



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de Calidad,
Ética y Buen Gobierno

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
GRADOS PRESENCIALES
2017 / 2018**

**DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA
DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)**

**DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES
(MÓSTOLES) (CÓD. 2186)**

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 DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES). Los indicadores de la vigente campaña reflejan los siguientes puntos de interés:

NA	NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)
VD.G	VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)
SG.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)
SG.E	SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO
IL.G	INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.T	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.C	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. CUARTO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
AB	CAUSAS DE ABANDONO
SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)
SG.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)
PM.IN	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES
PM.OUT	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES
PE.AG	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS
PE.T	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO
PE.E	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES
S.TFG	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO
SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (CÓD. 2186)

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2017 / 2018 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

- Encuesta de Nuevos Alumnos. Grados Presenciales
- Encuesta de Valoración Docente. Grados Presenciales
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Inserción Laboral. Grados
- Encuesta de Trayectoria Profesional. Grados
- Encuesta de Causas de Abandono. Grados
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad (Grados Presenciales)
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Entrantes
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Salientes
- Encuesta de Satisfacción del Estudiante de Grado en Prácticas para la Evaluación de las Prácticas Externas
- Encuesta de Satisfacción del Tutor Externo para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Empleadores para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo Fin de Grado
- Encuesta de Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC en el curso académico 2017/18
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Listado de alumnos por titulación. Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 2321 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Nuevos Alumnos - Grados Presenciales
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Octubre 2017 - Marzo 2018
RESULTADOS	
NA.1 Perfil socioeconómico	
NA.1 - 1	Edad media de acceso a la Universidad (años)
NA.1 - 2	Porcentaje de hombres
NA.1 - 3	Porcentaje de mujeres
NA.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles
NA.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros
NA.1 - 6	Porcentaje de alumnos que han solicitado becas
NA.2 Satisfacción con el proceso de matriculación	
NA.2 - 1	Grado de satisfacción con la disponibilidad de la información
NA.2 - 2	Grado de satisfacción con la claridad de las instrucciones
NA.2 - 3	Grado de satisfacción con el sistema de ayuda y consulta
NA.2 - 4	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web
NA.2 - 5	Grado de satisfacción global con el proceso de matriculación
NA.3 Valoración de la URJC (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
NA.3 - 1	Opinión de los nuevos alumnos sobre la URJC (escala de 1=muy mala a 5=muy buena)
NA.3 - 2	Porcentaje de alumnos que han asistido a las Jornadas de acogida
NA.3 - 3	Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

NA	NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)
NA.4	Motivación
NA.4 - 1	Porcentaje de alumnos que habrían escogido la titulación si no hubiesen existido restricciones de acceso

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados durante el curso académico 2017/18 en asignaturas del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco grupos propios de docencia
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 2321 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente - Titulaciones Presenciales
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Diciembre 2017-Enero 2018 (primer semestre) / Mayo-Junio 2018 (segundo semestre)
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)
VD.G.1 Resultados de la valoración docente	
VD.G.1 - 1	Se explica la guía docente
VD.G.1 - 2	Se informa sobre los criterios de evaluación
VD.G.1 - 3	Se respetan los horarios
VD.G.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno
VD.G.1 - 5	Se aclaran las dudas
VD.G.1 - 6	Se explica con claridad
VD.G.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía
VD.G.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje
VD.G.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente
VD.G.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor
VD.G.2 Resultados globales de la valoración docente	
VD.G.2 - 1	Resultados de la valoración docente de primer curso
VD.G.2 - 2	Resultados de la valoración docente de segundo curso
VD.G.2 - 3	Resultados de la valoración docente de tercer curso
VD.G.2 - 4	Resultados de la valoración docente de cuarto curso
VD.G.2 - 5	Resultados de la valoración docente de quinto curso
VD.G.2 - 6	Resultados de la valoración docente de sexto curso
VD.G.2 - 7	Resultados de la valoración docente de la Titulación

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)	
VD.G.4	Porcentaje de profesores con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 1	Porcentaje de profesores de primer curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 2	Porcentaje de profesores de segundo curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 3	Porcentaje de profesores de tercer curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 4	Porcentaje de profesores de cuarto curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 5	Porcentaje de profesores de quinto curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 6	Porcentaje de profesores de sexto curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 7	Porcentaje de profesores de la Titulación con valoración $\geq 3,5$

