

Memoria Anual Resumida

Grado en Ingeniería Informática

Curso Académico 2015-2016



CONTENIDOS

DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO.....	5
Criterio 1. Organización y desarrollo.....	5
1. DATOS DE MATRÍCULA.....	5
1.1. Plazas de nuevo ingreso ofertadas	5
1.2. Número de alumnos matriculados	5
1.3. Número de alumnos matriculados en los diferentes cursos académicos	5
1.4. Vía de acceso al primer curso de los estudios	6
1.5. Nota media de acceso (PAU)	6
1.6. Tamaño de los grupos.....	6
1.7. Mecanismos de coordinación docente.....	6
Criterio 2. Información y transparencia.....	7
Criterio 3. Sistema de garantía interno de calidad (SGIC).....	8
2. SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.....	8
2.1. Situación del sistema: modificaciones realizadas	8
2.2. Quejas y reclamaciones.....	8
2.2.1. <i>Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas.....</i>	<i>8</i>
2.2.2. <i>Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas (por temas)</i>	<i>9</i>
2.2.3. <i>Resumen histórico de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas</i>	<i>9</i>
2.2.4. <i>Análisis de incidencias sugerencias y reclamaciones</i>	<i>9</i>
DIMENSIÓN 2. RECURSOS	10
Criterio 4. Personal académico.....	10
3. PROFESORADO.....	10
3.1. Datos profesorado	10
3.1.1. <i>Promedio de dedicación al título del profesorado.....</i>	<i>10</i>
3.1.2. <i>Categoría del profesorado.....</i>	<i>10</i>
3.1.3. <i>Ratio alumnos/profesor</i>	<i>10</i>
3.1.4. <i>Participación del profesorado en proyectos en innovación docente</i>	<i>11</i>
3.2. Calidad del profesorado.....	11
3.2.1. <i>Número de profesores/materia evaluados.....</i>	<i>11</i>
3.2.2. <i>Resultados de evaluación parcial del profesorado</i>	<i>12</i>
3.2.3. <i>Resultados de evaluación completa del profesorado</i>	<i>12</i>
3.2.4. <i>Cursos de formación.....</i>	<i>13</i>
Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios.....	20
4. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS.....	20
4.1. Calidad de las prácticas externas	20
4.1.1. <i>Evaluación de las prácticas externas.....</i>	<i>20</i>
4.1.2. <i>Entidades externas donde se han realizado las prácticas.....</i>	<i>21</i>
4.1.3. <i>Análisis calidad prácticas externas.....</i>	<i>21</i>
4.2. Calidad del programa de movilidad	21

4.2.1.	<i>Evaluación del programa de movilidad</i>	21
4.2.2.	<i>Destino de alumnos outgoing</i>	22
4.2.3.	<i>Origen de alumnos incoming</i>	22
4.2.4.	<i>Análisis calidad programa de movilidad</i>	22
Criterio 6. Resultados de aprendizaje		22
5. MEMORIA DE ACTIVIDADES		22
5.1.	Actividades destacadas	22
5.2. Principales hitos del curso académico		26
6. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE		27
6.1.	Distribución de calificaciones	27
6.2.	Distribución de calificaciones por materia	27
6.3.	Tasas de rendimiento.....	29
6.4.	Tasa de rendimiento por materia	29
6.5.	Tasa de éxito por materia.....	32
6.6.	Tasa de evaluación por materia	35
6.7.	Alumnos egresados.....	37
6.8.	Conclusiones Junta de Evaluación	38
6.9.	Acciones implementadas para fomentar la participación de estudiantes en el proceso de aprendizaje	38
6.10.	Análisis evaluación del aprendizaje.....	40
Criterio 7. Indicadores de satisfacción y rendimiento		40
7. INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO		40
7.1.	Satisfacción de los alumnos	40
7.1.1.	<i>Encuestas de evaluación</i>	40
7.1.2.	<i>Reuniones de delegados</i>	41
7.1.3.	<i>Análisis satisfacción alumnos</i>	41
7.2.	Satisfacción de los egresados	42
7.2.1.	<i>Encuestas de evaluación</i>	42
7.2.2.	<i>Análisis satisfacción de egresados</i>	42
7.3.	Satisfacción del personal docente	42
7.3.1.	<i>Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa</i>	42
7.3.2.	<i>Reuniones de planificación, coordinación y evaluación</i>	43
7.3.3.	<i>Análisis satisfacción del profesorado</i>	45
7.4.	Satisfacción del personal no docente.....	45
7.4.1.	<i>Reuniones de personal no docente</i>	45
7.4.2.	<i>Análisis satisfacción personal no docente</i>	45
7.5.	Inserción laboral de los graduados.....	46
7.5.1.	<i>Datos inserción laboral al finalizar los estudios</i>	46
7.5.2.	<i>Análisis inserción laboral</i>	46
Orientación a la mejora		46

8. SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS	46
8.1. Evaluador externo.....	46
8.2. ACPUA	46
9. PROPUESTAS DE MEJORA	46
9.1. Mejoras implantadas durante el curso académico 2015-2016.....	46
9.2. Propuestas de mejora para el curso académico 2016-2017.....	47
ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES	48
ANEXO 2: Comisión de Calidad del Grado en Ingeniería Informática	50

DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO

Criterio 1. Organización y desarrollo

1. DATOS DE MATRÍCULA

1.1. Plazas de nuevo ingreso ofertadas

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Número de plazas de nuevo ingreso	40	40	40	40	40	40
Nº de grupos de teoría en 1º	1	1	1	1	1	1
Número de pre-inscripciones	13	10	1	16	12	0
RATIO PLAZAS DEMANDADAS / OFERTADAS	0,33	0,25	0,03	0,4	0,3	0,0

1.2. Número de alumnos matriculados

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Alumnos de nuevo ingreso en primer curso	14	3	1	12	14	21*
Alumnos de nuevo ingreso en otros cursos	3	2	0	2	0	1
Alumnos matriculados curso anterior	13	26	21	17	23	33
Graduados año anterior	0	0	-3	-7	-3	-4
Bajas	-4	-10	-2	-1	-1	-6
TOTAL	26	21	17	23	33	45

*Alumnos del doble grado Ingeniería Informática-Diseño y desarrollo de videojuegos

1.3. Número de alumnos matriculados en los diferentes cursos académicos

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Nº alumnos matriculados en 1º	11	3	1	12	14	14
Nº alumnos matriculados en 2º	7	6	2	3	3	21
Nº alumnos matriculados en 3º	8	6	6	1	3	10
Nº alumnos matriculados en 4º	-	6	8	7	3	0

1.4. Vía de acceso al primer curso de los estudios

VÍA DE ACCESO	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
PAU	6	2	1	7	13	17
Bachillerato sin PAU	0	0	0	0	0	0
Formación Profesional	7	1	0	4	1	4
Con título universitario	2	0	0	0	0	0
Mayores de 25 años	0	0	0	0	0	0
Convalidación estudios extranjeros	1	0	0	0	0	0
Otros casos	0	0	0	1	0	0
TOTAL	16	3	1	12	14	21

1.5. Nota media de acceso (PAU)

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Nota de corte PAU	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
Nota media de acceso	6,0	NP	NP	6,8	6,0	6,8

1.6. Tamaño de los grupos

El número de estudiantes matriculados en el título no supera el número de plazas ofertadas en la Memoria de verificación. Los criterios de admisión son conformes a lo que en la Memoria se indicó.

El tamaño del grupo de alumnos no ha superado la veintena en ninguna de las materias, por lo que no se ha considerado necesario dividir a los alumnos en grupos de prácticas.

La ratio profesor-alumno es muy buena y permite un proceso de enseñanza-aprendizaje mucho más personalizado. Esto conlleva, sin embargo, una mayor implicación y compromiso por parte del docente en este proceso, así como una exigencia mutua entre el alumno y el profesor para el buen aprovechamiento de las materias.

