Universidad Rey Juan Carlos

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

RESUMEN INFORME ANUAL DE SEGUIMIENTO INTERNO

CURSO ACADÉMICO
2023-24

1. Notas de Corte

1.1 Notas de corte oficial (reparto UCM)

MÓSTOLES

Convocatoria.	2023-24
Jun.	11.58

MÓSTOLES. Notas de corte de PAU por Convocatoria calculadas tras el reparto. Evolución.

2. Perfil de Ingreso

MÓSTOLES

Métrica	2023-24
A. Oferta	15
B. Demanda del plan de estudios	193
C. Nota media de acceso (selectividad/pau)	12.13
D. Estudiantes matriculados de nuevo ingreso	14
E. Estudiantes matriculados de nuevo ingreso (1ª opcion)	12
F. Estudiantes matriculados de nuevo ingreso a tiempo completo	14
H. Estudiantes matriculados de nuevo ingreso sin anulaciones	12
I. Estudiantes matriculados de nuevo ingreso que anularon	2
J. % Estudiantes que anularon	14.29%
K. Estudiantes matriculados de nuevo ingreso (hombres)	11
K. Estudiantes matriculados de nuevo ingreso (mujeres)	3
M. Estudiantes matriculados de nuevo ingreso de fuera de la c.m.	6
O. % Matriculados de nuevo ingreso (hombres)	78.57%
P. % Matriculados de nuevo ingreso (mujeres)	21.43%
Q. % Matriculados de nuevo ingreso de fuera de la c.m.	42.86%
S. Tasa de cobertura sin traslados (% plazas ofertadas cubiertas por estudiantes sin anulaciones ni procedentes de traslado)	80%
S´. Tasa de cobertura global (% plazas ofertadas cubiertas por estudiantes sin anulaciones)	80%
T. % Estudiantes en 1ª opción sobre el total de matriculados	85.71%

MÓSTOLES. Métricas del perfil de ingreso. Evolución.

3. Resultados por Asignatura - Curso 2023-24

MÓSTOLES

Curso 1º

Asignatura	Caracter	Nº mat.	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.	12	12	0	83.33%	10	2	0	83.33%	100%	83.33%	16.67 %	50%	33.33 %	0%
Estructuras de datos	Obl.	18	12	6	83.33%	15	2	1	83.33%	94.44%	88.24%	11.76 %	35.29 %	52.94 %	0%
Fisica para videojuegos	F.b.	12	12	0	91.67%	11	1	0	91.67%	100%	91.67%	8.33%	50%	25%	16.67 %
Fundamentos del diseño y la jugabilidad	Obl.	13	12	1	91.67%	12	1	0	92.31%	100%	92.31%	7.69%	30.77 %	53.85 %	7.69%
Logica y matematica discreta	F.b.	12	12	0	100%	12	0	0	100%	100%	100%	0%	33.33 %	41.67 %	25%
Modelado geometrico	F.b.	22	12	10	83.33%	18	4	0	81.82%	100%	81.82%	18.18 %	31.82 %	50%	0%
Multimedia	Obl.	11	11	0	90.91%	10	0	1	90.91%	90.91%	100%	0%	0%	90%	10%
Narracion, guion y storyboard	F.b.	12	12	0	100%	12	0	0	100%	100%	100%	0%	8.33%	83.33 %	8.33%
Principios juridicos basicos: deontologia profesional e igualdad	F.b.	11	11	0	90.91%	10	1	0	90.91%	100%	90.91%	9.09%	27.27 %	63.64 %	0%
Programacion visual	F.b.	12	11	1	90.91%	11	1	0	91.67%	100%	91.67%	8.33%	16.67 %	41.67 %	33.33 %
Tecnologia de	Obl.	12	12	0	91.67%	11	1	0	91.67%	100%	91.67%	8.33%	8.33%	75%	8.33%

Asignatura	Caracter	Nº mat.	1ª matrícula	2ª y posteriores	Rend. En 1ª matrícula	Sup.	No-sup.	No-pres.	Rendimiento	Presentacion	Superacion	Ss	Ap	Nt	Sb
computadores															

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2023-24. Curso1º.

