

# MÁSTER UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA GRÁFICA, JUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL

## RESUMEN MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO

CURSO ACADÉMICO  
2017-18

## 2. Perfil de Ingreso

### MÓSTOLES

MÉTRICA	2017-18
a. OFERTA	25
b. DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	51
d. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	26
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	22
f'. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO PARCIAL	4
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	23
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO QUE ANULARON	3
j. % ESTUDIANTES QUE ANULARON	11.54%
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	23
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	3
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	11
n. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	3
o. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	88.46%
p. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	11.54%
q. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	47.83%
r. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	11.54%
s. TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	92%
s'. TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	92%

***MÓSTOLES. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.***

### 3. Resultados por Asignatura - Curso 2017-18

#### MÓSTOLES

##### Curso 1º

ASIGNATURA	MATRICULADOS	APROBADOS	SUSPENSOS	NO_PRESENTADOS	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION
ANIMACIÓN POR COMPUTADOR	23	18	1	4	78.26%	82.61%	94.74%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN AVANZADA	24	14	4	6	58.33%	75%	77.78%
DISPOSITIVOS HÁPTICOS PARA TACTO VIRTUAL	15	15	0	0	100%	100%	100%
FUNDAMENTOS MATEMÁTICOS Y FÍSICOS PARA INFORMÁTICA GRÁFICA	24	17	7	0	70.83%	100%	70.83%
GRÁFICOS 3D	23	15	5	3	65.22%	86.96%	75%
MODELADO Y COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES	21	19	1	1	90.48%	95.24%	95%
PROCESADORES GRÁFICOS Y APLICACIONES EN TIEMPO REAL	23	14	5	4	60.87%	82.61%	73.68%
PROYECTO FIN DE MÁSTER	45	18	0	0	40%	40%	100%
REALIDAD VIRTUAL E INTERACCIÓN	21	21	0	0	100%	100%	100%
RENDERING AVANZADO	22	9	6	7	40.91%	68.18%	60%
SEMINARIOS/COMPLEMENTOS DE FORMACIÓN	7	7	0	0	100%	100%	100%
TECNOLOGÍA DE JUEGOS	21	19	2	0	90.48%	100%	90.48%

**MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2017-18. Curso1º.**

## 4. Profesorado

### MÓSTOLES

CATEGORÍA	2017-18
Ayudantes Escuela Universitaria (LRU)	3.7%
Becario	7.41%
Becas Investigación RD 1493/2011	3.7%
Catedrático de Universidad	3.7%
Investigador	29.63%
Profesionales	7.41%
Profesor Asociado	7.41%
Profesor Contratado Doctor	18.52%
Profesor Visitante	7.41%
Titular de Universidad	7.41%
Titular de Universidad interino	3.7%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

### *MÓSTOLES. Composición porcentual del profesorado por tipo de contrato. Evolución.*

CATEGORÍA	2017-18
Ayudantes Escuela Universitaria (LRU)	1
Becario	2
Becas Investigación RD 1493/2011	1
Catedrático de Universidad	1
Investigador	8
Profesionales	2
Profesor Asociado	2
Profesor Contratado Doctor	5
Profesor Visitante	2
Titular de Universidad	2
Titular de Universidad interino	1
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>

CATEGORÍA	2017-18
<i><b>MÓSTOLES. N° de profesores por tipo de contrato. Evolución.</b></i>	

INDICADOR	2017-18
% DOCTORES	48.1%
N° DOCTORES	13
N° TIEMPO COMPLETO	17
N° TIEMPO PARCIAL	1
QUINQUENIOS	22
SEXENIOS	17
TRAMOS DOCENTIA	20

***MÓSTOLES. Otros indicadores. Evolución.***