1.7. Mecanismos de coordinación docente

Las propuestas de cada profesor respecto a la planificación de sus materias, plasmadas en sus guías docentes, son revisadas al inicio de cada semestre.

Cada docente cuenta con orientaciones generales y específicas para que la planificación de la materia asegure la adquisición de los resultados de aprendizaje por parte del estudiante. En estas orientaciones se hace referencia a las actividades a desarrollar, su temporalización, la carga de trabajo del alumno por materia, por curso, semanal, las actividades o instrumentos de evaluación.

Estas orientaciones se revisan y adaptan cada año por el equipo de coordinadores académicos del grado en función de los indicadores analizados en los resultados de encuestas, reuniones con delegados o los planes de acción. Para cualquier nueva propuesta de actividad el docente puede consultar a un coordinador o al responsable del título para gestionar su correcta planificación.

Durante el curso se potencia la comunicación estudiante profesor y entre profesores para ir adecuando la planificación inicial a la marcha real del curso.

Además de las reuniones establecidas de delegados con los responsables del centro, los alumnos a través de sus delegados pueden realizar propuestas a los docentes o al grupo de docentes de un curso. Como ejemplo, los calendarios de pruebas finales se trabajan desde Jefatura de estudios con los alumnos y profesores a través de los delegados.

También para el diseño y propuesta de actividades extraacadémicas o de innovación que afecten a diversos grupos de estudiantes se establecen mecanismos adaptados de coordinación que involucran a alumnos, profesores y coordinación académica.

Para todas las tareas de coordinación, la titulación cuenta con una figura específica, el Coordinador del Grado, que trabaja conjuntamente con el Vicedecano, la Jefatura de Estudiantes y el Director de la Escuela. En las tareas de coordinación con otros títulos de grado o master se trabaja además con los vicedecanos, coordinadores o directores correspondientes.

Es inestimable la colaboración del personal docente e investigador de la Escuela en las diferentes tareas de coordinación del título.

Criterio 2. Información y transparencia

La información sobre cualquier titulación de grado y máster universitario de la Universidad San Jorge está organizada en dos tipologías generales:

1. Información abierta.
2. Información de acceso restringido a alumnos matriculados en la titulación correspondiente.

La información abierta consiste en toda la información acerca de la titulación publicada en la página web de la Universidad, en páginas web o aplicaciones de otras organizaciones (RUCT, ANECA, SIIU, CRUE etc.) y en folletos y otro material impreso. Evidentemente todo el público en general tiene acceso libre a la información en la página web y cualquier persona que así lo solicita tendrá acceso a la información publicada en otros formatos.

La información de acceso restringido se trata de información más específica sobre los contenidos y organización del plan de estudios de la titulación por lo que únicamente los alumnos matriculados en la titulación tendrán acceso a la misma. La información está publicada en la Intranet de la Universidad – la

Plataforma Docente Universitaria (PDU) – en zonas específicas dedicadas a Secretaría Académica y otros departamentos y servicios de la universidad, a la titulación, y a cada una de las materias que componen el plan de estudios.

Los soportes de información que se utilizan son: página web, folleto publicitario, guía informativa, guía de acceso, admisión y matrícula, plataforma docente universitaria (PDU), guía académica y guía docente.

Publicación de guías docentes en la web

<http://www.usj.es/estudios/grados/ingenieriainformatica>

% GUÍAS DOCENTES PUBLICADAS EN PLAZO	JUNIO 2016		CURSO 2016-2017	
	GUÍAS MATERIAS IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS NO IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS NO IMPARTIDAS
87,1%	1º, 2º, 3º, 4º	NP	1º, 2º, 3º, 4º	NP

Criterio 3. Sistema de garantía interno de calidad (SGIC)

2. SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD

2.1. Situación del sistema: modificaciones realizadas

No se han realizado modificaciones significativas en el sistema de gestión a lo largo del curso 2015-2016. Se ha actualizado además otra documentación existente en el sistema de gestión en los casos en que ha sido necesario y se ha creado nueva documentación según las necesidades detectadas por las distintas áreas, que se ha añadido al sistema de gestión.

<http://www.usj.es/conoce-la-usj/calidad>

2.2. Quejas y reclamaciones

2.2.1. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas

TIPO	ALUMNOS	PERSONAL DOCENTE	PERSONAL NO DOCENTE	OTROS	TOTAL
Agradecimiento	0+0*	0	0	0	0
Consulta	0+0*	0	0	0	0
Comentario	0+0*	0	0	0	0
Queja	1+0*	0	0	0	1
Queja ambiental	0+0*	0	0	0	0
Sugerencias	0+0*	0	0	0	0
Incidencias	1+0*	0	0	0	1
Reclamaciones	1+0*	0	0	0	1
Otros	0+0*	0	0	0	0
				TOTAL	3

*Ingeniería Informática + Escuela Politécnica Superior

2.2.2. *Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas (por temas)*

TEMA	TOTAL
Transporte	1
Instalaciones	1
Gestión académica	1
TOTAL	3

2.2.3. *Resumen histórico de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas*

TIPO	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Sugerencia	4	1	0	2	13	0
Incidencia	8	0	0	2	4	1
Reclamación	1	0	0	0	0	1
Agradecimiento	0	0	0	0	0	0
Comentario	0	0	0	0	1	0
Consulta	0	0	0	0	0	0
No conformidad	0	0	0	0	0	0
Queja	0	0	0	2	1	1
Queja ambiental	0	0	0	0	0	0
Otros	1	0	0	0	0	0
TOTAL	14	1	0	6	19	3

2.2.4. *Análisis de incidencias sugerencias y reclamaciones*

La Escuela Politécnica Superior, y en particular este Grado, recibe bajo número de incidencias, sugerencias y reclamaciones. Todas ellas son atendidas directamente por servicios específicos de la universidad y tratadas con los alumnos en reuniones de delegados cuando procede.

DIMENSIÓN 2. RECURSOS

Criterio 4. Personal académico

3. PROFESORADO

3.1. Datos profesorado

3.1.1. Promedio de dedicación al título del profesorado

2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020
38,5%	40,0%	-	-	-	-

3.1.2. Categoría del profesorado

% profesores en cada categoría

	PREVISIÓN MEMORIA DE VERIFICACIÓN*	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
% doctores acreditados	40,6%	16,7%	14,8%	9,5%	13,0%	14,3%	12,1%
% doctores no acreditados		4,2%	14,8%	9,5%	13,0%	14,3%	23,1%
% licenciados doctorandos	59,4%	79,2%	11,1%	19,1%	17,5%	19,0%	9,9%
% licenciados/diplomados			59,2%	61,9%	56,5%	52,4%	54,9%

*Previsión para implantación completa de la titulación

% ECTS impartidos por cada categoría

	PREVISIÓN MEMORIA DE VERIFICACIÓN*	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
% doctores acreditados	NP	NP	NP	6,4%	17,9%	18,4%	13,7%
% doctores no acreditados		NP	NP	10,9%	10,9%	15,6%	23,1%
% licenciados doctorandos	NP	NP	NP	28,6%	27,4%	20,4%	7,9%
% licenciados/diplomados			NP	54,1%	43,8%	45,6%	55,3%

*Previsión para la implantación completa de la titulación

3.1.3. Ratio alumnos/profesor

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Alumnos matriculados EJC	15,3	17,1	13,1	11,9	7,2	9,2
PDI EJC	6,5	9,7	3,0	6,5	6,3	5,6
RATIO ALUMNOS/PROFESOR	2,3	1,8	4,4	1,8	1,1	1,6

