

Informe autoevaluación: 2502822 - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

DATOS DEL TÍTULO

Número de Expediente (RUCT):	2502822
Denominación Título:	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Fecha de verificación inicial:	23-07-2013
Fecha de última modificación aprobada de la memoria:	29-11-2016
Universidad responsable:	Universidad Rey Juan Carlos
Universidades participantes:	-
Centro en el que se imparte:	ETS Ingeniería Informática/Campus Móstoles
Nº de créditos:	240
Idioma:	Español
Modalidad:	Presencial

INTRODUCCIÓN.- La redacción de este apartado se realizará conforme a las indicaciones señaladas en la Guía de evaluación para la renovación de la acreditación: :

El Informe de Autoevaluación (en adelante Autoinforme) del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos (GDDV) ha sido elaborado por un grupo de trabajo nombrado expresamente por el Director de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (en adelante, ETSII). Este grupo está compuesto por los siguientes miembros:

- Dra. María del Soto Montalvo Herranz (Subdirectora de Ordenación Académica y Jefa de Estudios)
- Dr. Alberto Fernández Gil (Subdirector de Calidad y Planes de Estudios)
- Dr. Óscar David Robles Sánchez (Coordinador del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos)
- Dr. Jaime Urquiza Fuentes (Coordinador de la Unidad Docente Delegada en el Campus de Madrid)

También han participado: el Equipo de Dirección de la ETSII, personal de administración y servicios del Servicio de Calidad Docente (Vicerrectorado de Calidad, Ética y Buen Gobierno) de la Universidad, la Secretaría Administrativa y la Unidad de Servicios Informáticos, entre otros.

La elaboración del autoinforme comenzó en septiembre de 2018 y se completó una vez que se dispuso de los datos correspondientes al curso 2017/18. Se prolongó hasta enero de 2019 (cuando se aprobó). La subdirección de Calidad de la ETSII y el Coordinador del Grado informaron, entre otras ocasiones, en la Junta de Escuela del 7 de noviembre de 2018 sobre el proceso de acreditación, además de detallar las evidencias requeridas para las asignaturas impartidas en el título.

El 21 de diciembre de 2018 se reunió la Comisión de Garantía de Calidad del Título de la que forman parte los profesores del grupo de trabajo. En ella se informó del estado del proceso de renovación de la acreditación del título, se proporcionó el borrador de Autoinforme y se acordó que, una vez que el grupo de trabajo tuviera disponibles todos los indicadores y evidencias y terminase el informe de autoevaluación, se remitiría a todos los miembros de la Comisión para su revisión y aprobación. El 11 de enero de 2019 se reunió nuevamente la Comisión para supervisar el trabajo realizado. La aprobación definitiva del presente Autoinforme por dicha Comisión tuvo lugar el 14 de enero de 2019. Las actas de la Comisión (EOS14) se encuentran disponibles en el Espacio de Comunicación de la Escuela.

Como se verá a lo largo de este informe, la implantación del título se llevó a cabo de acuerdo con el proyecto establecido en la memoria de verificación (2014) y en su posterior modificación (2016). De este proceso de puesta en marcha destacan las siguientes valoraciones:

- Como se proponía en la memoria de verificación, la puesta en marcha del título comenzó en el curso académico 2014/15 y se obtuvo la primera promoción de egresados en el 2017/18. Los mecanismos de coordinación docente aseguran una adecuada asignación de carga de trabajo al estudiante que permita la adquisición de los resultados de aprendizaje esperados. Los criterios de admisión aplicados permiten que los estudiantes tengan el perfil de ingreso adecuado y se respeta el número de plazas ofertadas en la memoria verificada.
- El Sistema de Garantía Interno de Calidad del título, en combinación con el del centro y el de la Universidad, se ha implantado correctamente y ha demostrado ser una herramienta de gran utilidad para detectar problemas y poner en marcha acciones de mejora.
- La titulación cuenta con una plantilla de profesorado apta para el programa formativo. Existe una importante conexión con la industria a través de su profesorado. Prueba de la calidad de la docencia es que el porcentaje de profesores de la titulación con valoración igual o superior a 3,5 sobre 5 puntos fue del 63,6% en el campus de Móstoles y del 52,4% en la sede de Madrid-Quintana.
- Los recursos materiales con los que cuenta la Universidad y en los centros donde se imparte el grado son apropiados y cubren adecuadamente las necesidades para realizar todas las actividades formativas.
- La información de la que se dispone y que se detallará a lo largo de este informe indica que las metodologías docentes, las actividades formativas y los sistemas de evaluación empleados permiten una adecuada adquisición de los resultados de aprendizaje previstos en la memoria de verificación y, por tanto, de las competencias establecidas para los graduados. Además, el sistema de coordinación docente establecido ha demostrado ser eficaz en la detección de problemas e incidencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como en la propuesta y puesta en marcha de acciones de mejora.
- Resumen de indicadores: los indicadores muestran, en general, una satisfacción adecuada de los estudiantes y del profesorado, como se detalla en el criterio 7. Destaca la alta satisfacción con las prácticas externas por parte de los estudiantes y los tutores externos (empleadores).

El grado se imparte de forma presencial en el campus de Móstoles (desde el curso 2014/15) y en la sede Madrid-Quintana desde el curso 2016/17. En Móstoles se ubican las oficinas de buena parte del profesorado y los órganos de dirección de la ETSII; a su vez cuenta con un Coordinador de la Unidad Docente Delegada de la Escuela en el campus de Madrid, del que depende la sede de Madrid-Quintana, cargo equiparable a un Subdirector de Escuela/Vicedecano de Facultad, que garantiza la coordinación en la logística y necesidades específicas de los títulos ofertados desde la ETSII en dicho campus.

Cabe destacar la oferta de Dobles Grados de la URJC. En particular, junto al Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos coexiste desde el curso 2015/16 el Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos e Ingeniería de Computadores, que se imparte en el campus de Móstoles. Esta oferta de doble titulación está teniendo mucho éxito y, debido a que el número de plazas abiertas es relativamente bajo, el rendimiento de sus estudiantes es especialmente alto.

La filosofía de los dobles grados se basa en que el itinerario formativo de los mismos intente comprender las asignaturas de formación básica común, de formación básica de rama y obligatorias de los grados que agrupa. Los alumnos del doble grado cursan 303 créditos en un programa formativo de 5 años, en lugar de los 240 del grado simple de 4 años. Los itinerarios completos, el número de créditos y las guías docentes de todas las asignaturas se pueden consultar a través de los canales habituales de información de las titulaciones de la universidad pública (web URJC, Espacio Madrileño de Enseñanza Superior, etc.).

Las principales dificultades detectadas durante la puesta en marcha del título han sido las siguientes:

- En los primeros años se observó desinformación entre el alumnado sobre aspectos como el reconocimiento académico de créditos, la optatividad ofertada, competencias académicas, el desarrollo del trabajo de fin de grado y prácticas externas o los programas de movilidad disponibles.

- Durante la puesta en marcha de las asignaturas y hasta la implantación de los cuatro cursos del título, se detectaron algunos solapamientos no deseados entre asignaturas y algunas discontinuidades en los contenidos impartidos que dificultaban el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Se ha detectado un problema de gestión de expectativas en los alumnos, de forma que valoran positivamente al profesorado y cada curso de la titulación por separado, pero su percepción global de la titulación no es buena.

Las medidas correctoras adoptadas para solventar las dificultades anteriores han sido:

- Sesiones informativas con los alumnos en las jornadas de acogida. Estas charlas se imparten todos los años, lo que ha permitido, en gran medida, mitigar el problema de desinformación detectado. Asimismo, la universidad ha mejorado también la información disponible en la web por lo que las consultas por parte de los estudiantes con respecto a estos temas son, cada vez, menos frecuentes.

- En el curso 2017/2018 se organizaron desde la ETSII sesiones informativas orientadas a temas específicos. Una sesión informativa sobre Prácticas Externas, otra sobre el programa Erasmus y Erasmus-Munde, y otra sobre Trabajos Fin de Grado, contando en ellas con el personal experto que informase a los estudiantes.

- Al comienzo del curso 2018/2019, se realizó una sesión informativa especial dirigida a los alumnos de primer curso, contando con la participación como ponentes de diferentes alumnos: egresados, de últimos cursos, y erasmus. La sesión estuvo moderada por el Coordinador de Grado y todos los alumnos preguntaron dudas sobre diferentes aspectos de su titulación.

- El sistema de coordinación docente y el SIGC implantados han sido muy eficaces para solucionar solapamientos y discontinuidades en contenidos detectados durante la puesta en marcha de las asignaturas. Se han realizado cambios y mejoras continuas gracias al análisis de los indicadores correspondientes y a las opiniones de profesores y alumnos sobre las dificultades encontradas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Participación activa en la promoción de la universidad (buscando un trabajo cercano con los orientadores de los institutos); jornadas de acogida con énfasis especial sobre los contenidos que se encontrarán los alumnos. Además, en las reuniones que se mantienen al final de cada cuatrimestre con los delegados de curso también se trata el problema de la gestión de expectativas.

Para el futuro, el grupo de trabajo considera que se deben desarrollar las siguientes acciones de mejora:

- Realización de actividades de difusión del título y del perfil de sus egresados como jornadas con empresas del sector a las que asistan alumnos y profesores, mayor presencia en redes sociales, colaboración con asociaciones de estudiantes, etc.

- Mejorar la difusión del perfil de ingreso y de los conocimientos previos necesarios que permitan afrontar con mejores resultados el primer curso del grado.

- Trabajar para el establecimiento de convenios SICUE para intercambio de estudiantes del grado entre universidades españolas y para incrementar el número de plazas de intercambio Erasmus+/Munde.

