

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL

RESUMEN DEL INFORME ANUAL DE RESULTADOS 2010-11

Informe sobre el proceso ingreso y matriculación. Perfil de ingreso

ADMISIÓN Y MATRÍCULA. PERFIL DE INGRESO

MÓSTOLES	
INDICADORES	2010-11
DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	80
TOTAL ALUMNOS MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	31(100%)
ALUMNOS MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	27(87,10%)
ALUMNOS MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	4(12,90%)
ALUMNOS MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	13(41,93%)
ALUMNOS MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	2(6,45%)
ALUMNOS MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	31(100%)
OFERTA (DATO DE LA MEMORIA DE VERIFICACIÓN)	15
TASA DE COBERTURA (% ALUMNOS MATRICULADOS EN RELACIÓN CON LA OFERTA DISPONIBLE)	206,66%
DISCAPACITADOS	0
DISPENSA ACADÉMICA	0
ANULACIONES DE MATRÍCULA	0
% DE ANULACIONES DE MATRÍCULA	0%
TOTAL DE ALUMNOS MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	31(100%)

Informe sobre resultados generales del aprendizaje

RESUMEN INDICADORES DE REFERENCIA

Indicador	Referencia ¹ Memoria	Cohorte 2010-11	Observaciones
Tasa de graduación ²	92%	0%	Este indicador es un avance dado que aún no ha pasado el tiempo necesario para calcular la tasa según la definición CURSA
Tasa de abandono ³	4%	0%	Este indicador es un avance dado que aún no ha pasado el tiempo necesario para calcular la tasa según la definición CURSA
Tasa de eficiencia ⁴	90%	-	

Indicador	Curso 2010-11	Observaciones
Tasa de graduación de estudiantes a tiempo completo	0	
Duración media de los estudios	1,00	
Tasa de rendimiento (media créditos superados sobre créditos matriculados)	55%	
Tasa de éxito o superación (media créditos superados sobre presentados)	85,60%	
Tasa de presentación (media de créditos presentados sobre matriculados)	64,25%	
Valoración docente (Opinión de los estudiantes sobre la actividad docente) Escala de 1 a 5	3,99	

¹**Referencia Memoria:** Indica las tasas que quedaron comprometidas en la memoria de verificación cuando se solicitó la implantación del título (ANECA)

²**Tasa de graduación:** Relación porcentual entre los estudiantes de una cohorte de entrada que superan en el tiempo previsto más un año los créditos conducentes a un título y el número total de estudiantes de nuevo ingreso de la misma cohorte

³**Tasa de abandono:** Relación porcentual entre los estudiantes de una cohorte de entrada C matriculados en el título T en el curso académico x, que no se han matriculado en dicho título en los cursos x+1 y x+2, y el número total de estudiantes de la cohorte de entrada C que se matricularon en el título en el curso académico X

⁴**Tasa de eficiencia:** Relación porcentual entre el número total de créditos en los que debieron matricularse los estudiantes graduados de una cohorte de graduación C para superar un título T y el total de créditos en los que efectivamente se han matriculado los estudiantes graduados en dicho título

Informe sobre resultados generales del aprendizaje por asignaturas

RESULTADOS GENERALES DEL APRENDIZAJE POR ASIGNATURA

ASIGNATURA	Nº ALUMNOS MATRICULADOS	Nº ALUMNOS APROBADOS	Nº ALUMNOS SUSPENSOS	Nº ALUMNOS NO PRESENTADOS	Nº ALUMNOS PRESENTADOS	TASA DE RENDIMIENTO	TASA DE PRESENTACIÓN	TASA DE SUPERACIÓN	VALORACIÓN DOCENTE
1	19	8	3	8	11	42,11%	57,89%	72,73%	4.33
2	22	14	3	5	17	63,64%	77,27%	82,35%	3.99
3	6	2	0	4	2	33,33%	33,33%	100,00%	-
4	20	15	2	3	17	75,00%	85,00%	88,24%	3.47
5	19	16	0	3	16	84,21%	84,21%	100,00%	4.21
6	8	5	1	2	6	62,50%	75,00%	83,33%	-
7	14	7	2	5	9	50,00%	64,29%	77,78%	3.92
8	5	3	2	0	5	60,00%	100,00%	60,00%	4.22
9	8	4	0	4	4	50,00%	50,00%	100,00%	-
10	20	8	2	10	10	40,00%	50,00%	80,00%	3.89
11	21	7	5	9	12	33,33%	57,14%	58,33%	4.05
12	19	16	0	3	16	84,21%	84,21%	100,00%	4.38
13	9	5	0	4	5	55,56%	55,56%	100,00%	-
14	19	13	1	5	14	68,42%	73,68%	92,86%	3.87

Asignatura 1: AA: Animación Avanzada

Asignatura 2: AC: Animación por Computador

Asignatura 3: DHTV: Dispositivos Hápticos para Tacto Virtual

Asignatura 4: FMFIG: Fundamentos Matemáticos y Físicos para la Informática Gráfica

Asignatura 5: G3D: Gráficos 3D

Asignatura 6: JSED: Juegos y Simulación en Entornos Distribuidos

Asignatura 7: MCP: Modelado y Comportamiento de los Personajes

Asignatura 8: MG: Modelado Geométrico

Asignatura 9: PE: Prácticas en Empresa/Complementos de Formación

Asignatura 10: PGATR: Procesadores Gráficos y Aplicaciones en Tiempo Real

Asignatura 11: RA: Rendering Avanzado

Asignatura 12: RVI: Realidad Virtual e Interacción

Asignatura 13: SS: Seminarios/Complementos de Formación

Asignatura 14: TJ: Tecnología de Juegos

Informe sobre el profesorado

PROFESORES IMPLICADOS EN EL TÍTULO

CATEGORIA	Nº PROFESORES	% DOCTORES
Catedráticos de Universidad	1	100%
Catedráticos de Escuela		
Titulares de Universidad	5	100%
Titulares de Escuela		
Contratado doctor	3	100%
Colaborador		
Asociado		
Visitante	2	100%
Ayudante doctor	1	100%
Ayudante		
Becario en formación	3	0%
Profesores externos	4	50%

OTROS INDICADORES ¹	TOTAL
Sexenios	4
Quinquenios	7
Nº Tiempo Completo	14
Nº Tiempo Parcial	5
Nº Doctores	14
% Doctores URJC	80%
% Doctores	73,68%
Total Profesorado	19

¹Los datos correspondientes a sexenios y quinquenios se refieren al profesorado de la URJC