3.1.4. *Participación del profesorado en proyectos en innovación docente*

PROYECTO	MATERIA	PROFESORES PARTICIPANTES
CLIL – Content and Language Integrated Learning. Integración de la lengua inglesa	Administración sistemas operativos, Interacción hombre máquina, Ingeniería del software, Sistemas inteligentes, Redes y comunicaciones I, Programación concurrente y distribuida, Administración de servidores, Redes y comunicaciones II, Calidad del software, Tecnologías de la información, Aplicaciones móviles, Introducción a la informática gráfica, Robótica, Tecnologías avanzadas, Gestión de proyectos, Sistemas avanzados de comunicaciones, Modelado geométrico, Diseño de soluciones SI en empresas, Modelos de negocio en la web	David Chinarro, Jesús Carro, Daniel Coloma, Violeta Monasterio, Alfredo Perez, Isabel Esteruelas, Carmelo Marín, Isabelle Hupont, Carlos Cetina, Maria Francisca Pérez, ... En general profesores vinculados a materias de 3º y 4º algunas materias de 1º y 2º
Aprendizaje-Servicio: Estudio de usabilidad y accesibilidad	Accesibilidad, Usabilidad y reingeniería Web	Jorge Echeverría

3.2. Calidad del profesorado

Se evalúa la calidad del profesorado mediante el Procedimiento de Evaluación y Mejora de la Actividad Docente del Profesorado de Grado (PEM5). El procedimiento ha sido verificado por ANECA dentro del Programa DOCENTIA.

3.2.1. *Número de profesores/materia evaluados*

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Número de profesores/materias	38	21	27	43	37	36
Número de profesores/materias sometidos a evaluación	38	18	21	39	33	33
% PROFESORES EVALUADOS	100,0%	85,7%	77,8%	90,7%	89,1%	91,7%

*la diferencia entre profesor titular y colaborador desaparece en 2015-2016.

3.2.2. *Resultados de evaluación parcial del profesorado*

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Número de profesores/materias	38	17	21	38	34	36
Número de profesores/materias sometidos a evaluación	38	16	17	36	30	33
% profesores sometidos a evaluación parcial	100,0 %	94,1%	80,9%	94,7%	89,1%	91,7%
Valoración: Excelente	31	13	13	2	2	2
Valoración: Muy bueno	-	-	-	5	10	7
Valoración: Bueno	5	3	3	20	12	9
Valoración: Adecuado	1	0	1	2	1	0
Valoración: Deficiente	0	0	0	0	1	0
Baja tasa de respuesta	1	0	4	7	8	15
VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN	9,1 (65,9%)	9,0 (73,0%)	9,0 (79,4%)	8,4 (71,7%)	8,5 (81,9%)	8,9 (80,7%)
VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD	8,0 (64,3%)	8,0 (53,3%)	8,1 (51,8%)	8,1 (56,2%)	8,2 (56,3%)	8,4 (54,3%)

3.2.3. *Resultados de evaluación completa del profesorado*

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Número de profesores sometidos a evaluación completa	ND	9	4	3	4	ND
Valoración: Excelente	ND	4	1	-	0	ND
Valoración: Bueno	ND	5	3	3	3	ND
Valoración: Adecuado	ND	0	0	-	1	ND
Valoración: Deficiente	ND	0	0	-	0	ND
Baja tasa de respuesta / No hay suficientes datos	ND	0	0	-	0	ND
VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN	ND	8,3	8,2	8,4	7,9	ND
VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD	ND	8,0	8,3	8,2	8,3	ND

3.2.4. *Cursos de formación*

Denominación	Resumen de contenidos	Horas
Formación de Acogida para el Personal Docente e Investigador	<p>Objetivo: Dar a conocer las ventajas de las principales herramientas y servicios que ofrece la Universidad San Jorge al docente e investigador, para el desarrollo efectivo de su actividad dentro del marco que constituye el Espacio Europeo de Educación Superior.</p> <p>Principales contenidos:</p> <p>0.- Recepción y acogida</p> <p>1.- Servicios TIC a los nuevos docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción - Windows y Ubuntu - Uso del portátil y recomendaciones - Hoja de datos de acceso - Soporte Técnico - Impresoras - Conexión en las aulas - Servicios TIC <p>2.- Elaboración de Guías Docentes a través de GDWeb</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la elaboración de Guías Docentes en el marco del EEES. - Presentación de la aplicación GDWeb para elaboración de Guías Docentes. - Aplicación práctica de elaboración de una Guía Docente utilizando la aplicación GDWeb. <p>3.-La Plataforma Docente Universitaria (PDU)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientaciones generales del uso de las TIC - La PDU como entorno virtual - Características y posibilidades de la PDU - Aplicaciones de gestión - Casos prácticos más comunes <p>4.- Servicio de Biblioteca</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación del Servicio de Biblioteca - Horario - Instalaciones (organización de la biblioteca) - Servicios prestados - PDU e Intranet / Biblioteca - Normativa de funcionamiento - Ubicación del material - Compra de Bibliografía 	5 horas
Programa semipresencial de integración de las TIC en la actividad docente	<p>Objetivo: Conocer las ventajas de la Plataforma Docente Universitaria así como las distintas utilidades que ofrece para el desarrollo efectivo de la actividad universitaria en un entorno de trabajo colaborativo.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Introducción a la PDU. 2.- Diseño y estructura de una materia en la PDU. 3.- Recursos para la comunicación docente-alumno en la PDU. 4.- Uso de recursos audiovisuales en la PDU. 5.- Diseño de cuestionarios en la PDU. 6.- Herramientas para el diseño de recursos docentes en la PDU (Bloque I) 7.- Herramientas para el diseño de recursos docentes en la PDU (Bloque II) 8.- Bases de Datos en el diseño de recursos docentes (Bloque IV) 9.- El Taller en la PDU como herramienta para la formación (Bloque V) 10.- Software educativo compatible con la 	25 horas

	PDU.	
Ms Office on line	<p>Principales contenidos:</p> <p><u>Excel iniciación y perfeccionamiento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar diferentes tipos de funciones que incorpora Excel y aprender a controlar los posibles errores que se produzcan a la hora de calcularlas. - Adaptar una hoja de cálculo para la introducción de datos mediante la utilización de controles de formulario. - Aprender a gestionar y a analizar grandes cantidades de datos organizados. - Conocer las principales opciones de personalización de Excel. - Aprender a crear macros utilizando la grabadora. <p><u>Word avanzado</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender la conveniencia del uso de diversas herramientas de Word para el tratamiento de documentos extensos. - Conocer la utilidad de estructurar los documentos. - Aprender a utilizar la combinación, comparación de documentos y control de cambios en un proceso de revisión. - Emplear plantillas para crear documentos basados en estructuras predefinidas. - Diseñar formularios. - Conocer la utilidad de la herramienta Combinar correspondencia. - Utilizar las macros para realizar de forma automática tareas rutinarias. <p><u>Excel macros y programación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Programar y utilizar macros en Microsoft Excel, aprendiendo de forma práctica a utilizar las funcionalidades más desconocidas de este software como son las macros y programación. - Adquirir las competencias y habilidades avanzadas en el manejo de MS EXCEL. <p><u>Access</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacitar al alumno en el manejo de una herramienta de base de datos para almacenar y gestionar gran cantidad de información. 	<p>30 horas</p> <p>40 horas</p> <p>40 horas</p> <p>50 horas</p>
Twitter on line	<p>Objetivo: Conocer las características básicas de Twitter y las posibilidades de esta red social para sus integrantes.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unidad 1. Características básicas de Twitter. - Unidad 2. Publicando en Twitter. - Unidad 3. Interactuando en Twitter. - Unidad 4. Características avanzadas en Twitter. - Unidad 5. El uso de Twitter en la comunicación institucional. - Unidad 6. El uso de Twitter en la docencia. 	25 horas
Estrategias para el diseño y producción de MOOC	<p>Objetivo: Formar en la producción de cursos de formato masivo y abierto, metodología para la elaboración de material audiovisual y recursos educativos en el contexto de aprendizaje en red.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contexto y definición de MOOC. <ul style="list-style-type: none"> o Tendencias innovadoras en e-learning: el ecosistema digital y 	5 horas