DIMENSIÓN 1. La gestión del título

Criterio 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO

EL PROGRAMA FORMATIVO ESTÁ ACTUALIZADO DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA DISCIPLINA Y SE HA IMPLANTADO CONFORME A LAS CONDICIONES ESTABLECIDAS EN LA MEMORIA VERIFICADA Y/O SUS POSTERIORES MODIFICACIONES.

1.1. La implantación del plan de estudios y la organización del programa son coherentes con el perfil de competencias y objetivos del título recogidos en la memoria de verificación y se aplica adecuadamente la normativa académica.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: La implantación del título se ha llevado a cabo de acuerdo con el calendario previsto en la memoria de verificación del mismo y su posterior modificación, esto es, de forma progresiva empezando el primer curso en el año

académico 2014/15. Por tanto, la primera promoción de egresados se graduó en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Rey Juan Carlos en el curso 2017/18.

Las Comisiones de Garantía de Calidad han constatado cada curso que el Proyecto diseñado en la memoria de verificación para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos se está cumpliendo, en términos generales, de modo correcto y de acuerdo con lo establecido en la memoria de verificación.

En particular, conviene destacar que:

- En las Comisiones de Garantía de Calidad se reflexiona, analiza y valora la evolución de los diferentes indicadores de resultados académicos y personales.
- Las Guías Docentes se ajustan completamente al modelo de la URJC. En cada una de ellas se ha comprobado que las actividades formativas, la metodología de enseñanza-aprendizaje de las actividades formativas, y los sistemas de evaluación y calificación son adecuados para la adquisición de los resultados de aprendizaje y de las competencias previstas en la memoria de verificación.
- El tamaño de grupo es adecuado a las actividades formativas desarrolladas dentro de las distintas asignaturas y facilita la consecución de los resultados de aprendizaje previstos.

Respecto a la normativa académica de la URJC, ésta es pública y puede consultarse en la Web de la Universidad (evidencia EV1.1):

- La normativa de permanencia establecida en la URJC se aplica correctamente en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y coincide con la información que aparece en la memoria de verificación. En particular, la normativa indica que el tiempo máximo de permanencia de los estudiantes en el grado es de 8 años y, actualmente, solo han transcurrido 5 desde la puesta en marcha del plan de estudios.
- Los requisitos de acceso al Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos cumplen con la legislación vigente, tal y como se indica en la memoria de verificación del título.
- El proceso de matriculación en la URJC se efectúa a través de Internet. Se pueden realizar las gestiones desde los propios campus de la URJC o desde cualquier otro equipo con acceso a la red. Los plazos de matriculación son accesibles a través de la web de la universidad, pudiéndose dirigir los alumnos en caso de duda al Centro de Atención Telefónica al Alumno. (C.A.T.A.).
- La normativa vigente sobre la asignatura de Prácticas Externas para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos es también pública y accesible a través de la página web de la Universidad (EV1.2, EV1.3 y EV1.4). Se aplica correctamente en el título.
- La normativa de reconocimiento académico de créditos es pública y puede consultarse en la página web de la Universidad (EV1.5). Ésta se aplica correctamente en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.
- Respecto a los sistemas de transferencia y reconocimiento de créditos, la normativa aplicable es pública y puede consultarse en la web de la Universidad (EV1.11). Si los estudios previos son de alguna de las titulaciones de Grado actuales, la convalidación se realiza de acuerdo a las tablas de adaptación que se encuentran recogidas en la memoria de verificación del grado y están disponibles on-line (EV1.12). Cuando no existe tabla de adaptación aprobada que pueda aplicarse, es la Comisión de Reconocimiento y Transferencias de la Universidad con apoyo del comité de expertos nombrado por la ETSII la que decide, en base a los contenidos, competencias y número de créditos de las asignaturas que el alumno ha cursado en sus estudios de origen, las asignaturas del grado en Ingeniería Diseño y Desarrollo de Videojuegos que pueden ser convalidadas.

1.2. El título cuenta con mecanismos de coordinación docente (articulación horizontal y vertical) entre las diferentes materias/asignaturas que permiten tanto una adecuada asignación de la carga de trabajo del estudiante como una adecuada planificación temporal, asegurando la adquisición de los resultados de aprendizaje.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: El Coordinador del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, nombrado a propuesta del Director de la ETSII, es el encargado de asumir la coordinación de esta titulación y sus funciones se encuentran recogidas en el Protocolo de Actuación del Coordinador de Grado (EV1.6). De forma particular, el coordinador del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos procura garantizar que los estudiantes puedan alcanzar las mismas competencias con independencia Campus de impartición (Móstoles o sede de Madrid-Quintana), siendo el mismo coordinador para ambos Campus. Para las tareas logísticas en la sede de Madrid-Quintana se cuenta con la figura de Coordinador de Unidad Docente Delegada de la ETSII.

El Coordinador ha contado también, desde el Curso 2014/15, con la colaboración de los alumnos Mentores, estudiantes de los últimos cursos de grado, para acoger, integrar, orientar y guiar a los alumnos de primer curso del Grado. Sus funciones están recogidas en el PROGRAMA DE MENTORING: Un programa de apoyo a la acción tutorial (EV1.7).

La valoración de la coordinación docente se realiza con carácter anual en el seno de la Comisión de Garantía de Calidad del

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, que ha valorado positivamente la coordinación entre las asignaturas del grado.

Una de las medidas que se ha llevado a cabo para asegurar la coordinación entre las asignaturas del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos ha sido la celebración de reuniones entre el Coordinador del Grado y los profesores encargados de las diversas asignaturas. Estas reuniones se celebran en todos los cursos académicos al término de cada cuatrimestre. En concreto, durante el Curso Académico 2017/18, además se llevaron a cabo como mecanismos de coordinación la realización de un cuestionario sobre el plan de estudios del Grado y un informe sobre los resultados obtenidos en cada asignatura (EV1.9). De forma general, la coordinación se ha hecho, preferentemente, mediante comunicaciones personales o vía correo electrónico. En particular, las instrucciones y resolución de cuestiones sobre Guías Docentes se han realizado de esta forma. La coordinación entre las distintas actividades de una misma asignatura se lleva a cabo de forma interna, mediante reuniones periódicas de los distintos profesores implicados. La confección de horarios se ha llevado a cabo, en casi su totalidad, por la Comisión de Coordinadores de Grado de la ETSII para evitar solapamientos entre aquellas asignaturas que, perteneciendo a cursos distintos, tienen mayor probabilidad de tener estudiantes matriculados en común. Hay que señalar la conveniencia de que las decisiones sobre horarios se tomen de forma conjunta entre todos los coordinadores de la ETSII, dado que la existencia de un entramado de titulaciones dobles exige una coordinación perfecta entre todas las titulaciones de la ETSII. En este sentido, la coordinación de horarios y calendarios de pruebas de evaluación de esta titulación se realiza junto con el resto de titulaciones de la ETSII: Grado en Ingeniería Informática (GII), Grado en Ingeniería de Computadores (GIC), Grado en Ingeniería del Software (GIS), y Grado en Matemáticas (MAT), además del Grado en Administración y Dirección de Empresas (ADE) y del Grado en Criminología (CRIM) de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales, debido a la existencia de los Dobles Grados GDDV+GIC, GII+GIC, GII+ADE, GII+GIS, GII+MAT y GII+CRIM, y se logra principalmente a través del grupo de Coordinadores de Grado de la ETSII.

En cuanto a las Prácticas en Empresa, la coordinación entre la Universidad y los tutores de prácticas se lleva a cabo siguiendo el protocolo establecido en los documentos informativos elaborados a tal efecto (EV1.2, EV1.3 y EV1.4).

1.3. Los criterios de admisión aplicados permiten que los estudiantes tengan el perfil de ingreso adecuado para iniciar estos estudios y en su aplicación se respeta el número de plazas ofertadas en la memoria verificada.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: Tal y como se recoge en la página web de la titulación, el acceso a las enseñanzas oficiales del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos requerirá estar en posesión del título de bachiller o equivalente y la superación de la prueba a que se refiere el artículo 42 de la Ley Orgánica 6/2001, de Universidades, modificada por la Ley 4/2007, de 12 de abril, sin perjuicio de los demás mecanismos de acceso previstos por la normativa vigente.

En la actualidad, la oferta de plazas de nuevo ingreso al Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos es de 50 plazas en el campus de Móstoles, a las que hay que sumar las 25 plazas de nuevo ingreso del Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos - Ingeniería de Computadores, y 45 plazas en la sede de Madrid-Quintana (Campus de Móstoles). Esto hace un total de 120 plazas de nuevo ingreso, 75 en el Campus de Móstoles y 45 en Madrid-Quintana.

El número de plazas ofertadas en los últimos 3 cursos está publicado en el portal de transparencia de la web de la Universidad Rey Juan Carlos (<https://transparencia.urjc.es>) y se puede observar que en el curso 2015/16 se ofertaron en el campus de Móstoles 57 plazas de nuevo ingreso en la titulación simple, de las que el 66,67% se cubrió en primera opción, logrando una tasa de cobertura del 100%; en el curso 2016/17 se aumentó el número de plazas ofertadas a 60, de las que el 61,67% se cubrió en primera opción manteniendo la tasa de cobertura en el 100%, mientras que en el curso 2017/18 el 70,31% de las 60 plazas ofertadas se cubrió en primera opción, logrando una tasa de cobertura del 106,67%. Los datos relativos a la sede de Madrid-Quintana indican que en el curso 2016/17 (primer año de impartición en dicha sede) se ofertaron 60 plazas de nuevo ingreso de las que se cubrió el 50,88% en primera opción, logrando una tasa de cobertura del 95%, mientras que en el curso 2017/18 se ofertaron 45 plazas de las que el 62,86% se cubrió en primera opción con una tasa de cobertura del 77,78%. En cuanto al Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos - Ingeniería de Computadores, los tres años se ofertaron 15 plazas de nuevo ingreso, se cubrieron en primera opción el 100% de ellas salvo el tercer año reseñado (93,75%) y se mantuvo una tasa de cobertura del 100% (cabe destacar que el curso 2017/18 subió al 106,67%).