Curso 2º

Asignatura	Caracter	Nº mat.	1ª matrícula	2ª y posteriores	Rend. En 1ª matrícula	Sup.	No-sup.	No-pres.	Rendimiento	Presentacion	Superacion	Ss	Ap	Nt	Sb
Arquitectura de computadores	Obl.	17	16	1	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	29.41 %	70.59 %	0%
Diseño digital 2d	Obl.	18	17	1	94.12%	16	2	0	88.89%	100%	88.89%	11.11 %	0%	50%	38.89 %
Diseño digital 3d	Obl.	19	18	1	88.89%	16	2	1	84.21%	94.74%	88.89%	11.11 %	0%	44.44 %	44.44 %
Estadistica	F.b.	18	18	0	83.33%	15	3	0	83.33%	100%	83.33%	16.67 %	5.56%	66.67 %	11.11 %
Idioma moderno	F.b.	11	11	0	63.64%	7	1	3	63.64%	72.73%	87.5%	12.5%	12.5%	37.5%	37.5%
Informatica grafica	Obl.	20	18	2	94.44%	18	2	0	90%	100%	90%	10%	45%	35%	10%
Introduccion a los metodos matematicos y numericos	F.b.	21	18	3	94.44%	20	1	0	95.24%	100%	95.24%	4.76%	33.33 %	61.9%	0%
Metodos operativos y estadisticos de gestion	F.b.	17	17	0	82.35%	14	1	2	82.35%	88.24%	93.33%	6.67%	53.33 %	40%	0%
Organizacion de	Obl.	19	17	2	88.24%	15	4	0	78.95%	100%	78.95%	21.05 %	57.89 %	21.05 %	0%

Asignatura	Caracter	Nº mat.	1ª matrícula	2ª y posteriores	Rend. En 1ª matrícula	Sup.	No-sup.	No-pres.	Rendimiento	Presentacion	Superacion	Ss	Ap	Nt	Sb
computadores															
Proceso de desarrollo de videojuegos	Obl.	17	17	0	100%	17	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	64.71 %	35.29 %
Programacion avanzada	Obl.	20	18	2	72.22%	15	5	0	75%	100%	75%	25%	20%	45%	10%
Sistemas operativos	Obl.	19	15	4	86.67%	16	2	1	84.21%	94.74%	88.89%	11.11 %	44.44 %	44.44 %	0%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2023-24. Curso2º.

Curso 3º

Asignatura	Caracter	Nº mat.	1ª matrícula	2ª y posteriores	Rend. En 1ª matrícula	Sup.	No-sup.	No-pres.	Rendimiento	Presentacion	Superacion	Ss	Ap	Nt	Sb
Ampliacion de sistemas operativos	Obl.	16	16	0	68.75%	11	4	1	68.75%	93.75%	73.33%	26.67 %	26.67 %	33.33 %	13.33 %
Animacion 3d	Opt.	8	8	0	87.5%	7	0	1	87.5%	87.5%	100%	0%	0%	42.86 %	57.14 %
Base de datos	Obl.	16	13	3	100%	14	2	0	87.5%	100%	87.5%	12.5%	25%	62.5%	0%
Diseño de sistemas empotrados	Obl.	15	15	0	100%	15	0	0	100%	100%	100%	0%	53.33 %	46.67 %	0%
Entornos multijugador	Obl.	17	14	3	85.71%	13	4	0	76.47%	100%	76.47%	23.53 %	35.29 %	35.29 %	5.88%
Ingenieria de videojuegos	Obl.	13	13	0	84.62%	11	2	0	84.62%	100%	84.62%	15.38 %	38.46 %	46.15 %	0%
Interaccion persona-ordenador	Obl.	14	14	0	100%	14	0	0	100%	100%	100%	0%	50%	50%	0%

Asignatura	Caracter	Nº mat.	1ª matrícula	2ª y posteriores	Rend. En 1ª matrícula	Sup.	No-sup.	No-pres.	Rendimiento	Presentacion	Superacion	Ss	Ap	Nt	Sb
Lenguaje audiovisual y medios interactivos	Obl.	15	15	0	100%	15	0	0	100%	100%	100%	0%	33.33 %	60%	6.67%
Personajes y escenarios	Obl.	13	13	0	100%	13	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	53.85 %	46.15 %
Procesadores graficos avanzados	Obl.	19	15	4	66.67%	12	7	0	63.16%	100%	63.16%	36.84 %	36.84 %	26.32 %	0%
Realidad virtual	Opt.	8	8	0	75%	6	2	0	75%	100%	75%	25%	12.5%	37.5%	25%
Redes de computadores	Obl.	17	13	4	100%	14	3	0	82.35%	100%	82.35%	17.65 %	23.53 %	58.82 %	0%
Sonido y musica para videojuegos	Obl.	15	15	0	100%	15	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	73.33 %	26.67 %

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2023-24. Curso3º.