	<ul style="list-style-type: none"> ○ aprendizaje en red. ○ El fenómeno MOOC: Surgimiento, evolución y casos de éxito. Análisis de principales plataformas y modelos de MOOC. ○ Estrategias de aprendizaje para cursos masivos. - Diseño y planificación de un MOOC. <ul style="list-style-type: none"> ○ Definición de objetivos y destinatarios. ○ Planificación temporal del curso. ○ Definir tareas y equipo de trabajo. ○ Herramientas de comunicación. ○ Definir el diseño instructivo: contenidos, actividades. ○ Estimaciones y costes de producción. - Metodología y desarrollo. <ul style="list-style-type: none"> ○ Criterio de calidad. ○ Contenidos y producción audiovisual. ○ Estrategias de comunicación y participación. ○ Docencia en un MOOC: dinamización y curación. ○ Metodologías de evaluación. 	
Cómo enseñar usando wikis	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar las características de un software tipo "wiki" y analizar sus potencialidades de uso en actividades de enseñanza-aprendizaje. - Describir y analizar diferentes tipos de actividades para realizar con wikis. - Identificar usos potenciales de la Wikipedia en actividades de enseñanza-aprendizaje. Analizar y evaluar ventajas y desventajas de producir contenido para la Wikipedia como parte de actividades de enseñanza-aprendizaje. <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos básicos de la enseñanza con wikis: colaboración, software, wikietiqueta. - Wikis y actividades de producción de conocimiento. - Wikis y actividades de pensamiento crítico. - Enseñar y aprender CON/EN/PARA la Wikipedia. 	2 horas
Cómo enseñar usando foros en línea	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Describir y analizar diferentes tipos de actividades para realizar en foros. - Describir y analizar diferentes métodos para evaluar las actividades con foros. - Evaluar buenas prácticas de uso de foros en la docencia. - Describir y analizar estrategias de moderación de foros. <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades de discusión en foros de discusión asíncronos. - Estrategias de moderación y tutorización de foros. - Evaluar las intervenciones de los alumnos en un foro. - Rúbricas y listas de comprobación en la evaluación de foros. 	2 horas
Programa de Formación Interna Inglés General English Skills	<p>Objetivo: Cursos de inglés general dirigidos a todo el personal, enfocados hacia el desarrollo de todas las destrezas lingüísticas.</p>	2 horas semanales por cada uno de los grupos desde

	<p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nivel A2 - Elemental o falsos principiantes. - Nivel B1 - Intermedio. - Nivel B2 - Intermedio alto. - Nivel B2- Preparación obtención Cert Acles. - Nivel C1 - Avanzado. - Nivel C1- Preparación obtención IELTS. 	octubre hasta mayo
Programa formativo CLIL CLIL habilitación	<p>Objetivo: facilitar la obtención del nivel habilitado en CLIL.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Módulo 1: Introducción al enfoque CLIL en la educación superior. - Módulo 2: Planificación de una unidad CLIL. - Módulo 3: La adaptación de materiales para los programas CLIL. - Módulo 4: Estrategias de enseñanza para impartir clases según el enfoque CLIL. - Módulo 5: La aplicación y práctica de una unidad CLIL. 	16 horas
Programa formativo CLIL CLIL acreditación	<p>Objetivo: facilitar la obtención del nivel acreditado en CLIL.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Módulo 1: Estrategias de enseñanza para contextos CLIL. - Módulo 2: Pronunciación del inglés para PDI. - Módulo 3: Estrategias de motivación en contextos CLIL. - Módulo 4: Técnicas de evaluación en contextos CLIL. - Módulo 5: La aplicación y práctica de una unidad CLIL. 	24 horas
Investigación y práctica docente en Educación Superior	<p>Objetivo: Seguir potenciando las competencias pedagógicas que os permitan reflexionar y mejorar vuestra cualificación docente dentro del Espacio Europeo de Educación Superior.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- EEES y Actividad docente: Concepción epistemológica de la docencia y su incidencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La función docente del investigador. 2.-La política educativa universitaria, cultura académica de la universidad y la actividad docente. 3.-Innovación docente: modelos avanzados de enseñanza-aprendizaje, proyectos de innovación docente, TICs aplicadas a la práctica docente e investigadora. 4.-Planificación estratégica de la docencia: conceptualización y resultados de las técnicas didácticas, investigación-acción, estudio de casos, resolución de problemas, mayéutica, etc. 5.-Evaluación de resultados de aprendizajes y calidad. 6.-Acción tutorial universitaria. 7.-Aprendizaje y servicio: una dimensión social del aprendizaje. 	300 horas
The Flipped Classroom	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el modelo flipped classroom (clase inversa). - Analizar su posible aplicabilidad en el contexto de la Educación Superior. - Conocer algunas herramientas y recursos disponibles para ser utilizados, centrándonos en algunas de ellas, que exigirán la creación de contenidos didácticos "flipped" por parte del participante. 	8 horas

	<p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el modelo flipped classroom. - Comprender los fundamentos que los sustentan. - Conocer algunas herramientas para su desarrollo. - Saber cómo hacer búsquedas eficientes de vídeo Educativo. - Saber crear vídeo para flipped classroom con distintas herramientas. - Saber enriquecer vídeo ya creado. - Aprender a diseñar unidades didácticas bajo el modelo flipped classroom. 	
<p>Resolución de conflictos en el aula y comunicación interpersonal</p>	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establecer estrategias para alcanzar nuestros objetivos cuidando las relaciones a medio plazo. - Ampliar nuestro repertorio de conductas para relacionarnos con nuestros interlocutores de manera más eficaz y satisfactoria. - Entrenar algunas Habilidades de Negociación, manteniendo el tono emocional adecuado en la situación. - Comprender los factores clave de una negociación efectiva y reconocer las trampas para evitar ser manipulados. - Desarrollar herramientas para el manejo de situaciones conflictivas en el aula. <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Características del proceso de negociación: <ul style="list-style-type: none"> o Presentación de los objetivos y contenidos del curso. o Expectativas de los participantes. o Situaciones a abordar. - Conceptos básicos: Actitud negociadora y potencial de negociador. <ul style="list-style-type: none"> o Características de un buen negociador. o Estrategia negociadora. - El proceso negociador. <ul style="list-style-type: none"> o Nuestras habilidades como negociadores o Roles de los negociadores. - Habilidades para la negociación. 	10 horas
<p>Programa formativo: Plan de Acción Tutorial</p>	<p>Objetivo: Ayudar al personal docente e investigador que tiene asignado el rol de tutores a preparar y desarrollar la labor docente. Dotar de herramientas de soporte a la función tutorial.</p> <p>Principales contenidos (talleres):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de estudio. - Análisis de la demanda. - Habilidades sociales y de comunicación. 	6 horas
<p>Curso on line- Aprendizaje Servicio</p>	<p>Objetivo: Formar a aquellos miembros interesados de la comunidad educativa en las potencialidades y herramientas del Aprendizaje y Servicio como metodología docente de gran potencial transformador. Constituir un grupo de expertos/as en Aprendizaje y Servicio dentro de la comunidad educativa universitaria.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Claves para educar y no solo enseñar. - Educar para el desarrollo. - Filosofía y finalidad del ApS. - Aportes y oportunidades de servir en la educación. - Beneficios académicos del Aps. 	40 horas