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 1. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: Se cumplen los elementos a valorar en esta directriz señalados en la "Guía de evaluación para la renovación de la acreditación de títulos oficiales de Grado y Máster":

- La implantación del plan de estudios se corresponde con lo establecido en la memoria verificada.
- Las actividades formativas empleadas en las diferentes asignaturas facilitan la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos por parte de los estudiantes.

- El tamaño de grupo es adecuado a las actividades formativas desarrolladas dentro de las distintas asignaturas y facilita la consecución de los resultados de aprendizaje previstos.
- Las normativas de permanencia establecidas se aplican correctamente y coinciden con las establecidas en la memoria.
- Los sistemas de transferencia y reconocimiento de créditos se aplican de forma adecuada y tienen en cuenta las competencias previas adquiridas por los estudiantes.
- La coordinación vertical y horizontal entre las diferentes asignaturas ha sido apropiada, y ha garantizado una adecuada asignación de carga de trabajo al estudiante. En las materias con actividades formativas que incluyen una parte de carácter teórico y actividades prácticas o de laboratorio se ha prestado especial atención a los mecanismos de coordinación entre ambas actividades formativas. El Coordinador del Grado se encarga además de coordinar las titulaciones impartidas en los distintos Campus.
- En las prácticas externas ha existido la coordinación y supervisión necesaria para que las prácticas permitan a los estudiantes adquirir las competencias correspondientes.

Criterio 2. INFORMACIÓN Y TRANSPARENCIA

LA INSTITUCIÓN DISPONE DE MECANISMOS PARA COMUNICAR DE MANERA ADECUADA A TODOS LOS GRUPOS DE INTERÉS LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA Y DE LOS PROCESOS QUE GARANTIZAN SU CALIDAD.

2.1. La universidad pone a disposición de todos los grupos de interés información objetiva y suficiente sobre las características del título y sobre los procesos de gestión que garantizan su calidad.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: La información específica sobre el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos se encuentra disponible en la página web del título (<http://www.urjc.es/estudios/grado/632-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos>). Esta página consta de diferentes secciones, encontrándose en la Sección "Garantía de Calidad" todos los aspectos relevantes a cubrir en la directriz 2.1 (Memoria de Verificación, Informe de Seguimiento del Título, Información sobre el Sistema Interno de Garantía de Calidad, Composición de la comisión, Informe de resultados, Plan general de recogida de la información, Acciones de Mejora, enlace al RUCT, etc.) En ciertos apartados de esta web se enlaza a información de carácter general común a toda la universidad.

Esta información se actualiza continuamente. En particular, los estudiantes del título tienen información previa a la matrícula relativa a horarios, aulas y profesores que imparten las asignaturas, calendarios de exámenes, etc.

Es importante resaltar que las Guías Docentes son revisadas, actualizadas y publicadas con carácter anual, siempre antes del inicio del curso académico, y con antelación suficiente para facilitar la matrícula de los estudiantes. Las guías docentes contienen información acerca de la asignatura, las competencias a alcanzar, el contenido, la metodología utilizada, el método de evaluación, recursos utilizados, material didáctico, bibliografía e información sobre el profesorado.

Para los alumnos de nuevo ingreso, las Jornadas de Acogida (EV2.1) constituyen una importante fuente de información. En este acto se dan a conocer a los alumnos los miembros de la Dirección de la Escuela con los que tendrán más relación, así como a los coordinadores de cada titulación. Igualmente, se realiza una visita a las principales instalaciones del campus guiada el coordinador y por alumnos mentores de último curso (incluyendo la biblioteca).

El pasado curso 2017/18 el acto de acogida se celebró el lunes 4 de septiembre de 2017 a las 10:00 en el Aula del edificio Aulario III del Campus de Móstoles para los alumnos matriculados en Grados impartidos por la ETSII. Tras el acto de acogida global, el Coordinador del Grado continuó reunido, pero ya específicamente con los alumnos del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, en el Aula 206 del Aulario III para resolver dudas o comentar algún detalle específico (por ejemplo, los horarios, exámenes, aulas, idioma moderno, reconocimiento de créditos, etc.). En la sede de Madrid-Quintana la jornada de acogida tuvo lugar a las 15:00 en el aula 101, a la que asistieron el Director de la ETSII, el Subdirector de Estudiantes y el Coordinador del Grado, y en la que se abordaron todas las cuestiones generales del Grado más aquellas específicas sobre dicha sede.

Se han recogido datos sobre la asistencia y valoración de dichas Jornadas de Acogida con el fin de ir mejorando y adecuando las mismas a los requerimientos de los alumnos. El porcentaje de alumnos que asistió a las Jornadas de acogida fue elevado (69,7% en el campus de Móstoles y 72,7% en el campus de Madrid), y la "Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida" fue igualmente "Correcta" en ambos campus (3,13 sobre 5 en Móstoles y 2,88 en Madrid).

Adicionalmente, la URJC organiza el FestTICval (EV2.2), participa en el programa 4ESO-Empresa, y las Jornadas de Puertas Abiertas orientadas a dar a conocer la URJC a posibles futuros alumnos. En el programa 4ESO-Empresa (EV2.4) participaron 80 alumnos de 14 centros distintos, a través de talleres impartidos por profesores de la universidad. En las Jornadas de Puertas Abiertas están dirigidas a estudiantes que hayan cursado 2º de Bachillerato o Ciclos Formativos de Grado Superior y sus familias que quieran conocer los estudios que oferta la URJC y las instalaciones de sus diferentes campus universitarios. En el Campus de Móstoles la última Jornada de Puertas Abiertas se celebró el 20 de mayo de 2016, contando con más de 100 padres y alumnos inscritos. En ella se realizó una presentación institucional que cubrió la oferta académica de Grados, realizándose a continuación un recorrido guiado por el campus. Asimismo, se organizan visitas de profesores a institutos y ferias docentes en institutos en las que se informa sobre los distintos grados ofertados en la universidad. Un total de 18 visitas han alcanzado ya a más de 1000 alumnos de institutos. También se organizan jornadas de la PAU y visitas al campus de Móstoles. Se ha participado en 5 visitas al campus, mostrándose a alrededor de 700 alumnos de distintos institutos. Además, la URJC participa tanto en AULA, como en la Semana de la Ciencia, ofreciendo actividades formativas y de difusión de la investigación (EV2.3)

A todas estas vías de información hay que añadir el Aula Virtual de la URJC, que además de servir como complemento a la docencia presencial, cumple una función informativa muy importante. A través de la plataforma Moodle los estudiantes reciben información de eventos importantes, o de fechas de entrega de prácticas, etc. Por último, hay que señalar que la página web de la URJC incluye mucha más información cuya descripción sobrepasa los objetivos de este documento.

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 2. INFORMACIÓN Y TRANSPARENCIA:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: - Existe información necesaria para los estudiantes potenciales y otros agentes de interés del sistema universitario: vías de acceso al título y perfil de ingreso recomendado, estructura del plan de estudios, posibles ámbitos de desempeño profesional o, en su caso, acceso a profesión regulada y normativas de la universidad.

- El estudiante tiene acceso la información sobre los horarios en los que se imparten las asignaturas, las aulas, el calendario de exámenes, y cuanta información requiera para el correcto seguimiento del despliegue del plan de estudios.

- Las guías docentes del título están disponibles para el estudiante previamente a la matriculación para todas las asignaturas, incluidas las prácticas externas y los trabajos fin de grado o máster con la descripción de cada asignatura (competencias, bibliografía, temario, etc.), de las actividades formativas y de los sistemas de evaluación.

- En el Sistema de garantía de calidad de la titulación figuran los responsables del mismo, los procedimientos y acciones de mejora puestas en marcha, así como información sobre los principales resultados del título.

- Está publicada la información relacionada con las características del programa formativo autorizado y del resultado de los procesos de verificación, inscripción en el RUCT y seguimiento.

- La Universidad Rey Juan Carlos ha destacado por su transparencia, figurando en primer lugar (junto con la Universidad de Alcalá) y cumpliendo los 26 indicadores de transparencia evaluados por la Fundación Compromiso y Transparencia (EV 2.5).

Criterio 3. SISTEMA DE GARANTÍA INTERNO DE CALIDAD (SGIC)

LA INSTITUCIÓN DISPONE DE UN SISTEMA DE GARANTÍA INTERNA DE CALIDAD FORMALMENTE ESTABLECIDO E IMPLEMENTADO QUE ASEGURA, DE FORMA EFICAZ, LA MEJORA CONTINUA DEL TÍTULO.

3.1. El SGIC dispone de un órgano responsable que analiza la información disponible del título para la toma de decisiones en el diseño, seguimiento, acreditación y mejora continua.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: La Comisión de Garantía de Calidad de la Universidad Rey Juan Carlos se encarga de revisar y aprobar el documento que recoge el Sistema Interno de Garantía de Calidad de la Universidad Rey Juan Carlos (EOS13) en el que se detallan los responsables del sistema de garantía de calidad de los títulos, los procedimientos de evaluación y mejora de la calidad de la enseñanza y el profesorado, para garantizar la calidad de las prácticas externas y los programas de movilidad, para el análisis de la inserción laboral de los egresados y de la satisfacción con la formación recibida y para el análisis de la satisfacción de los distintos colectivos implicados (estudiantes, personal académico y de administración y servicios, etc.) y de atención a la sugerencias y reclamaciones. Además, el Plan General de Recogida de Información aprobado en el Comité de Calidad de la Universidad Rey Juan Carlos recoge todas las encuestas y fichas con los indicadores más importantes para obtener información respecto a la satisfacción de los diferentes agentes implicados en los títulos y proceder de una forma más adecuada a la implantación de mejoras. Desde el curso 2009-2010, en el informe de seguimiento anual del título se facilita toda la información extraída a partir del plan estadístico para que en la Comisión de Garantía de Calidad del Título y posteriormente del

Centro sea analizada como corresponde.