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que durante el curso académico 2017/18 continúan los estudios de DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) que iniciaron en el curso 2015/16
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 2321 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Grado Presencial - Alumnos
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Febrero - Mayo 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SG.A.1 Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SG.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios
SG.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación
SG.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo
SG.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas
SG.A.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza
SG.A.2 Satisfacción con los servicios disponibles	
SG.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus
SG.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro
SG.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
SG.A.3 Satisfacción con los espacios de docencia y estudio	
SG.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas
SG.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas
SG.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática
SG.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática
SG.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios
SG.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios
SG.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca
SG.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos
SG.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio
SG.A.4 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos	
SG.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios
SG.A.5 Satisfacción con Aula Virtual	
SG.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma
SG.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma
SG.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica
SG.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual
SG.A.6 Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad	
SG.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios
SG.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Grado
SG.A.6 - 3	Grado de satisfacción con la información disponible sobre becas y ayudas
SG.A.6 - 4	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad
SG.A.7 Satisfacción con los procedimientos administrativos	
SG.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación
SG.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones
SG.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SG.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)
SG.A.8	Satisfacción con la atención recibida
SG.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el coordinador de la Titulación
SG.A.8 - 2	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el Tutor Integral
SG.A.8 - 3	Grado de satisfacción global con las labores de orientación y apoyo
SG.A.9	Satisfacción con la vida universitaria
SG.A.9 - 1	Grado de satisfacción con las actividades deportivas
SG.A.9 - 2	Grado de satisfacción con las actividades culturales
SG.A.9 - 3	Grado de satisfacción con las actividades de cooperación y solidaridad
SG.A.9 - 4	Grado de satisfacción global con la vida universitaria
SG.A.10	Satisfacción global
SG.A.10 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación
SG.A.10 - 2	Grado de satisfacción global con el Centro
SG.A.10 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SG.E SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 egresaron del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)
Tamaño Población objetivo	0 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
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2018
RESULTADOS	
SG.E.1	Grado de satisfacción con la organización de la enseñanza (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
SG.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso
SG.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas
SG.E.2	Grado de satisfacción con la formación (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
SG.E.2 - 1	Valoración global de la formación proporcionada por la URJC
SG.E.3	Utilidad del título universitario
SG.E.3 - 1	Utilidad del título universitario para acceder al mercado de trabajo
SG.E.3 - 2	Utilidad del título universitario para mejorar las condiciones laborales

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 egresaron del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)
Tamaño Población objetivo	0 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
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2018
RESULTADOS	
IL.G.1 Trayectoria laboral durante el PRIMER año posterior al egreso	
IL.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación
IL.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación
IL.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después del egreso
IL.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después del egreso
IL.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después del egreso
IL.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) un año después del egreso
IL.G.1 - 7	Tiempo medio en conseguir empleo tras la graduación (meses)
IL.G.1 - 8	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el primer año tras la graduación (meses)
IL.G.1 - 9	Salario neto medio mensual del primer empleo
IL.G.2 Relación entre los estudios cursados y el primer empleo del titulado	
IL.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar
IL.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
IL.G.3	Satisfacción con el primer empleo
IL.G.3 - 1	Grado de satisfacción con la estabilidad del primer empleo
IL.G.3 - 2	Grado de satisfacción con las perspectivas de futuro del primer empleo
IL.G.3 - 3	Grado de satisfacción con el salario del primer empleo
IL.G.3 - 4	Grado de satisfacción con las posibilidades de promoción del primer empleo (asalariados)
IL.G.3 - 5	Grado de satisfacción con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del primer empleo
IL.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el primer empleo

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2015/16 egresaron del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) y contestaron a la encuesta Inserción Laboral Grado 2017
Tamaño Población objetivo	0 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
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Abril-Mayo 2018
RESULTADOS	
TP.G.1.1 Trayectoria laboral durante el SEGUNDO año posterior al egreso	
TP.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso
TP.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso
TP.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) dos años después del egreso
TP.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) dos años después del egreso
TP.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) dos años después del egreso
TP.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) dos años después del egreso
TP.G.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el segundo año tras la graduación (meses)
TP.G.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, dos años después del egreso
TP.G.2.1 Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el SEGUNDO año posterior al egreso	
TP.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, dos años después del egreso
TP.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, dos años después del egreso

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
TP.G.3.1	Satisfacción con el empleo durante el SEGUNDO año posterior al egreso (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
TP.G.3 - 1	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con la estabilidad del empleo actual
TP.G.3 - 2	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las perspectivas de futuro del empleo actual
TP.G.3 - 3	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el salario del empleo actual
TP.G.3 - 4	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las posibilidades de promoción del empleo (asalariados) actual
TP.G.3 - 5	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del empleo actual
TP.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el empleo, dos años después del egreso

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

AB CAUSAS DE ABANDONO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 abandonaron sus estudios de DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	3 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	
Tamaño muestral	100,0% sobre 2 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Abandono	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Febrero 2018	
RESULTADOS		
AB.5 Distribución del abandono		
AB.5 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio de campus, modalidad o ampliación al doble grado, que no se considera abandono de la titulación	0,0%
AB.5 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan a falta solo de defender el Trabajo Fin de Grado, que no se considera abandono de la titulación	0,0%
AB.5 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra titulación de la URJC	0,0%
AB.5 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra Universidad	50,0%
AB.5 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan los estudios universitarios	50,0%
AB.1 Motivación		
AB.1 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan la titulación que la habrían escogido si no hubiesen existido restricciones	100,0%
AB.2 Dificultades: importancia en la decisión de dejar los estudios universitarios		
AB.2 - 1	Grado de importancia de la falta de tiempo para el estudio	4,00
AB.2 - 2	Grado de importancia de las dificultades con algunas asignaturas de la carrera	4,00
AB.2 - 3	Grado de importancia de las dificultades para asistir a clase u otros eventos programados	4,00
AB.2 - 4	Grado de importancia de las dificultades económicas	4,00
AB.2 - 5	Grado de importancia de la falta de motivación	3,00