	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptualización y ejemplos básicos. - Fases y oportunidades de aplicación. - Requisitos de un buen proyecto de ApS. 	
Presentación de Sexenios de Investigación	<p>Objetivo: Enseñar al profesorado universitario la forma de presentar los sexenios de investigación en CNEAI. Se trata de dar a conocer cuáles son los criterios de evaluación y, sobre todo, enseñar los diversos indicadores y fuentes de información de carácter bibliométrico que permitan localizar los indicios de calidad de las publicaciones científicas que se someterán a evaluación en CNEAI.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos de evaluación de la actividad investigadora: Filosofía y criterios generales de evaluación de las distintas agencias de evaluación y, especialmente de la CNEAI. 2. La búsqueda de indicios de calidad a partir de indicadores bibliométricos. Herramientas y sistemas de información para la evaluación de las publicaciones científicas: Índices de citas y factor de impacto (Web of Science, Journal Citation Reports, SCOPUS, IN-RECS, IN-RECJ. Google Scholar), Índices de calidad editorial revistas científicas (ERIH, DICE, RESH, LATINDEX) y Sistemas para la evaluación de la difusión de las revistas científicas (ULRICHS, DICE, RESH, MIAR, LATINDEX). Los indicios de calidad para libros y congresos. 	4 horas
Gestión eficaz del tiempo	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el grado de eficacia con el que administramos, en general, nuestro tiempo. - Aplicar los procedimientos más eficaces para evitar las actividades improductivas y concentrarse en aquellas que contribuyen de manera más directa a la consecución de nuestros objetivos profesionales. - Establecer prioridades de acción que nos faciliten la consecución de nuestros objetivos más importantes. - Analizar las principales causas que nos hacen perder tiempo. - Desarrollar las estrategias más importantes para realizar una adecuada gestión del tiempo profesional. <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los diferentes niveles de organización del trabajo. - La planificación del tiempo. (herramientas de planificación). - Los siete hábitos de las personas altamente efectivas y sus aplicaciones a nuestro trabajo diario. - Cómo debemos de proceder ante una sobrecarga de trabajo que nos dificulta la gestión adecuada de nuestro tiempo. - Diseño de un programa de gestión del tiempo. Optimización del tiempo y mejora de resultados profesionales: - Reuniones interminables. - Acapararlo todo, no delegar. - Colgados del teléfono. - No saber decir no. - Tener un centenar de "e-mails". - Demasiado perfeccionista. - Personas que se presentan en tu mesa sin ser citadas. - La administración del tiempo: ladrones y cómplices más habituales. 	12 horas

	<ul style="list-style-type: none"> - Principio de Pareto y análisis ABC de prioridades. - Búsqueda de un estilo personal eficiente. - Técnicas de autoevaluación de la gestión del tiempo y organización del trabajo. - Técnicas de concentración mental y su contribución a la mejora profesional. - Ejercicios prácticos de aplicación de los conceptos tratados en los apartados anteriores. 	
Invierte en proactividad	<p>Objetivo: Aprender mecanismos de pensamiento, lenguaje, emoción y acción que nos ayuden a que nuestra conducta laboral sea más eficaz al afrontar los retos que se nos presentan.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aclarar conceptos <ul style="list-style-type: none"> o Pasividad, Reactividad, Actividad, Proactividad. o Agitación y Preocupación. o Anticipación y resaca. o Intención e impacto. Poder y autoridad. o Información, opinión, decisión. - Punto de partida <ul style="list-style-type: none"> o Descalificaciones en el pensamiento. o Descuentos en el lenguaje. o Emociones inadecuadas. o Acciones improductivas. Impulsores de conducta. - Punto de llegada <ul style="list-style-type: none"> o Explorar alternativas y opciones. "Leer la realidad". o El lenguaje de la innovación. Hacer distinciones. o Las emociones en el ámbito laboral. Canalizar. o Influir en la realidad para transformarla. 	5 horas
Internationalisation At Home	<p>Objetivos: Presentar el marco de la <i>Internationalisation at Home</i> para abordar su aplicación práctica en la Universidad.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bases teóricas e históricas. - Aplicación en la Educación Superior: casos de éxito. - IaH en la USJ: ideas y propuestas. - Elementos fundamentales de internationalization at home (IaH). - Análisis de casos dónde aplican IaH. - Cómo motivar el cambio. - Análisis de posibles barreras para promover IaH. 	4 horas
La trascendencia como valor educativo en el ámbito universitario	<p>Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Valorar la trascendencia como identidad del ser humano. 2.- Resaltar la importancia de la educación en la cultura de los pueblos y de las personas. 3.- Transmitir la relevancia del ámbito universitario como espacio educativo integral. 	1,5 horas
La ecología integral en la encíclica "LAUDATO SI" del Papa Francisco	<p>Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.-Dar a conocer una Encíclica, como documento del Magisterio Pontificio. 2.-Profundizar en la metodología de la Doctrina Social de la Iglesia: Ver-Juzgar-Actuar. 3.-Reflexionar desde el documento sobre el concepto de 	1,5 horas

	"Ecología Integral".	
Amoris Laetitia. Exhortación Apostólica sobre el amor en la familia	Objetivos: 1.-Conocer las claves fundamentales de la Exhortación Apostólica "Amoris Laetitia" . 2.-Dialogar sobre los rasgos principales de la familia cristiana. 3.-Dialogar con los componentes de la mesa redonda la atención familiar a los alejados. 4.-Líneas de acción que propone la Pastoral Familiar y el Papa Francisco.	1,5 horas
5ª Semana de la Seguridad y Salud	Contenidos: 1.- Extinción de incendios. 2.- Soporte Vital básico y desfibriladores. 3.- Recomendaciones de actuación frente a accidentes deportivos.	4 horas 8 horas 1,5 horas
Formación en Prevención de Riesgos Laborales	Contenidos: - Curso básico de PRL para el Personal Docente e Investigador en el ámbito universitario. - Curso avanzado de PRL para el Personal Docente e Investigador en el ámbito universitario.	3 horas 3 horas

Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios

4. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

4.1. Calidad de las prácticas externas

La calidad del programa de prácticas se evalúa mediante el Procedimiento de Evaluación y Mejora del Programa de Prácticas Externas (PEM3).

4.1.1. Evaluación de las prácticas externas

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Número de alumnos matriculados en la materia de prácticas externas	0	5	6	5	0	2
Número de alumnos que han realizado prácticas externas	NP	5	6	5	0	2
Número de alumnos que han superado la materia de prácticas externas	NP	5	6	5	0	2
Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	NP	8,8	9,9	NC	NP	NC
Satisfacción del tutor con el programa de prácticas externas	NP	NP	8,7	9,3	NP	NC
Satisfacción de la entidad con el programa de prácticas externas	NP	NP	NP	NP	NP	NC

4.1.2. *Entidades externas donde se han realizado las prácticas*

ENTIDAD EXTERNA	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	Satisfacción del alumno
2 SPACIOS, S.C.	0	0	1	0	0	-
AIRTEX	0	0	0	0	1	NC
COMEX INTEGRACION, S.L.	1	0	0	0	0	-
ECLIPSE GAMES	0	0	0	0	1	NC
GRUPO S21SEC GESTION, S.A.	1	1	0	0	0	-
HIBERUS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, S.L.	0	1	0	0	0	-
INSTRUMENTACION Y COMPONENTES, S.A., INYCOM	1	1	0	0	0	-
MARKETING ADJAL, S.L.	0	1	0	0	0	-
MOVILITAS LOG CENTRE, MOVILITAS BUSINESS COACHING, S.L.	0	0	1	0	0	-
PIQUER ENSEÑANZA Y FORMACIÓN ESTUDIOS ZARAGOZA, S.L.	0	0	1	0	0	-
TAP CONSULTORIA TECNOLÓGICA (GRUPO DE SERVICIOS)	1	1	0	0	0	-
UNION DE AGRICULTORES Y GANADEROS DE ARAGÓN (UAGA COAG)	0	0	1	0	0	-
WEB&WEB DISEÑO Y COMUNICACION S.L.	1	1	0	0	0	-

4.1.3. *Análisis calidad prácticas externas*

Durante este curso ningún alumno ha proporcionado feedback sobre el programa de prácticas para realizar prácticas curriculares.

4.2. Calidad del programa de movilidad

La calidad del programa de movilidad se evalúa mediante el Procedimiento de Evaluación y Mejora del Programa de Movilidad (PEM4).