La Comisión de Garantía de Calidad del Título tiene la siguiente composición: presidente de la comisión (Subdirector de calidad y Planes de Estudio de la Escuela), secretario de la comisión (Coordinador del título), tres vocales (tres profesores que imparten docencia en el título), un representante del colectivo de personal de administración y servicios, un representante de alumnos (delegada de la titulación) y un experto externo, que procede de la empresa.

En el caso de los títulos que se imparten en varios centros de la universidad se valora si las acciones llevadas a cabo, como consecuencia de la implantación del SIGC, están coordinadas en todos los centros participantes en el programa formativo.

3.2. El SGIC implementado, para la gestión eficiente del título, dispone de procedimientos que garantizan la recogida de información objetiva y suficiente y de sus resultados y que facilitan la evaluación y mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: El Plan General de Recogida de Información de la URJC incluye la lista de datos, encuestas e indicadores que se recolectan cada año, datos que son utilizados posteriormente para facilitar la evaluación de las enseñanzas impartidas en la universidad. En particular, se adjuntan los datos que se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas durante el curso académico 2017/2018 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación (EV1.8):

- 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 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 con el Programa de Movilidad. Alumnos Entrantes
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Salientes
- Encuesta de Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad
- Encuesta de Satisfacción del Estudiante de Grado con el TFG

VALORACIÓN GLOBAL DEL SISTEMA DE GARANTÍA INTERNO DE CALIDAD (SGIC):

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: Se cumplen los elementos a valorar en esta directriz señalados en la "Guía de evaluación para la renovación de la acreditación de títulos oficiales de Grado y Máster":

- Los procedimientos permiten garantizar la recogida de información de forma continua, el análisis de los resultados (del aprendizaje, de la inserción laboral y de la satisfacción de los distintos grupos de interés), así como determinar su utilidad para la toma de decisiones y la mejora de la calidad del título, en especial de los resultados de aprendizaje del alumno.
- El SIGC contempla, entre otras cosas, la implantación de procedimientos para la recogida de información, análisis y mejora de los siguientes aspectos:
 - El análisis de la satisfacción de los estudiantes con el título.
 - El análisis de la satisfacción del profesorado con el título.
 - La evaluación y análisis de la actividad docente.
 - La evaluación de la coordinación docente de las enseñanzas del título.
 - Revisión y mejora de los planes de estudio.
 - Evaluación y seguimiento de los resultados del título.
 - La toma de decisiones derivadas de la evaluación y su seguimiento.
 - Publicación y difusión de los resultados de la calidad docente de la titulación en lugar fácilmente accesible en la web.

La tasa de rendimiento (% de estudiantes que superan la asignatura respecto al número de matriculados) es, en general, elevada, si bien hay casos concretos donde baja a tasas inferiores al 50%. La comisión de garantía de calidad del título trabaja en

la introducción paulatina de nuevas mejoras que consigan aumentar dicha tasa de rendimiento. Desde el curso 2014/15 se vienen solicitando informes de resultados a los profesores responsables de las asignaturas que muestren un bajo rendimiento. Esta solicitud tiene por objetivo la concienciación del profesor respecto a los resultados de su grupo docente, así como la búsqueda de mecanismos correctores desde los propios profesores haciéndoles partícipes de su mejora.

DIMENSIÓN 2. Recursos

Criterio 4. PERSONAL ACADÉMICO

EL PERSONAL ACADÉMICO QUE IMPARTE DOCENCIA ES SUFICIENTE Y ADECUADO, DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL TÍTULO Y EL NÚMERO DE ESTUDIANTES.

4.1. El personal académico del título es suficiente y reúne el nivel de cualificación académica requerido para el título y dispone de la adecuada experiencia y calidad docente e investigadora.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: En el curso 2017/18, el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos contó con un total de 81 profesores. Cabe destacar la fuerte conexión existente con la industria, puesto que el 17,28% de dicha plantilla fueron Asociados a Tiempo Parcial y, por ello, su principal ocupación la realizaban en la empresa privada. Por otro lado, el 27,16% de la plantilla lo formaron profesores permanentes. En global, la plantilla de profesorado contaba con 162 tramos docencia, 162 quinquenios. El 72,9% de los profesores del campus de Móstoles eran doctores y el 65,6% de la sede de Madrid-Quintana también lo fueron, y entre todos aportaban 62 sexenios reconocidos por la ANECA, por lo que se puede concluir que se trataba de una plantilla joven que se encontraba en el camino hacia su consolidación.

Los datos concretos sobre el profesorado de cada asignatura (Categoría, Titulación académica, Nº de Quinquenios, Nº de Sexenios, Tramo Docencia) pueden consultarse en las Guías Docentes (EOS1).

La calidad docente del profesorado se acredita por los resultados de las encuestas de evaluación docente del profesorado cumplimentadas anualmente por los estudiantes. El porcentaje de profesores de la Titulación con valoración docente superior a 3,5 sobre 5 puntos fue del 81,8% en el campus de Móstoles y del 59,1% en la sede de Madrid-Quintana.

La responsabilidad docente recae principalmente en las siguientes áreas de conocimiento: Arquitectura y Tecnología de Computadores, Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Estadística e Investigación Operativa y Lenguajes y Sistemas Informáticos. No obstante, conviene aclarar que el profesorado no está dedicado en exclusiva a esta titulación.

Por tanto, puede resumirse que la titulación cuenta con una plantilla de profesorado adecuada para el programa formativo, tanto en dedicación como en estabilidad y cualificación docente e investigadora.

4.2. En su caso, la universidad ha hecho efectivos los compromisos adquiridos en los diferentes procesos de evaluación del título respecto a la contratación y mejora de la cualificación docente e investigadora del profesorado y está realizando actuaciones dirigidas a dar cumplimiento a los requisitos previstos en la normativa vigente en relación con el personal docente e investigador.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: En la memoria de verificación del título se establece, para el curso 2017/2018 la contratación de 1 profesor asociado 3+3 a tiempo parcial con 5 años de experiencia docente y perfil investigador en música y sonido para videojuegos. Además de esta contratación, se ha realizado la contratación de un profesor asociado 6+6 con experiencia en el mundo del diseño digital 2D, un profesor no doctor a tiempo completo y se planificó la contratación de dos profesores ayudantes doctores con experiencia investigadora en gráficos por computador, que se produjo en el verano de 2018, de forma que ambos profesores ya están incorporados a la plantilla de la Universidad.

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 4. PERSONAL ACADÉMICO:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: Se cumplen los elementos a valorar en esta directriz señalados en la "Guía de evaluación para la renovación de la acreditación de títulos oficiales de Grado y Máster":

- El porcentaje de personal docente permanente es adecuado, como también lo es la dedicación del personal académico al título

- La experiencia profesional, docente e investigadora del personal académico es adecuada al nivel académico, la naturaleza y competencias definidas para el título, así como su asignación a los diferentes niveles formativos.

Criterio 5. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

EL PERSONAL DE APOYO, LOS RECURSOS MATERIALES Y LOS SERVICIOS PUESTOS A DISPOSICIÓN DEL DESARROLLO DEL TÍTULO SON LOS ADECUADOS EN FUNCIÓN DE LA NATURALEZA, MODALIDAD DEL TÍTULO, NÚMERO DE ESTUDIANTES MATRICULADOS Y COMPETENCIAS A ADQUIRIR POR LOS MISMOS.

5.1. El personal de apoyo que participa en las actividades formativas es suficiente y los servicios de orientación académica y profesional soportan adecuadamente el proceso de aprendizaje y facilitan la incorporación al mercado laboral.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: El Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos no tiene asignado Personal de Administración y Servicios que se dedique específicamente al apoyo de la docencia de una titulación. El Personal de Administración y Servicios de la Universidad Rey Juan Carlos da apoyo a todas las titulaciones que se imparten en los diferentes campus y está estructurado en las siguientes áreas:

- Alumnos, Asuntos Generales, Extensión Universitaria, Gestión Económica, Informática, Información y Registro, Oficina Técnica, Ordenación Académica, Recursos Humanos, Relaciones Internacionales, Escuela de Doctorado, Servicios de PDI, Títulos Propios, Contabilidad y Presupuestos, Biblioteca, Infraestructuras, Centro de Apoyo Tecnológico (CAT), Prevención y Riesgos Laborales y personal de apoyo a los departamentos y escuelas.

A su vez, en el Campus de Móstoles, que es donde está adscrita la ETSII, las principales Áreas de Gestión de Campus son:

- Asuntos Generales, Recursos Humanos, Gestión Económica e Inventario, Secretaría de Alumnos, Biblioteca, Mantenimiento, Restauración, Servicio Médico, Reprografía y Servicios Informáticos.

Por su parte, en la sede de Madrid-Quintana, las principales Áreas de Gestión de Campus disponibles son:

- Asuntos Generales, Secretaría de alumnos, Biblioteca, Mantenimiento y Servicios Informáticos.

El personal de apoyo de Área de Servicios Informáticos de los Campus ofrece soporte técnico tanto a aulas, como a profesorado, como a personal de administración y servicios proporcionando y manteniendo las aplicaciones informáticas orientadas a las tareas, procesos y procedimientos de la gestión universitaria en todas sus vertientes (EV5.1, EV5.2 y EV5.3). Desde esta área, a través del Servicio de virtualización de aplicaciones y escritorios de software de laboratorio de docencia, se ha dado un salto cualitativo en la prestación del servicio de software para docencia, de tal forma que éste sea accesible por cualquier alumno y profesor, desde cualquier dispositivo en cualquier lugar y en cualquier momento (EV5.4).