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

AB CAUSAS DE ABANDONO		
AB.3 Abandono estudios universitarios: razón principal		
AB.3 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les gustaba la titulación	0,0%
AB.3 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por incompatibilidad con el trabajo u otros estudios	0,0%
AB.3 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les compensaba el tiempo o esfuerzo necesarios	0,0%
AB.3 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas económicos	100,0%
AB.3 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas personales o familiares	0,0%
AB.3 - 6	Porcentaje de alumnos que abandonan por otras causas	0,0%
AB.4 Valoración de la URJC		
AB.4 - 1	Opinión sobre la URJC de los alumnos que abandonan la Titulación (valoración de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,50
AB.4 - 2	Porcentaje de alumnos que hubieran abandonado igualmente la titulación aunque hubiese habido actuaciones por parte de la URJC como mayor apoyo académico, mayor flexibilidad de horarios, o más becas y ayudas	100,0%

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SG.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Profesores de la URJC que en el curso académico 2017/18 imparten asignaturas en grupos de docencia propios del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES), siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco asignaturas con grupos propios de docencia.
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 2321 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SG.PDI.3 Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SG.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios
SG.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación
SG.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante
SG.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes
SG.PDI.1 - 10	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación
SG.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la coordinación docente
SG.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza
SG.PDI.4 Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo	
SG.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Grado en la web de la Universidad
SG.PDI.1 - 8	Grado de satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad
SG.PDI.1 - 9	Grado de satisfacción con los recursos materiales
SG.PDI.2 Satisfacción global	
SG.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que durante el curso académico 2017/18 imparten docencia en un grado presencial del CAMPUS DE MÓSTOLES	
Tamaño Población objetivo	643 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	49,3%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad - Grados Presenciales	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2018	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SCU.PDI.5 Satisfacción con los servicios del Campus de Móstoles		
SCU.PDI.5 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro (Móstoles)	4,20
SCU.PDI.5 - 2	Grado de satisfacción con la gestión del Campus de Móstoles (Gerencia)	3,71
SCU.PDI.6 Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de Móstoles		
SCU.PDI.6 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas (Móstoles)	3,82
SCU.PDI.6 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas (Móstoles)	3,99
SCU.PDI.6 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática (Móstoles)	3,81
SCU.PDI.6 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática (Móstoles)	3,84
SCU.PDI.6 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios (Móstoles)	3,84
SCU.PDI.6 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios (Móstoles)	3,65
SCU.PDI.6 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca (Móstoles)	4,22
SCU.PDI.6 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos (Móstoles)	3,90
SCU.PDI.6 - 9	Grado de satisfacción global con el Campus de Móstoles	3,99
SCU.PDI.11 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC		
SCU.PDI.11 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,10
SCU.PDI.11 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,83

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)	
SCU.PDI.12	Satisfacción con Aula Virtual	
SCU.PDI.12 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	4,11
SCU.PDI.12 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,87
SCU.PDI.12 - 3	Grado de satisfacción con los cursos y actividades formativas de Aula Virtual	3,96
SCU.PDI.12 - 4	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Aula Virtual	4,02
SCU.PDI.12 - 5	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online	3,99
SCU.PDI.13	Satisfacción con los procedimientos administrativos de la URJC	
SCU.PDI.13 - 1	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,48

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de otros países que a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en la URJC del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) en el curso académico 2017/18
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Relaciones Internacionales y de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 2321 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Entrantes
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Noviembre 2017-Junio 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.IN.1 Satisfacción con la información previa facilitada por la URJC	
PM.IN.1 - 1	Grado de satisfacción con la información facilitada por la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.1 - 2	Grado de satisfacción con la información facilitada sobre los trámites necesarios previos a la llegada del alumno a la URJC
PM.IN.1 - 3	Grado de satisfacción con la información necesaria para cumplimentar el learning agreement
PM.IN.1 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible en la página web de la URJC
PM.IN.1 - 5	Grado de satisfacción con la atención recibida por la Asociación de alumnos internacionales
PM.IN.2 Satisfacción con la calidad académica	
PM.IN.2 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la URJC
PM.IN.2 - 2	Grado de satisfacción con la oferta docente de la URJC
PM.IN.2 - 3	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la URJC (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.IN.2 - 4	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la URJC

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PM.IN	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES
PM.IN.3	Satisfacción con la información, acogida e integración
PM.IN.3 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la URJC
PM.IN.3 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución URJC
PM.IN.3 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.3 - 4	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte del coordinador académico de la URJC
PM.IN.3 - 5	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes de la URJC
PM.IN.3 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la URJC
PM.IN.3 - 7	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la URJC
PM.IN.4	Satisfacción global con la estancia en la URJC
PM.IN.4 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia en la URJC