4.2.1. *Evaluación del programa de movilidad*

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Número de alumnos participantes (outgoing)	2	2	0	0	0	2
% de alumnos participantes (outgoing)	10,0%	11,1%	0,0%	0	0	4,4%
Número de destinos	2	1	0	0	0	1
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing)	8,8	7,6	NP	NP	NP	6,8
Número de alumnos no propios acogidos (incoming)	5,0%	0	0	0	2	5
Número de orígenes	1	0	0	0	2	4
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (incoming)	9,0	NP	NP	NP	9,1	8,6

4.2.2. *Destino de alumnos outgoing*

DESTINO	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	Satisfacción del alumno
VIA University College	2	0	0	0	0	NP
University of Salzburg	0	0	0	0	0	NP
Cardiff Metropolitan University	0	0	0	0	2	6,8
TOTAL	2	0	0	0	2	

4.2.3. *Origen de alumnos incoming*

ORIGEN	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Lillebaelt Academy of Professional Higher Education	NP	NP	NP	NP	1	1
University of the Aegean	NP	NP	NP	NP	1	1
Lapland University of Applied Sciences	NP	NP	NP	NP	0	2
Technical Educational Institute of Thessaly	1	NP	NP	NP	0	1
TOTAL	1	NP	NP	NP	2	5

4.2.4. *Análisis calidad programa de movilidad*

Este aumento progresivo del número de intercambios y experiencias internacionales se achaca por un lado a la buena labor de la actual coordinadora de internacional y al mayor atractivo de la escuela dentro de un campus universitario.

Criterio 6. Resultados de aprendizaje

5. MEMORIA DE ACTIVIDADES

5.1. Actividades destacadas

Visita a Madrid Games Week 2015: la Gran Feria del Videojuego

Los alumnos de la Escuela Politécnica Superior tuvieron la oportunidad de asistir a la feria del videojuego: Madrid Games Week 2014, con el objetivo de:

- Compartir experiencias con otros aficionados a los videojuegos y profesionales.
- Visitar stands donde habrán presentaciones de videojuegos, tanto de las grandes compañías como de productos de pequeñas desarrolladoras y estudios independientes nacionales e internacionales.
- Conocer y probar las principales novedades de las mayores compañías de la industria y los títulos más esperados antes incluso de su lanzamiento.
- Disfrutar de diferentes actividades lúdicas (concursos, torneos, presentaciones, cosplay, etc.).

Celebración del Patrón y II Brains&Dragons Lan Party organizada por alumnos

Alumnos y profesores asistieron a una Misa conmemorativa del Patrón de la Escuela y degustaron unas migas. Tras esto se desarrolló la Brains&Dragons Lan Party organizada por alumnos y en la que participaron estudiantes de otros centros.

Visita al festival del Videojuego Fun & Serious en Bilbao

Los alumnos de la Escuela Politécnica Superior acudieron al festival Fun & Serious y, en concreto, a sus jornadas VIT Talks donde asistieron a charlas de ponentes como Tim Schafer o Alexir Pajitnov, conocieron el método de trabajo de empresas líderes del sector como Rovio o el funcionamiento de Iso proyectos en kickstarter.

Visita al Parque Tecnológico Walqa

Alumnos y profesores visitamos las instalaciones del Parque tecnológico Walqa. Los alumnos conocieron de primera mano diferentes proyectos que se desarrollan en el parque y visitaron las instalaciones de varias empresas: Podactiva, Fundación del Hidrógeno y CDTIC Audiovisual.

Ciclo de conferencias sobre el desarrollo del sector del videojuego en España

Conferencia: ¿Un videojuego para todas las consolas?

En esta conferencia el reputado profesional Miguel Ángel Horna explicó el proceso para poder "portar" desde su plataforma original a otras plataformas.

Conferencia: Cumpliendo un sueño: desde Aragón desarrollando I+D para los videojuegos de Activision-Blizzard

Jorge Jiménez (Director técnico de I+D en gráficos en Activision Blizzard), Doctor en Ingeniería Informática y actualmente desarrollando su carrera profesional para la compañía Activision Blizzard habló sobre su trayectoria y experiencia profesional hasta conseguir cumplir uno de sus sueños: trabajar para una compañía como Activision Blizzard, colaborando en la creación de juegos como Call of Duty.

Conferencia: "Como hacemos videojuegos en King"

El ingeniero informático y programador de videojuegos Orestes Domínguez explicó el proceso de creación de videojuegos en la empresa King, creadores de sagas tan conocidas como Candy Crush.

Conference: " Game engines and on games applications for mobile devices", by Dr. Nick Mitchell

Dr. Nick Mitchell, Senior Lecturer in Computer Games Development at our partner institution, University of Central Lancashire (UCLan) in the United Kingdom, was last week at our Polytechnic School through the Erasmus+ teaching exchange programme.

Nick worked in class with our Videogames Design and Development students, leading sessions on game engines and on games applications for mobile devices and also had the chance to meet up with colleagues to discuss possible joint projects and collaborative activities between the two universities.

Conference: " Heterogeneous Computing", by Professor Martin Margala

Professor Martin Margala, Chair and Professor of the Electrical and Computer Engineering Department at the University of Massachusetts took time out from his Distinguished Chair scholarship at the Czech Technical University in Prague to visit San Jorge. During his stay at USJ gave lectures on Heterogeneous Computing to our Computer Engineering students and also met up with lecturers and researchers from the Polytechnic School to explore possibilities of collaboration with his home university.

II Jornada de Juegos de Mesa

Desde la Escuela Politécnica se organizó esta jornada de divulgación campeonato de los juegos de mesa Colonos de Catán y Carcassonne. En ella participaron alumnos de la escuela de todos los cursos y participantes tanto de otros centros como de fuera de la universidad.

Preuniversitarios 2016

A lo largo de este curso, diferentes profesores y alumnos de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad San Jorge han realizado diferentes talleres para alumnos preuniversitarios.

En estos talleres se ha introducido a los participantes en los contenidos de la titulación, se les ha mostrado varios proyectos que están siendo realizados por alumnos de la Escuela y los alumnos de los diferentes centros realizaban un taller sobre programación de videojuegos diseñado por los profesores de la Escuela Politécnica Superior.

Participación en la actividad 'WALQA DE CERCA' y otras jornadas dedicadas a jóvenes aragoneses

La Escuela Politécnica Superior colaboró en la celebración ofreciendo a los alumnos un taller sobre programación de videojuegos. Además han sido varias las participaciones de personal de la Escuela en charlas y talleres en diferentes centros educativos de nuestro entorno.

Participación en diferentes jornadas de puertas abiertas de la USJ: Open Day

La Escuela participó en estas jornadas cuyo objetivo es que los estudiantes interesados en estudiar en el centro puedan visitarlo y conocer a sus responsables en las sesiones informativas de cada titulación. Si lo desean pueden acudir acompañados de sus familiares y amigos. Durante la Jornada, se realizaron visitas guiadas por las instalaciones y demostraciones en los talleres.

Taller de diseño de juegos de mesa

Un taller muy práctico dirigido por Oriol Ripoll de creación juegos de mesa, estructurado en dos sesiones independientes pero complementarias. Al principio de cada sesión se analizaron algunos principios de diseño de juegos y probarán algunos ejemplos. Posteriormente los participantes recibieron un reto. Posteriormente se probaron todos los juegos.

Visita la Gamificación World Congress

Los alumnos de la Escuela Politécnica Superior acudieron Gamification World Congress donde pudieron conocer las últimas innovaciones en el ámbito de la gamificación.

Curso 3ds Max para entornos interactivos

Curso de introducción y perfeccionamiento de 3ds Max para la creación de elementos en entornos interactivos como videojuegos. El curso fue impartido por los profesores Antonio Estepa y Raúl Navas.