La Universidad también cuenta con un grupo de personal encargado de Audiovisuales, integrado en el Servicio de Infraestructuras Tecnológicas de la Universidad Rey Juan Carlos, y tiene como objetivo proporcionar apoyo técnico para realizar actividades docentes por videoconferencia o streaming, así como la grabación de las mismas.

Por otro lado, la Universidad también dispone de la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad (UAD)

(<https://www.urjc.es/actualidad/noticias/1004-uad-discapacidad>), que tiene como objetivo principal que aquellos miembros de la Comunidad Universitaria (alumnos, profesores o personal de administración y servicios) que presenten cualquier tipo de diversidad funcional o necesidad educativa especial, puedan gozar de las mismas oportunidades que el resto para el desarrollo de sus estudios universitarios, o para el desempeño de sus puestos de trabajo, bajo el prisma de igualdad de oportunidades. Esta Unidad coordina y desarrolla una serie de acciones orientadas a la asistencia, apoyo y asesoramiento que permitan, en la medida de lo posible, un desenvolvimiento autónomo pleno en el ámbito de la vida universitaria, incluyendo accesibilidad física, administrativa y de comunicación.

La adecuación del personal de apoyo de la Universidad Rey Juan Carlos se garantiza por el sistema de selección de personal, que se ajusta estrictamente a la normativa general aplicable a los empleados públicos. Asimismo, la Universidad se preocupa por proporcionar a su plantilla formación continua, ofreciendo constantemente cursos de adecuación y actualización. En la página Web de la Universidad se puede encontrar una relación de los cursos de formación ofrecidos (EV5.13).

Por lo tanto, se considera que el personal de apoyo disponible en la Universidad Rey Juan Carlos y en la ETSII es suficiente y adecuado para la implantación y el desarrollo del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, tanto en el campus de Móstoles como en la sede de Madrid-Quintana.

Por otro lado, la Universidad proporciona diferentes servicios de orientación académica y profesional, ofreciendo diferentes programas de apoyo a los estudiantes entre los que están los programas de orientación a futuros estudiantes, tutorías académicas en las diferentes asignaturas, programa de tutorías integrales y programa de Mentoring.

La Universidad Rey Juan Carlos ofrece a sus estudiantes diferentes programas de Movilidad (p.e., Erasmus+ y Munde, Movilidad SICUE) y programas para la realización de prácticas internacionales (p.e., Programa Erasmus Prácticas). Toda la información

relativa a estos programas se encuentra en la página Web de la Universidad (<https://www.urjc.es/internacional/erasmus-y-movilidad>).

Por otro lado, en cuanto a programas de apoyo y acciones formativas, desde la ETSII se ofrecen cursos de formación a los alumnos de las diferentes titulaciones de la Escuela. Los cursos ETSII-URJC son talleres especializados en grupos reducidos con una duración de entre 15 y 40 horas, con gran carga práctica. Con estos cursos se pretende ofrecer al estudiante una formación eminentemente práctica complementaria a la obtenida en su titulación. Tras la realización del curso, el alumno recibe un Diploma Oficial Acreditativo. La oferta de los cursos se publica en un espacio específico de la ETSII creado en la plataforma Moodle (Aula Virtual) de la universidad.

También dentro del marco de la Escuela se han celebrado congresos, seminarios, jornadas y charlas con una temática específica sobre diferentes temas de actualidad. Como seminarios específicos sobre temáticas afines a los videojuegos, se pueden mencionar los dedicados a "Desarrollo independiente de videojuegos", "La figura del artista 2D en la industria del videojuego" o "Creación de contenidos automáticamente para videojuegos".

Además, desde la escuela se fomentan y apoyan las actividades organizadas por las asociaciones de alumnos. En el curso 2017/18 la asociación de alumnos Virtual Soul (adscrita al Campus de Móstoles) organizó la tercera edición de la GameGen (<http://virtualsoul.es/gamegen3/>), que a lo largo de tres días ofrece ponencias, eventos de networking, talleres y torneos; por su parte, la asociación Texel Devs (adscrita a la sede de Madrid-Quintana) organizó un concurso de Pokemon. De igual forma, se aprovechan las sinergias con el Máster Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual (<http://www.mastergraficos.com>) y los capítulos profesional y de estudiantes de ACM SIGGRAPH, que organizan seminarios a los que acuden los alumnos del Grado.

La Universidad Rey Juan Carlos, a través de la Unidad de Prácticas Externas y de la Oficina de Egresados organiza jornadas, talleres y diversas actuaciones dirigidas a apoyar y orientar al estudiante en la búsqueda de empleo, para mejorar su empleabilidad y favorecer la inserción laboral (EOS.6). También se cuenta con una Bolsa de Empleo, una plataforma a disposición de las empresas y los egresados donde las instituciones pueden realizar sus procesos de selección. Por otro lado, también la ETSII ha organizado reuniones con el fin de acercar a la escuela a diferentes empresas relacionadas con los videojuegos, proponiéndoles que oferten a los alumnos la realización de sus prácticas externas, becas o alguna oportunidad laboral. Algunas de las empresas fueron Electronic Arts, Factoría Cultural-PlayStation y Kyocera.

Por lo tanto, se considera que los servicios de orientación académica y profesional ofrecidos en la Universidad Rey Juan Carlos son adecuados para dar apoyo al proceso de aprendizaje y se proporcionan servicios para facilitar la incorporación al mercado laboral a los alumnos de las titulaciones de la Universidad y, en concreto, a los alumnos del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

5.2. Los recursos materiales se adecuan al número de estudiantes y a las actividades formativas programadas en el título en todos los centros o sedes que participan en la impartición del título.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: La Universidad Rey Juan Carlos hace un uso transversal de todos sus recursos, por lo que todos los medios materiales están a disposición de la comunidad universitaria con independencia de su adscripción a diferentes centros.

El Campus de Móstoles, en el que se ubica la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSII), cuenta con la siguiente infraestructura: un Edificio de Rectorado/Departamental, un Edificio de Gestión, dos edificios Departamentales, tres Aularios y edificios de Laboratorios Polivalentes, un edificio de Biblioteca, un edificio de Servicios, un Centro de Apoyo Tecnológico y, finalmente, diversas Instalaciones Deportivas. Los Aularios son edificios exclusivamente dedicados a la impartición de las principales actividades lectivas y académicas. En los edificios denominados Laboratorios se ubican los principales laboratorios para prácticas docentes, salas de ordenadores de libre acceso, y algunas estancias para delegaciones de alumnos. Toda la información acerca de estructuras y recursos del campus de Móstoles se encuentran detalladas en la página Web de la Universidad, dando información sobre los servicios que se encuentran en cada uno de los edificios, su ubicación y capacidad, etc. (<https://www.urjc.es/universidad/campus/campus-de-mostoles/337-estructura-y-recursos-campus-mostoles>).

Concretamente, las aulas y laboratorios utilizados para la impartición del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en el campus de Móstoles en el curso pasado han sido los que se detallan a continuación. El detalle de la asignación queda reflejado en la evidencia EV5.5.

Aulario III (campus de Móstoles):

El Aulario III dispone de 22 aulas distribuidas en planta baja, primera y segunda, con capacidades que oscilan entre las 60 plazas

y las 251 plazas del Aula Magna, todas ellas provistas con sistema de proyección mediante cañón y ordenador. Para la impartición del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en este edificio se usan las siguientes aulas: 003 (capacidad 100), 004 (capacidad 100), 108 (capacidad 100) y 202 (capacidad 132) Todas las aulas, además, cuentan con dos puestos adicionales para discapacitados.

Edificio de Laboratorios II (campus de Móstoles):

En el edificio de Laboratorio II alberga un seminario, siete laboratorios de las titulaciones de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática, cuatro laboratorios de la Escuela Superior de Ciencias Experimentales y Tecnología y un despacho de la Unidad de Servicios Informáticos; también es sede de algunas de las asociaciones de alumnos, el local de la delegación de alumnos y una sala de medios audiovisuales, así como dos aulas de informática de libre acceso. También se encuentran las salas que utiliza el Servicio de Deportes para la realización de las Escuelas Deportivas. Los laboratorios 111 y 109, con capacidad para 70 puestos cada uno, se utilizan para la impartición de prácticas en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

Edificio de Laboratorios III (campus de Móstoles):

En el edificio de Laboratorios III se encuentran 2 seminarios de 60 plazas, 9 laboratorios de docencia de las Titulaciones de Informática, 3 aulas de informática y el Laboratorio de Análisis de Imagen Médica y Biometría. También es sede de algunas de las asociaciones como la Asociación de Mayores. Además, incluye una sala de medios audiovisuales, un local de ensayos para el Coro de la URJC y el Grupo de Teatro, los despachos de los profesores de las unidades docentes delegadas, y los despachos de los profesores externos. En el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos se utiliza el aula 208, con capacidad para 60 alumnos para la asignatura de Dibujo.

Asimismo, la sede de Madrid-Quintana cuenta con un edificio de 6 plantas con los siguientes recursos físicos:

Planta baja:

En la planta de acceso se encuentran los servicios generales de la sede: Secretaría de alumnos, el servicio de préstamo interbibliotecario (con servicio diario entre las bibliotecas de los campus, en horario de mañana y tarde), la conserjería y servicio de información para alumnos y profesores, un salón de actos para 100 personas, una sala de reuniones para profesores y una sala polivalente cafetería/sala de estudio para alumnos y docentes.

