema elegido para el Trabajo Fin de Máster interesa a los alumnos	4,80
S.TFM.2 - 2	Es fácil encontrar un tema para el TFM afín a los intereses de los alumnos	4,00
S.TFM.2 - 3	El tema desarrollado en el TFM está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	4,60
S.TFM.2 - 4	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFM	4,00
S.TFM.2 - 5	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFM van a ser de utilidad en la vida profesional de los alumnos	4,80
S.TFM.3	Resultados de la valoración de la tutoría académica (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
S.TFM.3 - 1	El tutor/-a informa claramente sobre cómo preparar un Trabajo Fin de Máster	5,00
S.TFM.3 - 2	Disponibilidad del tutor/-a del TFM para atender a los estudiantes	4,80
S.TFM.3 - 3	El tutor/-a realiza un seguimiento adecuado en el proceso de diseño y elaboración del TFM	4,80
S.TFM.3 - 4	La capacidad del tutor/-a del TFM para solucionar las incidencias surgidas durante el desarrollo del Trabajo Fin de Grado ha sido adecuada	4,60
S.TFM.3 - 5	Grado de satisfacción global con el tutor/-a del TFM	4,80
S.TFM.4	Satisfacción global	
S.TFM.4 - 1	Grado de satisfacción global con el Trabajo Fin de Máster	4,60

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

ST.TFM SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Tutores que han autorizado la defensa del Trabajo Fin de Máster a alumnos matriculados en el MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL de la URJC entre el 01/09/24 y 31/08/25	
Tamaño Población objetivo	5 individuos	
Marco	Base de Datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	100,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de los Tutores con la Calidad del Trabajo Fin de Máster	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Septiembre 2024- Agosto 2025	
RESULTADOS		
ST.TFM.1 Dificultad para la presentación y defensa del TFM en un curso académico		
ST.TFM.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFM en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura	80,0%
ST.TFM.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes	0,0%
ST.TFM.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados	0,0%
ST.TFM.1 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM porque el trabajo no alcanzaba los requisitos mínimos para ser presentado	0,0%
ST.TFM.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFM por otros motivos	20,0%
ST.TFM.2 Motivos por los que el TFM no cumple los requisitos mínimos para su defensa		
ST.TFM.2 - 1	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de habilidades y competencias suficientes del estudiante	--
ST.TFM.2 - 2	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por falta de dedicación del estudiante	--
ST.TFM.2 - 3	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por una inadecuada planificación	--
ST.TFM.2 - 4	Porcentaje de Trabajos Fin de Máster que no alcanzan los requisitos mínimos para su defensa por otros motivos	--
ST.TFM.3 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
ST.TFM.3 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFM en la página web de la URJC	4,80

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

ST.TFM SATISFACCIÓN DE LOS TUTORES CON LA CALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER		
RESULTADOS		
ST.TFM.3 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
ST.TFM.3 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación de temas de trabajo para el TFM	4,80
ST.TFM.3 - 3	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación y defensa del TFM	5,00
ST.TFM.3 - 4	Grado de satisfacción con el procedimiento de asignación de tutores y trabajos	4,60
ST.TFM.3 - 5	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	4,80
ST.TFM.3 - 6	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	4,80
ST.TFM.4 Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)		
ST.TFM.4 - 1	El tema desarrollado en el TFM está directamente relacionada con los contenidos curriculares del máster	5,00
ST.TFM.4 - 2	Los estudiantes disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFM	4,80
ST.TFM.4 - 3	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFM van a ser de utilidad en la vida profesional de los titulados	5,00
ST.TFM.5 Grado de dedicación a la supervisión del TFM		
ST.TFM.5 - 1	Porcentaje de tutores que dedica menos de 10 horas a la atención directa al estudiante	0,0%
ST.TFM.5 - 2	Porcentaje de tutores que dedica entre 10 y 20 horas a la atención directa al estudiante	60,0%
ST.TFM.5 - 3	Porcentaje de tutores que dedica entre 20 y 40 horas a la atención directa al estudiante	20,0%
ST.TFM.5 - 4	Porcentaje de tutores que dedica más de 40 horas a la atención directa al estudiante	20,0%
ST.TFM.6 Satisfacción global		
ST.TFM.6 - 2	Grado de satisfacción global con el reconocimiento académico de la asignatura Trabajo Fin de Máster	4,40
ST.TFM.6 - 5	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Máster	4,80

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SU.PAS SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Personal de administración y servicios que durante el curso académico 2024/25 prestan sus servicios en la URJC	
Tamaño Población objetivo	854 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tasa de respuesta	70,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad	
Recogida información	En línea	
Periodo de aplicación	Abril - Junio 2025	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SU.PAS.1	Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de la URJC	
SU.PAS.1 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones de los espacios de trabajo	3,98
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales	4,12
SU.PAS.2	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC	
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,24
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	4,02
SU.PAS.3	Satisfacción con los servicios y procedimientos de la URJC	
SU.PAS.3 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro	4,19
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de quejas y sugerencias	3,91
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas	3,75
SU.PAS.4	Satisfacción con la relación con otros colectivos de la URJC	
SU.PAS.4 - 1	Grado de satisfacción con su relación con otras unidades administrativas o de servicios	4,15
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado	4,04
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado	3,99
SU.PAS.5	Satisfacción con las funciones encomendadas	
SU.PAS.5 - 1	Grado de satisfacción con la adecuación de su puesto de trabajo y las tareas encomendadas a su capacitación profesional	3,99

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL (Cód. 6343)

SU.PAS SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SU.PAS.6	Satisfacción global	
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	3,97