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados en el DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) que en el curso académico 2017/18 a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en universidades extranjeras
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de Datos de la Unidad de Relaciones Internacionales
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para el cálculo de %m solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 2321 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Salientes
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Enero-Julio 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.OUT.1 Satisfacción con el Coordinador académico de la URJC	
PM.OUT.1 - 1	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elección de destino y universidad
PM.OUT.1 - 2	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elaboración del Learning Agreement y el Acuerdo de Equivalencias
PM.OUT.1 - 3	Grado de satisfacción con la facilidad para contactar con el coordinador
PM.OUT.1 - 4	Grado de satisfacción con la rapidez en la gestión de las consultas
PM.OUT.1 - 5	Grado de satisfacción general con la atención recibida por parte del Coordinador académico
PM.OUT.2 Satisfacción con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC	
PM.OUT.2 - 1	Grado de satisfacción con la facilidad para encontrar la información de la Oficina de RRII en la página web
PM.OUT.2 - 2	Grado de satisfacción con la utilidad de la información facilitada por la URJC
PM.OUT.2 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida en la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC
PM.OUT.3 Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino	
PM.OUT.3 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la institución de acogida
PM.OUT.3 - 2	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la institución de destino (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.OUT.3 - 3	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la institución de acogida

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
PM.OUT.4	Satisfacción con la información, acogida e integración en la institución de destino
PM.OUT.4 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de Relaciones Internacionales de acogida
PM.OUT.4 - 4	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes locales en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 5	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la institución de acogida
PM.OUT.5	Satisfacción con la experiencia personal
PM.OUT.5 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos académicos adquiridos
PM.OUT.5 - 2	Grado de satisfacción con la mejora en la capacidad de decisión
PM.OUT.5 - 3	Grado de satisfacción con la mejora de competencias interculturales
PM.OUT.5 - 4	Grado de satisfacción con la mejora del dominio lingüístico
PM.OUT.5 - 5	Grado de satisfacción con la mejora de la autoconfianza
PM.OUT.5 - 6	Grado de satisfacción con la mejora en el grado de independencia
PM.OUT.5 - 7	Grado de satisfacción con la madurez adquirida
PM.OUT.6	Satisfacción global con la estancia en la institución de destino
PM.OUT.6 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC que han realizado prácticas en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/17 y el 31/07/18
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 2321 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Grado
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Septiembre 2017 - Julio 2018
RESULTADOS	
PE.AG.1 Características de las prácticas	
PE.AG.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta
PE.AG.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta
PE.AG.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada
PE.AG.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga
PE.AG.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga
PE.AG.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.AG.2 Inserción laboral	
PE.AG.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas
PE.AG.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo
PE.AG.3 Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas
PE.AG.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral
PE.AG.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC que han finalizado las prácticas en empresa curriculares coordinadas por la Unidad de Prácticas Externas entre el 01/09/2017 y el 31/01/2018
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Prácticas Externas y Empleo (U.P.E)
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.
Tamaño muestral	CONSULTA FICHA CÓDIGO 2321 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas de Grado - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2018
RESULTADOS	
PE.T.1 Características de las prácticas	
PE.T.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta
PE.T.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta
PE.T.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada
PE.T.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga
PE.T.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga
PE.T.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.T.2 Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
PE.T.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales
PE.T.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral
PE.T.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO	
PE.T.3	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.T.3 - 1	Grado de satisfacción del Tutor Externo con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas
PE.T.3 - 2	Grado de satisfacción del Tutor Externo con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas (trámites, documentación,...)
PE.T.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el tutor académico de la Universidad
PE.T.3 - 4	Grado de satisfacción del Tutor Externo con los sistemas de evaluación aplicados
PE.T.3 - 5	Grado de satisfacción global del Tutor Externo con la gestión de las prácticas y responsables
PE.T.4	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.T.4 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

PE.E PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC que han finalizado las prácticas en empresa curriculares coordinadas por la Unidad de Prácticas Externas entre el 01/09/2016 y el 31/01/2017
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Prácticas Externas y Empleo (U.P.E)
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.
Tamaño muestral	CONSULTA FICHA CÓDIGO 2321 (TITULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2018
RESULTADOS	
PE.E.1	Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios
PE.E.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos
PE.E.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada
PE.E.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender
PE.E.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo
PE.E.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones
PE.E.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas
PE.E.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros
PE.E.2	Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo
PE.E.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador
PE.E.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)
PE.E.3	Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes
PE.E.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2186)

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 2017/18 presta sus servicios en la URJC
Tamaño Población objetivo	660 individuos
Marco	Base de datos de Gerencia General
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	CONSULTAR FICHA CÓDIGO 2321 (TIULACIÓN EQUIVALENTE)
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Marzo - Junio 2018
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
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales
SU.PAS.2	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web
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
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas
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
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado
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
SU.PAS.6	Satisfacción global
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de Calidad,
Ética y Buen Gobierno

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
GRADOS PRESENCIALES
2017 / 2018**

**DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA
DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)**

**DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES
(MÓSTOLES) (CÓD. 2321)**

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 DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES). Los indicadores de la vigente campaña reflejan los siguientes puntos de interés:

NA	NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)
VD.G	VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)
SG.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)
SG.E	SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO
IL.G	INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.T	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.C	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. CUARTO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
AB	CAUSAS DE ABANDONO
SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)
SG.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)
PM.IN	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES
PM.OUT	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES
PE.AG	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS
PE.T	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO
PE.E	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES
S.TFG	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO
SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (CÓD. 2321)

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2017 / 2018 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

- Encuesta de Nuevos Alumnos. Grados Presenciales
- Encuesta de Valoración Docente. Grados Presenciales
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Inserción Laboral. Grados
- Encuesta de Trayectoria Profesional. Grados
- Encuesta de Causas de Abandono. Grados
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad (Grados Presenciales)
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Entrantes
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Salientes
- Encuesta de Satisfacción del Estudiante de Grado en Prácticas para la Evaluación de las Prácticas Externas
- Encuesta de Satisfacción del Tutor Externo para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Empleadores para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo Fin de Grado
- Encuesta de Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC en el curso académico 2017/18	
Tamaño Población objetivo	16 individuos	
Marco	Listado de alumnos por titulación. Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	56,3%	
Cuestionario	Cuestionario de Nuevos Alumnos - Grados Presenciales	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Octubre 2017 - Marzo 2018	
RESULTADOS		
NA.1	Perfil socioeconómico	
NA.1 - 1	Edad media de acceso a la Universidad (años)	22,78
NA.1 - 2	Porcentaje de hombres	88,9%
NA.1 - 3	Porcentaje de mujeres	11,1%
NA.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	100,0%
NA.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	0,0%
NA.1 - 6	Porcentaje de alumnos que han solicitado becas	77,8%
NA.2	Satisfacción con el proceso de matriculación	
NA.2 - 1	Grado de satisfacción con la disponibilidad de la información	3,44
NA.2 - 2	Grado de satisfacción con la claridad de las instrucciones	3,33
NA.2 - 3	Grado de satisfacción con el sistema de ayuda y consulta	3,33
NA.2 - 4	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,33
NA.2 - 5	Grado de satisfacción global con el proceso de matriculación	4,11
NA.3	Valoración de la URJC (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
NA.3 - 1	Opinión de los nuevos alumnos sobre la URJC (escala de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,67
NA.3 - 2	Porcentaje de alumnos que han asistido a las Jornadas de acogida	88,9%
NA.3 - 3	Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)	3,13

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

NA	NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)	
NA.4	Motivación	
NA.4 - 1	Porcentaje de alumnos que habrían escogido la titulación si no hubiesen existido restricciones de acceso	100,0%

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados durante el curso académico 2017/18 en asignaturas del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco grupos propios de docencia
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin asignaturas con grupos propios de docencia. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente - Titulaciones Presenciales
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Diciembre 2017-Enero 2018 (primer semestre) / Mayo-Junio 2018 (segundo semestre)
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)
VD.G.1 Resultados de la valoración docente	
VD.G.1 - 1	Se explica la guía docente
VD.G.1 - 2	Se informa sobre los criterios de evaluación
VD.G.1 - 3	Se respetan los horarios
VD.G.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno
VD.G.1 - 5	Se aclaran las dudas
VD.G.1 - 6	Se explica con claridad
VD.G.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía
VD.G.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje
VD.G.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente
VD.G.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor
VD.G.2 Resultados globales de la valoración docente	
VD.G.2 - 1	Resultados de la valoración docente de primer curso
VD.G.2 - 2	Resultados de la valoración docente de segundo curso
VD.G.2 - 3	Resultados de la valoración docente de tercer curso
VD.G.2 - 4	Resultados de la valoración docente de cuarto curso
VD.G.2 - 5	Resultados de la valoración docente de quinto curso
VD.G.2 - 6	Resultados de la valoración docente de sexto curso
VD.G.2 - 7	Resultados de la valoración docente de la Titulación

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)	
VD.G.4	Porcentaje de profesores con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 1	Porcentaje de profesores de primer curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 2	Porcentaje de profesores de segundo curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 3	Porcentaje de profesores de tercer curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 4	Porcentaje de profesores de cuarto curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 5	Porcentaje de profesores de quinto curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 6	Porcentaje de profesores de sexto curso con valoración $\geq 3,5$
VD.G.4 - 7	Porcentaje de profesores de la Titulación con valoración $\geq 3,5$