Planta primera:

Dispone de un aula con capacidad para 25/30 alumnos, de las que una se utiliza para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, y otra con capacidad para 60/70 alumnos, que también se utiliza para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Cuenta también con 3 laboratorios, de los que se usa el 102, con capacidad para 70 puestos, para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

Planta segunda:

Cuenta con dos aulas con capacidad para 60/70 alumnos, una de las cuales se utiliza para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, dos aulas con capacidad para 45/55 alumnos y otra con capacidad para 25/30 alumnos. Los aseos de esta planta están adaptados para su uso por parte de personas con movilidad reducida.

Planta tercera:

Cuenta con un aula con capacidad para 60/70 alumnos, así como un taller de confección, un taller de patronaje y un taller de maquetas y prototipos.

Planta cuarta:

Cuenta con dos aulas con capacidad para 60/70 alumnos, dos aulas con capacidad para 45/55 alumnos y otra con capacidad para 25/30 alumnos. Los aseos de esta planta están adaptados para su uso por parte de personas con movilidad reducida.

Planta quinta:

Esta planta dispone de un aula con capacidad para 60/70 alumnos, que se utiliza para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, dos aulas con capacidad para 45/55 alumnos y otra con capacidad para 25/30 alumnos. Cuenta, así mismo, con un aula de dibujo, con capacidad para 60 alumnos. Los aseos de esta planta están adaptados para su uso por parte de personas con movilidad reducida.

Planta sexta:

Esta planta cuenta con un aula con capacidad para 60/70 alumnos que se utiliza en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, así como otra con capacidad para 25/30 alumnos. Además, cuenta con un aula de dibujo con capacidad para 60

alumnos y un laboratorio informático con 60 puestos que también se utiliza en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

Planta sótano:

En esta planta se sitúan un taller de fotografía, así como el almacén, unos aseos y vestuarios para el personal.

Se cuenta, además, con una planta en un edificio anexo en el que se sitúan los despachos del personal de administración y servicios adscritos a la sede, así como espacio de trabajo para profesores y dos salas para la realización de tutorías.

El hecho de que la Universidad Rey Juan Carlos sea una Universidad joven hace que sus instalaciones sean accesibles y adaptadas para aquellas personas que puedan presentar una diversidad funcional. De esta forma, sus diferentes Campus presentan espacios, itinerarios, y dependencias accesibles y practicables. Por otro lado, la informatización de los servicios, y la disponibilidad de la información en la página web del Campus y de la propia Universidad, garantizan el acceso a la información en todos los sentidos. Se puede decir por tanto que en aquellos aspectos referidos por las diferentes leyes emitidas en este sentido, se respetan y promueven los Principios que la propia Ley de Igualdad de oportunidades, no discriminación y Accesibilidad Universal recoge en su articulado. Se incluyen varias Evidencias (EV5.6, EV5.7, EV5.8 EV5.9, EV5.10, EV5.11).

Otro aspecto a destacar es la gran variedad y calidad de los recursos electrónicos y bibliográficos que proporciona la biblioteca a alumnos y profesores. Esto supone un valor añadido para las actividades docentes y, por otro lado, facilita a los alumnos la búsqueda de información relevante e imprescindible para el correcto seguimiento de las asignaturas del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. En la evidencia EV5.12 se pueden observar las cifras de la biblioteca de la Universidad.

5.3. En su caso, los títulos impartidos con modalidad a distancia/semipresencial disponen de las infraestructuras tecnológicas y materiales didácticos asociados a ellas que permiten el desarrollo de las actividades formativas y adquirir las competencias del título.:

N.P.

Justificación de la valoración: Este título no se imparte en modalidad a distancia/semipresencial, por lo que no procede la aplicación de esta directriz.

5.4. En su caso, la universidad ha hecho efectivos los compromisos adquiridos en los diferentes procesos de evaluación del título relativos al personal de apoyo que participa en las actividades formativas, a los recursos materiales, servicios de apoyo del título e instalaciones.:

N.P.

Justificación de la valoración: En la memoria de verificación del título no existe ningún compromiso por parte de la universidad en la que se refiere al personal de apoyo, recursos materiales o servicios de apoyo al título, por lo que no procede la aplicación de esta directriz.

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 5. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: Se cumplen los elementos a valorar en esta directriz señalados en la "Guía de evaluación para la renovación de la acreditación de títulos oficiales de Grado y Máster":

- El personal de apoyo disponible implicado en el título es suficiente, adecuado y capacitado para colaborar en las tareas de soporte a la docencia.
- Existen acciones y programas de apoyo ajustados a las necesidades formativas de los estudiantes y orientados a mejorar la adquisición de competencias por parte de los mismos.
- Existen programas y acciones de movilidad.
- Existen acciones y programas destinados al apoyo y orientación profesional de los estudiantes.
- El equipamiento de los recursos materiales e infraestructuras es adecuado al tamaño medio y características del grupo, a las necesidades de organización docente del título y a las actividades formativas programadas.
- Tanto el Campus de Móstoles como el de la sede de Madrid-Quintana presenta una inexistencia de barreras arquitectónicas y una adecuación de las infraestructuras.

DIMENSIÓN 3. Resultados

Criterio 6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZADOS POR LOS TITULADOS SON COHERENTES CON EL PERFIL DE EGRESO Y SE CORRESPONDEN CON EL NIVEL DEL MECES (MARCO)

6.1. Las actividades formativas, sus metodologías docentes y los sistemas de evaluación empleados han permitido la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos por parte de los estudiantes y corresponden al nivel de la titulación especificados en el MECES.:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: El plan de estudios se ha implantado y desarrollado de acuerdo a la memoria de verificación del título, de forma que las actividades formativas, las metodologías docentes y los sistemas de evaluación empleados en las asignaturas se adecúan a lo descrito en la memoria. Toda esta información aparece en las Guías Docentes de las asignaturas del título, que se ajustan completamente al modelo de la URJC. En cada una de ellas se ha comprobado que las actividades formativas, la metodología de enseñanza-aprendizaje y los sistemas de evaluación y calificación son adecuados para la adquisición de los resultados de aprendizaje y de las competencias previstas en la Memoria de verificación.

Como ya se ha dicho previamente, las Guías Docentes son revisadas y actualizadas anualmente, y se publican siempre antes del inicio del curso académico y con antelación suficiente para facilitar la matrícula de los estudiantes. Contienen información sobre las competencias que serán adquiridas al cursar cada asignatura, su contenido, el método de evaluación y el profesorado, entre otros.

Para conocer el desarrollo real de las guías docentes, es muy importante conocer la opinión de los alumnos y profesores, lo que se realiza a partir de las encuestas previamente citadas en este documento. Por ejemplo, el grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo) que aparecen en el Cuestionario de Valoración Docente realizado a los alumnos de las titulaciones de Informática de la URJC matriculados durante el curso académico 2017/18 es:

CAMPUS DE MÓSTOLES

RESULTADOS GLOBALES DE LA VALORACIÓN DOCENTE:

- Valoración docente de primer curso: 3,78
- Valoración docente de segundo curso: 3,68
- Valoración docente de tercer curso: 3,61
- Valoración docente de cuarto curso: 3,27
- Valoración docente de la titulación: 3,63

PROFESORES CON VALORACIÓN $\geq 3,5$:

- Porcentaje de profesores de primer curso con valoración $\geq 3,5$: 91,8%
- Porcentaje de profesores de segundo curso con valoración $\geq 3,5$: 65,0%
- Porcentaje de profesores de tercer curso con valoración $\geq 3,5$: 55,6%
- Porcentaje de profesores de cuarto curso con valoración $\geq 3,5$: 40,0%
- Porcentaje de profesores de la Titulación con valoración $\geq 3,5$: 63,6%

VALORACIÓN DOCENTE:

- Se explica la guía docente: 3,75
- Se informa sobre los criterios de evaluación: 3,73
- Se respetan los horarios: 3,87
- Disponibilidad para atender al alumno: 3,75
- Se aclaran las dudas: 3,59
- Se explica con claridad: 3,52
- Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía: 3,65
- Se facilita el seguimiento y el aprendizaje: 3,45
- La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente: 3,70
- Se está satisfecho con la labor del profesor: 3,52

SEDE DE MADRID-QUINTANA

RESULTADOS GLOBALES DE LA VALORACIÓN DOCENTE:

- Valoración docente de primer curso: 3,74
- Valoración docente de segundo curso: 3,34
- Valoración docente de tercer curso: N/A

- Valoración docente de cuarto curso: N/A
- Valoración docente de la titulación: 3,55

PROFESORES CON VALORACIÓN \geq 3,5 EN GDDV Madrid:

- Porcentaje de profesores de primer curso con valoración \geq 3,5: 59,1%
- Porcentaje de profesores de segundo curso con valoración \geq 3,5: 45,0%
- Porcentaje de profesores de tercer curso con valoración \geq 3,5: N/A
- Porcentaje de profesores de cuarto curso con valoración \geq 3,5: N/A
- Porcentaje de profesores de la Titulación con valoración \geq 3,5: 52,4%

VALORACIÓN DOCENTE:

- Se explica la guía docente: 3,68
- Se informa sobre los criterios de evaluación: 3,68
- Se respetan los horarios: 3,74
- Disponibilidad para atender al alumno: 3,65
- Se aclaran las dudas: 3,48
- Se explica con claridad: 3,41
- Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía: 3,62
- Se facilita el seguimiento y el aprendizaje: 3,39
- La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente: 3,67
- Se está satisfecho con la labor del profesor 3,43

En cuanto a la satisfacción con la organización de la enseñanza del Grado en el campus de Móstoles, la valoración con los conocimientos y competencias adquiridas es de 1,69 sobre 5. Sin embargo, en términos globales la satisfacción por cursos fue la siguiente:

- Primer curso:

- o Campus de Móstoles: 3,58 (2014/15), 3,76 (2015/16), 3,63 (2016/17) y 3,78 (2017/18)
- o Sede de Madrid-Quintana: 3,69 (2016/17), 3,74 (2017/18)

- Segundo curso:

- o Campus de Móstoles: 3,59 (2015/16), 3,62 (2016/17) y 3,68 (2017/18)
- o Sede de Madrid-Quintana: 3,34 (2017/18)

- Tercer curso: en el campus de Móstoles fue de 3,84 (2016/17) y 3,61 (2017/18)

- Cuarto curso: en el campus de Móstoles fue de 3,27 (2017/18)

Conviene destacar que, a este respecto, se ha detectado un problema de gestión de expectativas por parte de los estudiantes. Aunque se trata de una titulación situada en la rama de Ingeniería y Arquitectura, y aunque el contenido de las asignaturas del Plan de Estudios están disponibles en la página web a través de los enlaces relativos a las Guías Docentes de la titulación, esta es una información que los estudiantes no consultan a fondo y se sienten decepcionados por el carácter y contenidos de diversas asignaturas, dado que preferirían encontrar más asignaturas con contenidos creativos o artísticos y menos con contenidos técnicos.