Realización Concurso idea tu videojuego

Desde la Escuela se organizó un concurso dirigido a estudiantes de bachillerato y grados superiores para fomentar su creatividad y acercar a los estudiantes a las nuevas tecnologías.

Organización del concurso solidario dentro de las jornadas USJ Connecta

Los alumnos de la Escuela organizaron, dentro de las jornadas USJ Connecta, un torneo solidario: una carrera virtual de coches que sirvió para que los alumnos y egresados compitieran a través del videojuego Super ToyCars y recaudaran dinero para donar a la Fundación Dominicana San Valero.

Participación en el evento de videojuegos Gamesis

Profesores y alumnos participaron en el evento de videojuegos Gamesis. Los profesores Gabriel Marro y Javier Calvo participaron, respectivamente, con las charlas "Dónde estudiar videojuegos" y "Personajes en los videojuegos"

Participación en el evento YouWin

La Escuela participó en el evento organizando dos charlas: "Claves del éxito de un videojuego" y "Como ganar dinero desarrollando videojuegos". Los alumnos tuvieron la posibilidad de mostrar sus videojuegos a los asistentes al evento.

Organización de LAN Party San Jorge

Con motivo de la celebración del patrón de Aragón los alumnos de la Escuela organizaron una LAN PARTY donde hubo participación de componentes de diversos ámbitos de la comunidad universitaria.

Organización 1 día con un ingeniero

En colaboración con el colegio británico, varios alumnos de este colegio pasaron una jornada dentro de la Universidad conociendo la vida de un profesional del ámbito del videojuego y de la informática.

Microsoft University Tour

Una jornada de la mano de Microsoft donde profesores y alumnos de la Escuela pudieron conocer las últimas novedades de Microsoft aplicables a nivel educativo y profesional.

Participación en las actividades organizadas en el Campus de Villanueva de Gállego

La localización de la Escuela en el campus de Villanueva de Gállego permite que nuestros alumnos puedan participar en todas las actividades organizadas en el campus, bien desde otras facultades o escuelas bien desde departamentos específicos.

Las actividades son muchas y variadas:

- Cursos y actividades ofertadas por el servicio de actividades deportivas como Let's Run, bus blanco, diferentes campeonatos deportivos y cursos.
- Talleres y actividades organizadas por el Servicio de Actividades Culturales como su taller de Teatro, el club del Rock&Roll, talleres de Danza, Tv Creativa, Los lunes del Principal, Rutas y Espacio en Blanco.
- La Feria de empleo USJ CONNECTA organizada por la Unidad de Orientación Profesional y Empresas.
- Seminarios y actividades organizados por otros centros como maratones de cine, las Jornadas para Jóvenes emprendedores organizadas por la Escuela de Gobierno y Liderazgo compuestas por diferentes conferencias para profundizar en la investigación y la innovación para el emprendimiento, o los cursos de impresión 3d organizados por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Zaragoza, por la Unidad de Prácticas en empresas y empleo.
- Jornadas y actividades organizadas por el instituto de Humanismo y Sociedad, como la IV Jornada sobre retos éticos, sociales y culturales en la Unión Europea del Siglo XXI'.

5.2. Principales hitos del curso académico

Investigación

Los diferentes hitos de los proyectos abordados desde el equipo de docentes de la escuela se recogen en la memoria anual del grupo de investigación. La actividad investigadora en el centro se recoge en el punto 4.3.7 de esta memoria.

Innovación académica

Durante este curso se ha continuado el trabajo de aplicación de CLIL en las materias. Además se ha comenzado un proyecto específico de revisión de materiales en inglés.

En todas las materias se sigue haciendo un uso cada día más completo de la Plataforma Docente Universitaria y en muchas se empieza a contextualizar dentro del constructivismo social.

Además este año se ha realizado una actividad de Aprendizaje Servicio en la materia optativa Accesibilidad, usabilidad y reingeniería Web.

Por otra parte, este curso se ha iniciado un proyecto que involucra a diferentes materias del grado e involucra a todos los alumnos de la Escuela Politécnica Superior. El proyecto pretende simular una experiencia empresarial para el alumno a lo largo de su formación académica. Durante este curso han sido muchas las materias y actividades que han aportado trabajo a la empresa, tanto del grado de Ingeniería Informática como del Grado en Diseño y desarrollo de videojuegos.

Actividades de divulgación científica

Durante este curso la escuela ha seguido ofertado el taller sobre desarrollo de videojuegos, donde los participantes terminan creando su propio juego y jugando con él y el taller de robótica para alumnos de Bachiller y un nuevo. Estos talleres se han ofrecido en diferentes actividades, bien desarrolladas en la universidad bien en otros espacios como el Parque tecnológico Walqa u otros centros de educación secundaria.

Como el curso pasado, Gabriel Marro, director de la Escuela Politécnica Superior, participó de nuevo en You Win: Zaragoza, el Salón de Videojuegos y Entretenimiento Digital de Zaragoza, con una conferencia sobre los videojuegos como carrera universitaria.

Actividades de alumnos

Durante este curso se colaboró con los alumnos en la organización de una LAN PARTY. Alumnos de todos los cursos y los diferentes grados de la Escuela colaboraron en la organización de un evento que atrajo a alumnos de otros centros universitarios.

6. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

6.1. Distribución de calificaciones

CALIFICACIÓN	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
No presentado	7,3%	3,3%	0,5%	1,0%	2,7%	2,0%
Suspense	18,6%	3,7%	2,7%	14,1%	9,2%	11,9%
Aprobado	36,4%	42,8%	25,5%	30,3%	34,9%	20,8%
Notable	33,6%	38,7%	58,5%	36,4%	32,1%	40,6%
Sobresaliente	1,8%	7,4%	10,6%	12,1%	11,9%	21,8%
Matrícula de honor	0,5%	2,5%	2,1%	6,1%	9,2%	3,0%

6.2. Distribución de calificaciones por materia

MATERIA	No presentado	Suspense	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
ANÁLISIS Y CÁLCULO	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS FÍSICOS	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
SISTEMAS LÓGICOS	0,0%	0,0%	16,7%	77,8%	5,6%	0,0%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	0,0%	50,0%	0,0%	0,0%	50,0%	0,0%
FORMAL LANGUAGES	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	0,0%	0,0%	37,5%	37,5%	25,0%	0,0%

MATEMÁTICA DISCRETA	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
SISTEMAS INFORMACIÓN	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
ACCESIBILIDAD, USABILIDAD Y REINGENIERÍA DE SITIOS WEB	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	20,0%	0,0%	40,0%	20,0%	20,0%	0,0%
ADMINISTRACIÓN SISTEMAS OPERATIVOS	25,0%	0,0%	25,0%	25,0%	25,0%	0,0%
APLICACIONES MÓVILES	0,0%	25,0%	0,0%	0,0%	50,0%	25,0%
ARQUITECTURAS AVANZADAS DE COMPUTACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
LENGUAJES Y ESTÁNDARES EN LA WEB	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%
MODELADO Y ANIMACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	0,0%	0,0%	66,7%	33,3%	0,0%	0,0%
REDES Y COMUNICACIONES I	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	0,0%	33,3%	0,0%	66,7%	0,0%	0,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	0,0%	0,0%	50,0%	25,0%	25,0%	0,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	80,0%	0,0%	20,0%
ACCESIBILIDAD, USABILIDAD Y REINGENIERÍA DE SITIOS WEB	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
ARQUITECTURAS AVANZADAS DE COMPUTACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	0,0%	0,0%	50,0%	0,0%	50,0%	0,0%
GESTIÓN DE PROYECTOS	0,0%	0,0%	50,0%	0,0%	50,0%	0,0%
LENGUAJES Y ESTÁNDARES EN LA WEB	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%
MODELADO Y ANIMACIÓN	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	0,0%	0,0%	66,7%	33,3%	0,0%	0,0%
PROYECTO FIN DE GRADO	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	0,0%	0,0%	66,7%	0,0%	33,3%	0,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	0,0%	0,0%	50,0%	0,0%	50,0%	0,0%

6.3. Tasas de rendimiento

Tasa de rendimiento: Relación porcentual entre el número total de créditos superados y el número total de créditos matriculados en el programa.