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que durante el curso académico 2017/18 continúan los estudios de DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) que iniciaron en el curso 2015/16
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Grado Presencial - Alumnos
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Febrero - Mayo 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SG.A.1 Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SG.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios
SG.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación
SG.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo
SG.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas
SG.A.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza
SG.A.2 Satisfacción con los servicios disponibles	
SG.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus
SG.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro
SG.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
SG.A.3 Satisfacción con los espacios de docencia y estudio	
SG.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas
SG.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas
SG.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática
SG.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática
SG.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios
SG.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios
SG.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca
SG.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos
SG.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio
SG.A.4 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos	
SG.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios
SG.A.5 Satisfacción con Aula Virtual	
SG.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma
SG.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma
SG.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica
SG.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual
SG.A.6 Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad	
SG.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios
SG.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Grado
SG.A.6 - 3	Grado de satisfacción con la información disponible sobre becas y ayudas
SG.A.6 - 4	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad
SG.A.7 Satisfacción con los procedimientos administrativos	
SG.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación
SG.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones
SG.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
SG.A.8 Satisfacción con la atención recibida	
SG.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el coordinador de la Titulación
SG.A.8 - 2	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el Tutor Integral
SG.A.8 - 3	Grado de satisfacción global con las labores de orientación y apoyo
SG.A.9 Satisfacción con la vida universitaria	
SG.A.9 - 1	Grado de satisfacción con las actividades deportivas
SG.A.9 - 2	Grado de satisfacción con las actividades culturales
SG.A.9 - 3	Grado de satisfacción con las actividades de cooperación y solidaridad
SG.A.9 - 4	Grado de satisfacción global con la vida universitaria
SG.A.10 Satisfacción global	
SG.A.10 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación
SG.A.10 - 2	Grado de satisfacción global con el Centro
SG.A.10 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SG.E SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 egresaron del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)
Tamaño Población objetivo	0 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
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2018
RESULTADOS	
SG.E.1	Grado de satisfacción con la organización de la enseñanza (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
SG.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso
SG.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas
SG.E.2	Grado de satisfacción con la formación (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
SG.E.2 - 1	Valoración global de la formación proporcionada por la URJC
SG.E.3	Utilidad del título universitario
SG.E.3 - 1	Utilidad del título universitario para acceder al mercado de trabajo
SG.E.3 - 2	Utilidad del título universitario para mejorar las condiciones laborales

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 egresaron del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)
Tamaño Población objetivo	0 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
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2018
RESULTADOS	
IL.G.1 Trayectoria laboral durante el PRIMER año posterior al egreso	
IL.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación
IL.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación
IL.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después del egreso
IL.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después del egreso
IL.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después del egreso
IL.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) un año después del egreso
IL.G.1 - 7	Tiempo medio en conseguir empleo tras la graduación (meses)
IL.G.1 - 8	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el primer año tras la graduación (meses)
IL.G.1 - 9	Salario neto medio mensual del primer empleo
IL.G.2 Relación entre los estudios cursados y el primer empleo del titulado	
IL.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar
IL.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
IL.G.3	Satisfacción con el primer empleo
IL.G.3 - 1	Grado de satisfacción con la estabilidad del primer empleo
IL.G.3 - 2	Grado de satisfacción con las perspectivas de futuro del primer empleo
IL.G.3 - 3	Grado de satisfacción con el salario del primer empleo
IL.G.3 - 4	Grado de satisfacción con las posibilidades de promoción del primer empleo (asalariados)
IL.G.3 - 5	Grado de satisfacción con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del primer empleo
IL.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el primer empleo

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2015/16 egresaron del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) y contestaron a la encuesta Inserción Laboral Grado 2017
Tamaño Población objetivo	0 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
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Abril-Mayo 2018
RESULTADOS	
TP.G.1.1 Trayectoria laboral durante el SEGUNDO año posterior al egreso	
TP.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso
TP.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso
TP.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) dos años después del egreso
TP.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) dos años después del egreso
TP.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) dos años después del egreso
TP.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) dos años después del egreso
TP.G.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el segundo año tras la graduación (meses)
TP.G.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, dos años después del egreso
TP.G.2.1 Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el SEGUNDO año posterior al egreso	
TP.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, dos años después del egreso
TP.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, dos años después del egreso

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
TP.G.3.1	Satisfacción con el empleo durante el SEGUNDO año posterior al egreso (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
TP.G.3 - 1	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con la estabilidad del empleo actual
TP.G.3 - 2	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las perspectivas de futuro del empleo actual
TP.G.3 - 3	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el salario del empleo actual
TP.G.3 - 4	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las posibilidades de promoción del empleo (asalariados) actual
TP.G.3 - 5	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del empleo actual
TP.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el empleo, dos años después del egreso

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

AB CAUSAS DE ABANDONO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 abandonaron sus estudios de DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES)
Tamaño Población objetivo	0 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
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Abandono
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Febrero 2018
RESULTADOS	
AB.5 Distribución del abandono	
AB.5 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio de campus, modalidad o ampliación al doble grado, que no se considera abandono de la titulación
AB.5 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan a falta solo de defender el Trabajo Fin de Grado, que no se considera abandono de la titulación
AB.5 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra titulación de la URJC
AB.5 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra Universidad
AB.5 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan los estudios universitarios
AB.1 Motivación	
AB.1 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan la titulación que la habrían escogido si no hubiesen existido restricciones
AB.2 Dificultades: importancia en la decisión de dejar los estudios universitarios	
AB.2 - 1	Grado de importancia de la falta de tiempo para el estudio
AB.2 - 2	Grado de importancia de las dificultades con algunas asignaturas de la carrera
AB.2 - 3	Grado de importancia de las dificultades para asistir a clase u otros eventos programados
AB.2 - 4	Grado de importancia de las dificultades económicas
AB.2 - 5	Grado de importancia de la falta de motivación