El Coordinador del Grado, junto con el resto del equipo de la Dirección de la Escuela, pusieron en marcha en el curso 2017/18 una serie de medidas, desde una estrecha colaboración con el equipo que trabaja en la promoción de la universidad (buscando un trabajo cercano con los orientadores de los institutos) hasta un énfasis especial relativo a los contenidos que se encontrarán los alumnos durante las jornadas de acogida a comienzo del curso. Además, en las reuniones que se mantienen al final de cada cuatrimestre con los delegados de curso también se trata este problema. Se espera una mejora paulatina de este indicador en los próximos cursos.

Dado que al final del curso 2017/18 se graduó la primera promoción de Graduados en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, no se tienen datos sobre valoración de competencias profesionales adquiridas o inserción laboral de los egresados.

Por otra parte, y aunque los resultados de participación fueron muy bajos, el grado de satisfacción global de los profesores con la Titulación en el campus de Móstoles es de 3,79. En particular, otros datos satisfactorios obtenidos de la encuesta a los profesores son:

- Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios: 3,46
- Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante: 3,93
- Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes: 3,93
- Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación: 4,21

No se dispone de datos en relación a la satisfacción con la organización de la enseñanza del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la sede de Madrid-Quintana.

Nuevamente, el grado de satisfacción global de los profesores que imparten docencia en el grupo de la sede de Madrid-Quintana con la Titulación es correcto: 3,75. Otros datos de interés de este colectivo:

-Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios: 4,00

-Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante: 4,08

-Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes: 3,83

-Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación: 4,08

Hasta el momento presente sólo la primera promoción de alumnos ha realizado las Prácticas externas, que han valorado con una satisfacción de 4,21. De igual forma, las opiniones de los tutores externos han sido muy positivas en cuanto a la adaptación y competencias adquiridas, si bien este es un apartado pendiente de consolidación.

Con respecto a los Trabajos de Fin de Grado, existen varios mecanismos que permiten asegurar la adecuación de los Trabajos Fin de Grado con respecto al Grado. En particular, los alumnos acuerdan con su tutor el tema del trabajo fin de grado. El tutor realiza un seguimiento del mismo a lo largo de su desarrollo. Una vez terminado el trabajo fin de grado, el alumno entrega la documentación en la plataforma. Tanto el coordinador de la titulación como la Subdirectora de Ordenación Académica tienen acceso a dicha documentación, y deben validar la presentación de la misma. Finalmente, un tribunal formado por tres profesores (sin incluir al tutor) realiza la evaluación del trabajo.

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

A: El estándar para este criterio se logra completamente y además existen ejemplos que exceden de los requerimientos básicos y que se indican en el presente Informe.

Justificación de la valoración: Se cumplen los elementos a valorar en esta directriz señalados en la "Guía de evaluación para la renovación de la acreditación de títulos oficiales de Grado y Máster":

- Las metodologías docentes y los sistemas de evaluación empleados para cada una de las asignaturas contribuyen a la consecución y valoración de los resultados de aprendizaje previstos y estos corresponden al nivel del MECES.

- Los Trabajos de Fin de Grado son adecuados a las características del título y el seguimiento, así como su evaluación, responden a unos criterios de calidad.

- La opinión de los estudiantes sobre la adecuación de las actividades formativas, sus metodologías docentes y los sistemas de evaluación empleados en cada una de las asignaturas que componen el plan de estudios es correcta.

- También es tenida en cuenta la opinión de los profesores, e igualmente se detecta buena respuesta y grado de satisfacción.

Criterio 7. INDICADORES DE RENDIMIENTO Y SATISFACCIÓN

LOS RESULTADOS DE LOS INDICADORES DEL PROGRAMA FORMATIVO SON CONGRUENTES CON EL DISEÑO, LA GESTIÓN Y LOS RECURSOS PUESTOS A DISPOSICIÓN DEL TÍTULO Y SATISFACEN LAS DEMANDAS SOCIALES DE SU ENTORNO.

7.1. La evolución de los principales datos e indicadores del título es adecuada con las previsiones del título y coherente con las características de los estudiantes de nuevo ingreso.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Se presenta el histórico de notas de corte a través de la prueba de acceso a la universidad (PAU) para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos pertenecientes a la fase de junio (EV7.1):

2018-19 junio: 9,92 (Móstoles), 9,98 (Madrid-Quintana)

2017-18 junio: 9,91 (Móstoles), 9,98 (Madrid-Quintana)

2016-17 junio: 9,69 (Móstoles), 9,08 (Madrid-Quintana)

2015-16 junio: 9,98 (Móstoles)

2014-15 junio: 8,23 (Móstoles)

Las notas medias de acceso mediante PAU al Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos fueron las siguientes:

2017-18: 11,01 (Móstoles), 10,87 (Madrid-Quintana)

2016-17: 10,45 (Móstoles), 9,62 (Madrid-Quintana)

2015-16: 10,74 (Móstoles)

2014-15: 8,94 (Móstoles)

Como se puede observar, las notas de corte se mantienen elevadas demostrando la alta demanda de estos estudios.

Las tasas de abandono medidas en el curso 2016/17 fueron del 20% en el campus de Móstoles y del 29,63% en la sede de Madrid-Quintana; estos datos son congruentes con la previsión realizada en la memoria de la titulación. Según los datos del Plan General de Recogida de Información realizado en el curso 2017/18 se alegaba una falta de motivación, lo que entronca con lo que

ya se ha expuesto en la sección 6.1, en la que se comentan las medidas con las que se ha abordado esta situación. A continuación, se detallan las tasas de referencia globales desglosadas por cursos académicos, desde el curso 2014-2015 hasta el 2016/17, siendo la Tasa de rendimiento la media créditos superados sobre créditos matriculados, la Tasa de éxito o superación la media de créditos superados sobre presentados, y la Tasa de presentación la media de créditos presentados sobre matriculados.

La tasa de rendimiento media en el campus de Móstoles fue del 70,99% (2014/15), del 84,45% (2015/16), 79,43% (2016/17) y 76,32% (2017/18), mientras que en la sede de Madrid-Quintana fue del 70,61% (2016/17) y 77,49% (2017/18).

Por su parte, la tasa de éxito media en el campus de Móstoles fue del 83,26% (2014/15), 86,14% (2015/16), 83,03% (2016/17), mientras que en la sede de Madrid-Quintana fue del 79,86% (2016/17).

Finalmente, la tasa de presentación media en el campus de Móstoles fue del 85,26% (2014/15), 97,76% (2015/16), 95,82% (2016/17) y 90,93% (2017/18), mientras que en la sede de Madrid-Quintana fue del 89,23% (2016/17) y del 92,63% (2017/18). Resulta interesante observar las tasas de referencia del Doble Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos - Ingeniería de Computadores, donde se constata la presencia de estudiantes cada vez mejores, en total correlación con las notas de acceso que necesitan para el ingreso. Las tasas de rendimiento son 87,11% (2014/15), 87,35% (2015/16), 89,66% (2016/17) y 90,86% (2017/18), mientras que las notas de acceso evolucionaron al alza desde un 10,61 (2014/15) a un 12,11 (2015/16), 12,46 (2016/17) y 12,25 (2017/18).

Es importante destacar que la comisión de garantía de calidad del título y la del centro evalúan anualmente los indicadores más importantes del título recogidos en el informe anual de resultados que elabora el coordinador del grado (EV7.4), lo que permite detectar desviaciones con respecto a los valores esperados y, si es necesario, planificar acciones de mejora al respecto.

7.2. La satisfacción de los estudiantes, del profesorado, de los egresados y de otros grupos de interés es adecuada.:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: El Plan General de Recogida de Información aprobado en el Comité de Calidad de la Universidad Rey Juan Carlos incluye los indicadores más importantes para obtener información respecto a la satisfacción de los diferentes agentes implicados en los títulos y proceder de una forma más adecuada a la implantación de mejoras (el listado completo de indicadores está disponible en la sección 3.2). A continuación, se desglosan los datos más relevantes de estas encuestas realizadas en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en el curso 2017/18. Los datos de las encuestas se encuentran disponibles en las evidencias EOS14 y EOS35.

Se ha considerado la siguiente correspondencia:

- NO CORRECTA: si la valoración está entre 1 y 2,9
- CORRECTA: entre 3 y 3,9
- BUENA: entre 4 y 5

- Satisfacción de los nuevos alumnos con el proceso de matriculación: CORRECTA

Los datos de los 5 ejes en los que se desglosa la "satisfacción con el proceso de matriculación" se encuentran en la horquilla de valoración de 3,6-3,8 (campus Móstoles) y de 3,2-3,8 (sede de Madrid-Quintana).

