



# MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD

## VIRTUAL

RESUMEN MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO

CURSO ACADÉMICO

2014-15

**PERFIL DE INGRESO**

URJC	
INDICADORES	2014-15
d. TOTAL ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	20.00
e. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	12.00
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	8.00
g. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES) %	60.00
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES) %	40.00
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	6.00
j. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM %	55.00
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	4.00
l. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS %	20.00
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	20.00
n. OFERTA	25.00
o. TASA DE COBERTURA (%ESTUDIANTES MATRICULADOS SIN ANULACIONES SOBRE LA OFERTA DISPONIBLE)	76.00

### RENDIMIENTO ACADÉMICO

A CONTINUACIÓN SE MUESTRA LA INFORMACIÓN CORRESPONDIENTE AL PERIODO ACADÉMICO:  
**2014-15**

URJC					
Curso	Asignatura	Nº Alumnos	T Rendimiento	T Presentación	T Éxito
1	ANIMACIÓN AVANZADA	21	66.67%	80.95%	82.35%
1	ANIMACIÓN POR COMPUTADOR	20	85.00%	90.00%	94.44%
1	DISPOSITIVOS HÁPTICOS PARA TACTO VIRTUAL	4	75.00%	75.00%	100.00%
1	FUNDAMENTOS MATEMÁTICOS Y FÍSICOS PARA INFORMÁTICA GRÁFICA	21	80.95%	85.71%	94.44%
1	GRÁFICOS 3D	19	78.95%	94.74%	83.33%
1	MODELADO GEOMÉTRICO	15	100.00%	100.00%	100.00%
1	MODELADO Y COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES	13	84.62%	84.62%	100.00%
1	PROCESADORES GRÁFICOS Y APLICACIONES EN TIEMPO REAL	21	71.43%	90.48%	78.95%
1	PROYECTO FIN DE MÁSTER	16	100.00%	100.00%	100.00%
1	REALIDAD VIRTUAL E INTERACCIÓN	19	89.47%	89.47%	100.00%
1	RENDERING AVANZADO	21	57.14%	61.90%	92.31%
1	SEMINARIOS/COMPLEMENTOS DE FORMACIÓN	5	100.00%	100.00%	100.00%
1	TECNOLOGÍA DE JUEGOS	18	83.33%	83.33%	100.00%