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

AB CAUSAS DE ABANDONO	
AB.3 Abandono estudios universitarios: razón principal	
AB.3 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les gustaba la titulación
AB.3 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por incompatibilidad con el trabajo u otros estudios
AB.3 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les compensaba el tiempo o esfuerzo necesarios
AB.3 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas económicos
AB.3 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas personales o familiares
AB.3 - 6	Porcentaje de alumnos que abandonan por otras causas
AB.4 Valoración de la URJC	
AB.4 - 1	Opinión sobre la URJC de los alumnos que abandonan la Titulación (valoración de 1=muy mala a 5=muy buena)
AB.4 - 2	Porcentaje de alumnos que hubieran abandonado igualmente la titulación aunque hubiese habido actuaciones por parte de la URJC como mayor apoyo académico, mayor flexibilidad de horarios, o más becas y ayudas

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SG.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Profesores de la URJC que en el curso académico 2017/18 imparten asignaturas en grupos de docencia propios del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES), siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco asignaturas con grupos propios de docencia.
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin asignaturas con grupos propios de docencia. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SG.PDI.3 Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SG.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios
SG.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación
SG.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante
SG.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes
SG.PDI.1 - 10	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación
SG.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la coordinación docente
SG.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza
SG.PDI.4 Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo	
SG.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Grado en la web de la Universidad
SG.PDI.1 - 8	Grado de satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad
SG.PDI.1 - 9	Grado de satisfacción con los recursos materiales
SG.PDI.2 Satisfacción global	
SG.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que durante el curso académico 2017/18 imparten docencia en un grado presencial del CAMPUS DE MÓSTOLES	
Tamaño Población objetivo	643 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	49,3%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad - Grados Presenciales	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2018	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SCU.PDI.5 Satisfacción con los servicios del Campus de Móstoles		
SCU.PDI.5 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro (Móstoles)	4,20
SCU.PDI.5 - 2	Grado de satisfacción con la gestión del Campus de Móstoles (Gerencia)	3,71
SCU.PDI.6 Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de Móstoles		
SCU.PDI.6 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas (Móstoles)	3,82
SCU.PDI.6 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas (Móstoles)	3,99
SCU.PDI.6 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática (Móstoles)	3,81
SCU.PDI.6 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática (Móstoles)	3,84
SCU.PDI.6 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios (Móstoles)	3,84
SCU.PDI.6 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios (Móstoles)	3,65
SCU.PDI.6 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca (Móstoles)	4,22
SCU.PDI.6 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos (Móstoles)	3,90
SCU.PDI.6 - 9	Grado de satisfacción global con el Campus de Móstoles	3,99
SCU.PDI.11 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC		
SCU.PDI.11 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,10
SCU.PDI.11 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,83

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)	
SCU.PDI.12	Satisfacción con Aula Virtual	
SCU.PDI.12 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	4,11
SCU.PDI.12 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,87
SCU.PDI.12 - 3	Grado de satisfacción con los cursos y actividades formativas de Aula Virtual	3,96
SCU.PDI.12 - 4	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Aula Virtual	4,02
SCU.PDI.12 - 5	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online	3,99
SCU.PDI.13	Satisfacción con los procedimientos administrativos de la URJC	
SCU.PDI.13 - 1	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,48

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de otros países que a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en la URJC del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) en el curso académico 2017/18
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Relaciones Internacionales y de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Entrantes
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Noviembre 2017-Junio 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.IN.1 Satisfacción con la información previa facilitada por la URJC	
PM.IN.1 - 1	Grado de satisfacción con la información facilitada por la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.1 - 2	Grado de satisfacción con la información facilitada sobre los trámites necesarios previos a la llegada del alumno a la URJC
PM.IN.1 - 3	Grado de satisfacción con la información necesaria para cumplimentar el learning agreement
PM.IN.1 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible en la página web de la URJC
PM.IN.1 - 5	Grado de satisfacción con la atención recibida por la Asociación de alumnos internacionales
PM.IN.2 Satisfacción con la calidad académica	
PM.IN.2 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la URJC
PM.IN.2 - 2	Grado de satisfacción con la oferta docente de la URJC
PM.IN.2 - 3	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la URJC (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.IN.2 - 4	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la URJC

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES	
PM.IN.3	Satisfacción con la información, acogida e integración
PM.IN.3 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la URJC
PM.IN.3 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución URJC
PM.IN.3 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.3 - 4	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte del coordinador académico de la URJC
PM.IN.3 - 5	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes de la URJC
PM.IN.3 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la URJC
PM.IN.3 - 7	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la URJC
PM.IN.4	Satisfacción global con la estancia en la URJC
PM.IN.4 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia en la URJC