-La opinión de los nuevos alumnos del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos sobre la URJC es CORRECTA, con una valoración de 3,79 (campus de Móstoles) y 3,41 (sede de Madrid-Quintana).

- Valoración de los nuevos alumnos con las Jornadas de acogida: CORRECTA

El porcentaje de alumnos que asistió a las Jornadas de acogida fue elevado (69,7% en el campus de Móstoles y 72,7% en la sede de Madrid-Quintana), y la "Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida" fue igualmente de 3,13 en Móstoles y de 2,88 en Madrid.

- Valoración docente de los alumnos: CORRECTA

Como se pudo comprobar en el desglose de resultados en la sección 6.1 la valoración docente es buena, con un promedio del 63,6,4% de profesores con valoraciones por encima de 3,5 sobre 5 puntos en el campus de Móstoles, del 52,4% en la sede de Madrid-Quintana.

- Satisfacción de los alumnos con la organización de la enseñanza: NO CORRECTA

Igualmente, tal y como se describió en el desglose de resultados en la sección 6.1, los datos de satisfacción con la organización de la enseñanza son de 1,58 en el campus de Móstoles, no habiéndose podido recoger datos sobre este apartado en la sede de Madrid-Quintana.

- Satisfacción de los alumnos con los servicios disponibles: CORRECTA

El promedio de satisfacción con los servicios disponibles (Secretaría de Campus, servicio de Información y Registro y grado global de satisfacción con los servicios) es de 3,37 en el campus de Móstoles, no habiéndose podido recoger datos sobre este apartado en la sede de Madrid-Quintana.

- Satisfacción de los alumnos con los espacios de docencia y estudio: CORRECTA

La satisfacción general promedio en los 9 campos es de 3,85 para los estudiantes del campus de Móstoles, no habiéndose podido recoger datos sobre este apartado en la sede de Madrid-Quintana.

- Satisfacción de los alumnos con el Portal de Servicios: CORRECTA

La valoración global de los alumnos es de 3,54 sobre 5 para los estudiantes del campus de Móstoles, no habiéndose podido recoger datos sobre este apartado en la sede de Madrid-Quintana.

- Satisfacción de los alumnos con Aula Virtual: CORRECTA

La valoración promedio de los estudiantes respecto a los 4 ejes descriptivos de la "Satisfacción con Aula virtual" es de 3,24 en el campus de Móstoles, no habiéndose podido recoger datos sobre este apartado en la sede de Madrid-Quintana.

- Satisfacción de los alumnos con la información disponible en la web de la Universidad: NO CORRECTA

La valoración promedio de los estudiantes del campus de Móstoles es de 2,76 no habiéndose podido recoger datos sobre este apartado en la sede de Madrid-Quintana. Cabe destacar que a finales del curso 2014/15, la URJC puso en funcionamiento una nueva web con el objetivo de renovar su imagen corporativa, comunicar sus principales rasgos distintivos y facilitar la búsqueda de información. Con la intención de facilitar el acceso a la información, la web se dividió en una zona pública, destinada a proporcionar información sobre la actividad universitaria, y un área de acceso restringido para la comunidad universitaria, donde se accede al correo electrónico, aula virtual, portal de servicios y otros servicios online. La Intranet se ha configurado para ofrecer a cada colectivo de la comunidad universitaria un acceso fácil, en un único punto, a la información de su interés. A esto hay que sumar diferentes cambios en la organización de la información que se han llevado a cabo a lo largo del curso 2017/18. Así, un cambio estructural tan importante supone en muchas ocasiones una dificultad para encontrar recursos en un colectivo que conocía la herramienta en una versión preliminar. Entendemos que estos valores mejorarán con el paso del tiempo de forma natural.

- Satisfacción de los alumnos con los procedimientos administrativos: CORRECTA-BUENA

La valoración promedio de los estudiantes del campus de Móstoles es de 3,9, los del campus de Madrid de 3,6 y destacando la valoración de los estudiantes del grupo semipresencial de 4,4.

- Satisfacción de los alumnos con la atención recibida: CORRECTA

Los datos son "Correctos" para el Coordinador (3,19 en el campus de Móstoles) y para los Tutores Integrales (3,13 en el campus de Móstoles). También es cierto que el programa de tutorías integrales suele quedar algo oculto debido principalmente a la labor del coordinador de la titulación en el asesoramiento a estudiantes, así como en la gestión de sugerencias y reclamaciones.

- Satisfacción de los alumnos con la vida universitaria: CORRECTA

La valoración global en este indicador es de 3,39 en el campus de Móstoles, no habiéndose podido recoger datos sobre este apartado en la sede de Madrid-Quintana.

- Satisfacción global de los estudiantes: NO CORRECTA

La valoración global con la titulación es de 1,68, con el centro de 2,52 y con los servicios de la universidad de 2,79 en el campus de Móstoles, no habiéndose podido recoger datos sobre este apartado en la sede de Madrid-Quintana.

- Satisfacción del profesorado con la Titulación: CORRECTA

La satisfacción global del profesorado que imparte el grupo en Móstoles con la titulación es de 3,79 sobre 5, estando todas las valoraciones en la horquilla de 3,4-4,5. Los profesores que imparten el grupo de la sede de Madrid-Quintana valoran globalmente con un 3,75 con horquillas entre 3,8-4,5.

- Satisfacción del profesorado con el Campus y la URJC: BUENA

En lo que respecta al campus de Móstoles, la satisfacción en todos los apartados está siempre por encima de 3,8. Así, las mejores valoraciones se las llevan la biblioteca (4,22), el portal de servicios (4,10), y el equipamiento de los laboratorios (3,99). El grado de satisfacción global con la sede de Madrid-Quintana es de 3,94, en el que las peores valoraciones las obtienen las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas (3,56) y de las aulas informáticas (3,58), mientras que las mejores valoraciones las obtienen las condiciones de la biblioteca (4,18), el portal de servicios (4,08) y el funcionamiento de la página web (3,91).

- Satisfacción con las Prácticas Externas de los estudiantes en prácticas, Tutores Externos y Empleadores: BUENA

La asignatura de Prácticas Externas supone, desde el curso 2015/16, de la realización de un mínimo de 300 horas de trabajo, por debajo de las cuales se considera que la asignatura no ha sido realizada. La duración real de las mismas depende del acuerdo firmado por la Universidad, la empresa y el alumno, y habitualmente la duración estipulada en dicho acuerdo es mayor de esas 300 horas. Para garantizar el correcto desarrollo de las actividades académicas del estudiante, la duración de las prácticas puede ampliarse hasta un máximo de 900 horas totales, considerado el 50% de la duración del curso académico, y siempre que todas las partes acuerden prorrogar el acuerdo firmado a tal efecto.

Los estudiantes están muy satisfechos con las prácticas externas, y así se recoge en el Informe del Plan de Recogida de Información, otorgando una puntuación global de 4,21 en el Campus de Móstoles (no se han recogido datos sobre este apartado en la sede de Madrid-Quintana puesto que ningún alumno de dicha sede ha cursado aún las Prácticas Externas). Ningún alumno ha considerado que la duración fuera corta o muy corta, mientras que el 85,7% de ellos considera que la duración es adecuada.

El grado de satisfacción con las competencias adquiridas es de 4,4 puntos; el 50% de los estudiantes ha conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas, y el 92,9% de los estudiantes ha visto aumentadas sus expectativas de obtener un trabajo gracias a su realización.

Sólo el 33,4% de los tutores externos preferirían que la duración de las prácticas externas fuese mayor, y en general el grado de satisfacción que expresan en cuanto a la preparación de los estudiantes (4,33), las competencias que adquieren (4,84) y la atención recibida por parte de la Universidad (3,59) es elevado, con una puntuación media a las prácticas externas de 4,67.

Las encuestas realizadas muestran que los empleadores también están muy satisfechos con los estudiantes recibidos y su preparación con valoraciones, en general, por encima de 4 puntos, con su capacidad para adquirir nuevos conocimientos, para trabajar en equipo, para comunicarse en idiomas extranjeros y con su creatividad. Por todo ello, se concluye que la valoración global de las prácticas externas es muy positiva por todas las partes (estudiantes, tutores externos y empleadores).

7.3. Los valores de los indicadores de inserción laboral de los egresados del título son adecuados al contexto socio-económico y profesional del título.:

N.P.

Justificación de la valoración: La primera promoción de Graduados en Diseño y Desarrollo de Videojuegos se graduó al final del curso 2017/18, por lo que no se dispone de datos en este apartado y, por lo tanto, no procede la aplicación de esta directriz

VALORACIÓN GLOBAL DEL CRITERIO 7. INDICADORES DE RENDIMIENTO Y SATISFACCIÓN:

B: El estándar para este criterio se logra completamente.

Justificación de la valoración: Se cumplen los elementos a valorar en esta directriz señalados en la "Guía de evaluación para la renovación de la acreditación de títulos oficiales de Grado y Máster":

- La relación entre el perfil de ingreso definido en la memoria de verificación y el perfil real de estudiante de nuevo ingreso que accede al título.
- La satisfacción que los diferentes grupos de interés (estudiantes, profesores, personal de apoyo y empleadores) manifiestan en relación con los siguientes aspectos de la titulación:
 - Los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes.
 - La organización de la enseñanza (distribución, tiempos, carga, prácticas, etc.).
 - Los canales de comunicación empleados por el título y el contenido de la información que facilita.
 - Las instalaciones e infraestructuras destinadas al proceso formativo (aulas, laboratorios, biblioteca, espacios de trabajo, centros colaboradores y asistenciales, etc.)
 - La atención que reciben los estudiantes (programas de acogida, orientación, apoyo al aprendizaje, etc.)
 - Con el propio proceso de enseñanza aprendizaje (metodologías, actividades formativas, tutorías, seguimiento por parte del profesorado, movilidad e internacionalización, prácticas externas, etc.)