

# **AGR-Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos e Ing. Computadores**

## **RESUMEN MEMORIA ANUAL DE SEGUIMIENTO**

**CURSO ACADÉMICO  
2020-21**

## 1. Notas de Corte

### 1.1 Notas de corte oficial (reparto UCM)

#### MÓSTOLES

<b>CONVOCATORIA.</b>		<b>2020-21</b>
JUN.		11.81
<b><i>MÓSTOLES. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.</i></b>		

## 2. Perfil de Ingreso

### MÓSTOLES

MÉTRICA	2020-21
a. OFERTA	25
b. DEMANDA DEL PLAN DE ESTUDIOS	257
c. NOTA MEDIA DE ACCESO (SELECTIVIDAD/PAU)	12.35
d. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO	24
e. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (1ª OPCION)	23
f. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO A TIEMPO COMPLETO	24
h. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO SIN ANULACIONES	22
i. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO QUE ANULARON	2
j. % ESTUDIANTES QUE ANULARON	8.33%
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	22
k. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	2
m. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	8
n. ESTUDIANTES MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	2
o. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (HOMBRES)	91.67%
p. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO (MUJERES)	8.33%
q. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO DE FUERA DE LA CAM	36.36%
r. % MATRICULADOS DE NUEVO INGRESO EXTRANJEROS	8.33%
s. TASA DE COBERTURA SIN TRASLADOS (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES NI PROCEDENTES DE TRASLADO)	88%
s'. TASA DE COBERTURA GLOBAL (% PLAZAS OFERTADAS CUBIERTAS POR ESTUDIANTES SIN ANULACIONES)	88%
t. % ESTUDIANTES EN 1ª OPCIÓN SOBRE EL TOTAL DE MATRICULADOS	95.83%

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

### 3. Resultados por Asignatura - Curso 2020-21

#### MÓSTOLES

##### Curso 1º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ESTRUCTURA DE COMPUTADORES	OBL.	23	21	2	71.43%	15	6	2	65.22%	91.3%	71.43%	28.5 7%	47.6 2%	23.8 1%	0%
ESTRUCTURAS DE DATOS	OBL.	24	23	1	60.87%	14	7	3	58.33%	87.5%	66.67%	33.3 3%	52.3 8%	14.2 9%	0%
FISICA PARA VIDEOJUEGOS	TRO.	24	22	2	81.82%	20	3	1	83.33%	95.83%	86.96%	13.0 4%	17.3 9%	65.2 2%	4.35 %
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD	OBL.	22	22	0	90.91%	20	0	2	90.91%	90.91%	100%	0%	30%	70%	0%
LOGICA Y MATEMATICA DISCRETA	TRO.	23	22	1	90.91%	20	2	1	86.96%	95.65%	90.91%	9.09 %	36.3 6%	45.4 5%	9.09 %
MODELADO GEOMETRICO	TRO.	26	22	4	77.27%	19	2	5	73.08%	80.77%	90.48%	9.52 %	57.1 4%	33.3 3%	0%
MULTIMEDIA	OBL.	22	22	0	90.91%	20	0	2	90.91%	90.91%	100%	0%	5%	70%	25 %
NARRACION, GUION Y STORYBOARD	TRO.	22	22	0	86.36%	19	1	2	86.36%	90.91%	95%	5%	5%	80%	10 %
PRINCIPIOS JURIDICOS BASICOS:	TRO.	22	22	0	90.91%	20	0	2	90.91%	90.91%	100%	0%	0%	70%	30 %

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
DEONTOLOGIA PROFESIONAL E IGUALDAD															
PROGRAMACION VISUAL	TRO.	25	22	3	90.91%	22	3	0	88%	100%	88%	12%	28%	60%	0%
TECNOLOGIA DE COMPUTADORES	OBL.	23	22	1	86.36%	19	2	2	82.61%	91.3%	90.48%	9.52%	33.3%	52.3%	4.76%

**MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2020-21. Curso 1º.**

**Curso 2º**

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES	OBL.	21	20	1	90%	18	3	0	85.71%	100%	85.71%	14.29%	23.8%	52.3%	9.52%
DISEÑO DIGITAL 2D	OBL.	20	20	0	100%	20	0	0	100%	100%	100%	0%	5%	70%	25%
DISEÑO DIGITAL 3D	OBL.	22	22	0	86.36%	19	0	3	86.36%	86.36%	100%	0%	10.5%	26.3%	63.1%
ESTADISTICA	TRO.	19	19	0	100%	19	0	0	100%	100%	100%	0%	15.7%	63.1%	21.0%
IDIOMA MODERNO	TRO.	14	14	0	71.43%	10	2	2	71.43%	85.71%	83.33%	16.67%	8.33%	41.6%	33.3%
INFORMATICA GRAFICA	OBL.	21	20	1	90%	19	2	0	90.48%	100%	90.48%	9.52%	28.5%	42.8%	19.0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2º Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
INTRODUCCION A LOS METODOS MATEMATICOS Y NUMERICOS	TRO.	21	20	1	85%	17	3	1	80.95%	95.24%	85%	15%	45%	40%	0%
METODOS OPERATIVOS Y ESTADISTICOS DE GESTION	TRO.	21	20	1	95%	19	2	0	90.48%	100%	90.48%	9.52%	14.29%	61.9%	14.29%
ORGANIZACION DE COMPUTADORES	OBL.	20	20	0	80%	16	3	1	80%	95%	84.21%	15.79%	63.16%	21.05%	0%
PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	OBL.	21	21	0	100%	21	0	0	100%	100%	100%	0%	14.29%	85.71%	0%
PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS	OBL.	20	20	0	90%	18	2	0	90%	100%	90%	10%	30%	55%	5%
SISTEMAS OPERATIVOS	OBL.	23	20	3	95%	22	1	0	95.65%	100%	95.65%	4.35%	65.22%	30.43%	0%

**MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2020-21. Curso2º.**

Curso 3º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MAT.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PR.ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
AMPLIACION DE SISTEMAS OPERATIVOS	OBL.	24	24	0	79.17%	19	5	0	79.17%	100%	79.17%	20.83%	54.17%	25%	0%
ANIMACION 3D	OPT.	24	23	1	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	16.67%	83.33%
BASE DE DATOS	OBL.	24	24	0	95.83%	23	1	0	95.83%	100%	95.83%	4.17%	45.83%	45.83%	4.17%
DISEÑO DE SISTEMAS EMPOTRADOS	OBL.	24	24	0	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	16.67%	83.33%	0%
ENTORNOS MULTIJUGADOR	OBL.	24	24	0	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	66.67%	33.33%
INGENIERIA DE VIDEOJUEGOS	OBL.	24	24	0	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	29.17%	62.5%	8.33%
INTERACCION PERSONA-ORDENADOR	OBL.	24	24	0	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	66.67%	33.33%
LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS	OBL.	22	22	0	100%	22	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	100%	0%
PERSONAJES Y ESCENARIOS	OBL.	24	24	0	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	12.5%	62.5%	25%
PROCESADORES GRAFICOS AVANZADOS	OBL.	24	24	0	87.5%	21	3	0	87.5%	100%	87.5%	12.5%	62.5%	25%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
REDES DE COMPUTADORES	OBL.	24	24	0	100%	24	0	0	100%	100%	100%	0%	16.67%	54.17%	29.17%
SONIDO Y MUSICA PARA VIDEOJUEGOS	OBL.	23	23	0	100%	23	0	0	100%	100%	100%	0%	4.35%	39.13%	56.52%

**MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2020-21. Curso3º.**

#### Curso 4º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	Nº O-SUP.	NO-PRÉS.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
ALGORITMOS PARA JUEGOS	OBL.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	46.15%	15.38%	38.46%
AMPLIACION DE REDES DE COMPUTADORES	OBL.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	100%	0%
COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES	OBL.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	15.38%	84.62%	0%
COMPUTACION DE ALTAS PRESTACIONES	OBL.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	38.46%	61.54%
DESARROLLO DE APLICACIONES DISTRIBUIDAS	OBL.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	15.38%	84.62%
DESARROLLO DE	OPT.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	7.69%	15.38%	76.92%



ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SU P.	NO-SU P.	NO-PR ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MOVILES															
DISEÑO VISUAL Y ARTE FINAL	OBL.	14	14	0	100%	14	0	0	100%	100%	100%	0%	42.86%	42.86%	14.29%
GESTION DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES	OBL.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	7.69%	84.62%	7.69%
GESTION Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS	OPT.	4	4	0	100%	4	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	50%	50%
JUEGOS PARA WEB Y REDES SOCIALES	OPT.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	38.46%	61.54%
REALIDAD VIRTUAL	OPT.	9	9	0	88.89%	8	1	0	88.89%	100%	88.89%	11.11%	0%	33.33%	55.56%
SISTEMAS INTELIGENTES	OBL.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	30.77%	69.23%	0%

**MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2020-21. Curso4º.**

### Curso 5º

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍCULA	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SU P.	NO-SU P.	NO-PR ES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	S S	AP	NT	SB
PRACTICAS EXTERNAS	OBL.	15	15	0	100%	15	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	13.33%	73.33%
RECONOCIMIENTO ACADEMICO DE CREDITOS	OBL.	17	17	0	82.35%	14	0	3	82.35%	82.35%	100%	0%	7.14%	92.86%	0%

ASIGNATURA	CARACTER	Nº MATRÍC.	1ª MATRÍCULA	2ª Y POSTERIORES	REND. EN 1ª MATRÍCULA	SUP.	NO-SUP.	NO-PRES.	RENDIMIENTO	PRESENTACION	SUPERACION	SS	AP	NT	SB
TRABAJO FIN DE GRADO COMPUTADORES	OBL.	20	20	0	35%	7	0	13	35%	35%	100%	0%	0%	28.57%	71.43%
TRABAJO FIN DE GRADO VIDEOJUEGOS	OBL.	20	20	0	20%	4	0	16	20%	20%	100%	0%	0%	25%	75%

**MÓSTOLES. Resultados por asignatura: N° de estudiantes por resultado y tasas. Año 2020-21. Curso5º.**

- Nota:** En las asignaturas "RECONOCIMIENTO ACADÉMICO DE CRÉDITOS" y "PRÁCTICAS EXTERNAS" es posible que la distribución en porcentajes de las notas que implican superación (AP, NT, SB) no sume 100% en algunos casos. Esto se debe a que existen situaciones de superación de esas asignatura que no tienen asociada calificación en el momento de generación del informe.

## 4. Profesorado

### MÓSTOLES

CATEGORÍA	2020-21
Catedrático/a de Universidad	5.41%
Titular de Universidad	18.92%
Titular Escuela Universitaria	2.7%
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	14.86%
Profesor/a Colaborador/a	2.7%
Profesor/a Ayudante Doctor/a	18.92%
Profesor/a Visitante	14.86%
Profesor/a Asociado/a	17.57%
Investigador	4.05%
TOTAL	100%

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

CATEGORÍA	2020-21
Catedrático/a de Universidad	4
Titular de Universidad	14
Titular Escuela Universitaria	2
Profesor/a Contratado/a Doctor/a	11
Profesor/a Colaborador/a	2
Profesor/a Ayudante Doctor/a	14
Profesor/a Visitante	11
Profesor/a Asociado/a	13
Investigador	3
TOTAL	74

***MÓSTOLES. N° de profesores por tipo de contrato. Evolución.***

INDICADOR	2020-21
% DOCTORES	74.3%
N° DOCTORES	55

<b>INDICADOR</b>	<b>2020-21</b>
Nº TIEMPO COMPLETO	61
Nº TIEMPO PARCIAL	13
QUINQUENIOS	94
SEXENIOS	51
TRAMOS DOCENTIA	69

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