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados en el DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) que en el curso académico 2017/18 a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en universidades extranjeras
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de Datos de la Unidad de Relaciones Internacionales
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para el cálculo de %m solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Salientes
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Enero-Julio 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.OUT.1 Satisfacción con el Coordinador académico de la URJC	
PM.OUT.1 - 1	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elección de destino y universidad
PM.OUT.1 - 2	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elaboración del Learning Agreement y el Acuerdo de Equivalencias
PM.OUT.1 - 3	Grado de satisfacción con la facilidad para contactar con el coordinador
PM.OUT.1 - 4	Grado de satisfacción con la rapidez en la gestión de las consultas
PM.OUT.1 - 5	Grado de satisfacción general con la atención recibida por parte del Coordinador académico
PM.OUT.2 Satisfacción con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC	
PM.OUT.2 - 1	Grado de satisfacción con la facilidad para encontrar la información de la Oficina de RRII en la página web
PM.OUT.2 - 2	Grado de satisfacción con la utilidad de la información facilitada por la URJC
PM.OUT.2 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida en la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC
PM.OUT.3 Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino	
PM.OUT.3 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la institución de acogida
PM.OUT.3 - 2	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la institución de destino (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.OUT.3 - 3	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la institución de acogida

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
PM.OUT.4	Satisfacción con la información, acogida e integración en la institución de destino
PM.OUT.4 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de Relaciones Internacionales de acogida
PM.OUT.4 - 4	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes locales en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 5	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la institución de acogida
PM.OUT.5	Satisfacción con la experiencia personal
PM.OUT.5 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos académicos adquiridos
PM.OUT.5 - 2	Grado de satisfacción con la mejora en la capacidad de decisión
PM.OUT.5 - 3	Grado de satisfacción con la mejora de competencias interculturales
PM.OUT.5 - 4	Grado de satisfacción con la mejora del dominio lingüístico
PM.OUT.5 - 5	Grado de satisfacción con la mejora de la autoconfianza
PM.OUT.5 - 6	Grado de satisfacción con la mejora en el grado de independencia
PM.OUT.5 - 7	Grado de satisfacción con la madurez adquirida
PM.OUT.6	Satisfacción global con la estancia en la institución de destino
PM.OUT.6 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC que han realizado prácticas en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/17 y el 31/07/18
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Grado
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Septiembre 2017 - Julio 2018
RESULTADOS	
PE.AG.1 Características de las prácticas	
PE.AG.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta
PE.AG.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta
PE.AG.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada
PE.AG.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga
PE.AG.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga
PE.AG.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.AG.2 Inserción laboral	
PE.AG.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas
PE.AG.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo
PE.AG.3 Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas
PE.AG.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral
PE.AG.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC que han finalizado las prácticas en empresa curriculares coordinadas por la Unidad de Prácticas Externas entre el 01/09/2017 y el 31/01/2018
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Prácticas Externas y Empleo (U.P.E)
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas de Grado - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2018
RESULTADOS	
PE.T.1 Características de las prácticas	
PE.T.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta
PE.T.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta
PE.T.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada
PE.T.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga
PE.T.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga
PE.T.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.T.2 Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
PE.T.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales
PE.T.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral
PE.T.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO	
PE.T.3	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.T.3 - 1	Grado de satisfacción del Tutor Externo con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas
PE.T.3 - 2	Grado de satisfacción del Tutor Externo con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas (trámites, documentación,...)
PE.T.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el tutor académico de la Universidad
PE.T.3 - 4	Grado de satisfacción del Tutor Externo con los sistemas de evaluación aplicados
PE.T.3 - 5	Grado de satisfacción global del Tutor Externo con la gestión de las prácticas y responsables
PE.T.4	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.T.4 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

PE.E PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) de la URJC que han finalizado las prácticas en empresa curriculares coordinadas por la Unidad de Prácticas Externas entre el 01/09/2016 y el 31/01/2017
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Prácticas Externas y Empleo (U.P.E)
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2018
RESULTADOS	
PE.E.1 Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios	
PE.E.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos
PE.E.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada
PE.E.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender
PE.E.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo
PE.E.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones
PE.E.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas
PE.E.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros
PE.E.2 Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo	
PE.E.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador
PE.E.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)
PE.E.3 Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes	
PE.E.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes

DOBLE GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS E INGENIERÍA DE COMPUTADORES (MÓSTOLES) (Cód. 2321)

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 2017/18 presta sus servicios en la URJC		
Tamaño Población objetivo	660 individuos		
Marco	Base de datos de Gerencia General		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	62,6%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad		
Recogida información	On-line		
Periodo de aplicación	Marzo - Junio 2018		
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		3,75
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales		3,90
SU.PAS.2	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC		
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios		4,07
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web		3,75
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		3,98
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones		3,68
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas		3,64
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		4,06
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado		4,06
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado		4,03
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		3,86
SU.PAS.6	Satisfacción global		
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad		3,85