Curso 4º

Asignatura	Caracter	Nº mat.	1ª matrícula	2ª y posteriores	Rend. En 1ª matrícula	Sup.	No-sup.	No-pres.	Rendimiento	Presentacion	Superacion	Ss	Ap	Nt	Sb
Algoritmos para juegos	Obl.	22	17	5	88.24%	18	4	0	81.82%	100%	81.82%	18.18 %	18.18 %	22.73 %	40.91 %
Ampliacion de redes de computadores	Obl.	20	20	0	85%	17	3	0	85%	100%	85%	15%	40%	45%	0%
Comportamiento de personajes	Obl.	19	19	0	89.47%	17	2	0	89.47%	100%	89.47%	10.53 %	26.32 %	47.37 %	15.79 %

Asignatura	Caracter	Nº mat.	1ª matrícula	2ª y posteriores	Rend. En 1ª matrícula	Sup.	No-sup.	No-pres.	Rendimiento	Presentacion	Superacion	Ss	Ap	Nt	Sb
Computacion de altas prestaciones	Obl.	20	19	1	52.63%	11	9	0	55%	100%	55%	45%	45%	10%	0%
Desarrollo de aplicaciones distribuidas	Obl.	19	18	1	83.33%	16	2	1	84.21%	94.74%	88.89%	11.11 %	0%	66.67 %	22.22 %
Desarrollo de aplicaciones para dispositivos moviles	Opt.	15	15	0	100%	15	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	73.33 %	26.67 %
Diseño visual y arte final	Obl.	20	20	0	90%	18	1	1	90%	95%	94.74%	5.26%	0%	57.89 %	36.84 %
Gestion de datos en medios digitales	Obl.	19	18	1	94.44%	17	1	1	89.47%	94.74%	94.44%	5.56%	16.67 %	66.67 %	11.11 %
Gestion y direccion de proyectos	Opt.	14	14	0	100%	14	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	92.86 %	7.14%
Juegos para web y redes sociales	Opt.	19	19	0	100%	19	0	0	100%	100%	100%	0%	0%	31.58 %	68.42 %
Seguridad informatica	Opt.	5	5	0	100%	5	0	0	100%	100%	100%	0%	40%	60%	0%
Sistemas inteligentes	Obl.	19	19	0	78.95%	15	3	1	78.95%	94.74%	83.33%	16.67 %	33.33 %	38.89 %	11.11 %

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2023-24. Curso4º.

Curso 5º

Asignatura	Caracter	Nº mat.	1ª matrícula	2ª y posteriores	Rend. En 1ª matrícula	Sup.	No-sup.	No-pres.	Rendimiento	Presentacion	Superacion	Ss	Ap	Nt	Sb
Practicas externas	Obl.	18	18	0	88.89%	16	0	2	88.89%	88.89%	100%	0%	0%	6.25%	87.5%

Asignatura	Caracter	Nº mat.	1ª matrícula	2ª y posteriores	Rend. En 1ª matrícula	Sup.	No-sup.	No-pres.	Rendimiento	Presentacion	Superacion	Ss	Ap	Nt	Sb
Reconocimiento academico de creditos	Obl.	18	18	0	72.22%	13	0	5	72.22%	72.22%	100%	0%	0%	92.31%	0%
Trabajo fin de grado computadores	Obl.	40	40	0	37.5%	15	0	25	37.5%	37.5%	100%	0%	0%	40%	60%
Trabajo fin de grado videojuegos	Obl.	38	38	0	42.11%	16	0	22	42.11%	42.11%	100%	0%	0%	31.25%	68.75%

MÓSTOLES. Resultados por asignatura: Nº de estudiantes por resultado y tasas. Año 2023-24. 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	2023-24
Catedrático/a de universidad	11.54%
Titular de universidad	19.23%
Titular escuela universitaria	2.56%
Profesor/a contratado/a doctor/a	12.82%
Profesor/a colaborador/a	1.28%
Profesor/a ayudante doctor/a	17.95%
Profesor/a visitante	14.1%
Profesor/a asociado/a	15.38%
Investigador	5.13%
Total	100%

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

Categoría	2023-24
Catedrático/a de universidad	9
Titular de universidad	15
Titular escuela universitaria	2
Profesor/a contratado/a doctor/a	10
Profesor/a colaborador/a	1
Profesor/a ayudante doctor/a	14
Profesor/a visitante	11
Profesor/a asociado/a	12
Investigador	4
Total	78

MÓSTOLES. Nº de profesores por tipo de contrato. Evolución.

Indicador	2023-24
% Doctores	74.4%
Nº doctores	58

Indicador	2023-24
Nº tiempo completo	65
Nº tiempo parcial	13
Quinquenios	132
Sexenios	89
Tramos docentia	135

MÓSTOLES. Otros indicadores. Evolución.