Tasa de abandono: Relación porcentual entre el número total de estudiantes de una cohorte de nuevo ingreso que debieron obtener el título el año académico anterior y que no se han matriculado ni en ese año académico ni en el anterior.

Tasa de graduación: Porcentaje de estudiantes que finalizan el programa en el tiempo previsto en el plan de estudios o en un año académico más en relación a su cohorte de entrada.

Tasa de eficiencia: Relación porcentual entre el número total de créditos del plan de estudios a los que debieron haberse matriculado a lo largo del programa el conjunto de graduados de un determinado año académico y el número total de créditos en los que realmente han tenido que matricularse.

Tasa de éxito: Relación porcentual entre el número total de créditos superados y el número total de créditos presentados a evaluación en el programa.

Tasa de evaluación: Relación porcentual entre el número total de créditos presentados a evaluación y el número total de créditos matriculados en el programa.

TASA	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Tasa de rendimiento	70,8%	89,5%	94,6%	73,4%	86,1%	85,8%
Tasa de abandono (10%*)	NP	47,1%	33,3%	70,6%	66,7%	0,0%
Tasa de graduación (70%*)	NP	NP	47,1%	66,7%	18,8%	100,0%
Tasa de eficiencia (65%*)	NP	99,2%	90,5%	95,4%	85,4%	100,0%
Tasa de éxito	76,3%	94,2%	95,4%	81,9%	89,3%	87,0%
Tasa de evaluación	89,9%	95,0%	99,2%	94,3%	96,4%	94,8%

* Tasas estimadas en la Memoria de Solicitud de Verificación

6.4. Tasa de rendimiento por materia

Materia	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
<i>Grado en Ingeniería informática</i>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	100,0%	66,7%	100,0%	100,0%	66,7%	66,7%
ADMINISTRACIÓN SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	85,7%	100,0%	66,7%	60,0%
ÁLGEBRA	46,2%	50,0%	0,0%	66,7%	100,0%	NP
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	80,0%	100,0%	100,0%	100,0%	71,4%	0,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	30,8%	71,4%	100,0%	25,0%	50,0%	0,0%
APLICACIONES MÓVILES	100,0%	100,0%	80,0%	100,0%	66,7%	75,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	100,0%	80,0%	100,0%	100,0%	75,0%	50,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	80,0%	100,0%

DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	50,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	60,0%	100,0%	NP	80,0%	NP	NP
ESTADÍSTICA	57,1%	100,0%	NP	71,4%	100,0%	NP
ESTRUCTURA DE DATOS	88,9%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP
FORMAL LANGUAGES	66,7%	100,0%	100,0%	100,0%	71,4%	0,0%
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	20,0%	100,0%	NP	62,5%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	75,0%	71,4%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS FÍSICOS	36,4%	66,7%	NP	57,1%	0,0%	0,0%
GESTIÓN DE PROYECTOS	NP	80,0%	100,0%	100,0%	NP	50,0%
HABILIDADES Y PRINCIPIOS PROFESIONALES	66,7%	100,0%	NP	85,7%	NP	NP
HUMANISMO CÍVICO	77,8%	100,0%	NP	100,0%	NP	NP
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	85,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS	55,6%	100,0%	NP	100,0%	NP	NP
INGLÉS PARA INGENIEROS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA	83,3%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICA DISCRETA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	50,0%	0,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I	85,7%	85,7%	NP	100,0%	100,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II	40,0%	60,0%	66,7%	100,0%	100,0%	0,0%
PROYECTO FIN DE GRADO	NP	75,0%	100,0%	80,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES I	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	75,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	100,0%	100,0%	100,0%	0,0%	80,0%	66,7%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	NP	100,0%	60,0%	66,7%	100,0%	100,0%
SISTEMAS INFORMACIÓN	80,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	0,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	83,3%	100,0%	NP	66,7%	66,7%
SISTEMAS LÓGICOS	37,5%	NP	NP	75,0%	75,0%	85,7%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	83,3%	83,3%	100,0%	50,0%	100,0%	83,3%
<i>Doble grado en Ingeniería Informática-Diseño y desarrollo de videojuegos</i>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%

ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ÁLGEBRA	NP	NP	NP	NP	45,5%	47,8%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
ANÁLISIS Y CÁLCULO	NP	NP	NP	NP	NP	70,0%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	NP
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	NP
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	NP	NP	NP	NP
DISEÑO 2D	NP	NP	NP	NP	92,9%	90,5%
DISEÑO 3D	NP	NP	NP	NP	NP	58,3%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	NP	NP	NP	NP	60,0%	83,3%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	50,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	NP	NP	NP	92,9%	95,2%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	NP	NP	NP	75,0%	75,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	NP	NP	NP	NP	91,7%	90,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	NP	NP	NP	88,9%	94,1%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
INGLÉS I	NP	NP	NP	NP	91,7%	89,5%
INGLÉS II	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LENGUAJES FORMALES	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
MATEMÁTICAS	NP	NP	NP	NP	53,8%	82,6%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	85,7%	90,5%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	77,8%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	71,4%
SISTEMAS INTELIGENTES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%

SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	NP	NP	72,7%	85,7%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%

6.5. Tasa de éxito por materia

Materia	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
<i>Grado en Ingeniería informática</i>						
ACCESIBILIDAD, USABILIDAD Y REINGENIERÍA DE SITIOS WEB	200,0%	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ADMINISTRACIÓN SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ÁLGEBRA	60,0%	50,0%	0,0%	66,7%	100,0%	NP
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	83,3%	0,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	30,8%	71,4%	100,0%	25,0%	50,0%	0,0%
APLICACIONES MÓVILES	100,0%	100,0%	80,0%	100,0%	66,7%	75,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	100,0%	80,0%	100,0%	100,0%	75,0%	50,0%
ARQUITECTURAS AVANZADAS DE COMPUTACIÓN	NP	200,0%	NP	NP	NP	200,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	100,0%	NP	80,0%	NP	NP
ESTADÍSTICA	100,0%	100,0%	NP	71,4%	100,0%	NP
ESTRUCTURA DE DATOS	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP
FORMAL LANGUAGES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	83,3%	0,0%
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	20,0%	100,0%	NP	62,5%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	75,0%	71,4%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS FÍSICOS	36,4%	66,7%	NP	57,1%	0,0%	0,0%
GESTIÓN DE PROYECTOS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
HABILIDADES Y PRINCIPIOS PROFESIONALES	66,7%	100,0%	NP	85,7%	NP	NP
HUMANISMO CÍVICO	77,8%	100,0%	NP	100,0%	NP	NP
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS	100,0%	100,0%	NP	100,0%	NP	NP
INGLÉS PARA INGENIEROS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA GRÁFICA	142,9%	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
LENGUAJES Y ESTÁNDARES EN LA WEB	200,0%	200,0%	NP	171,4%	NP	200,0%
MATEMÁTICA DISCRETA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	50,0%	0,0%
MODELADO GEOMETRICO	NP	200,0%	200,0%	NP	200,0%	NP
MODELADO Y ANIMACIÓN	NP	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%
MODELOS DE NEGOCIO EN LA WEB	NP	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	200,0%	NP	166,7%	NP	200,0%
PROGRAMACION CONCURRENTE Y DISTRIBUIDA	NP	NP	200,0%	NP	NP	NP
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I	85,7%	85,7%	NP	100,0%	100,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II	40,0%	100,0%	66,7%	100,0%	100,0%	0,0%
PROYECTO FIN DE GRADO	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES I	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	75,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	100,0%	100,0%	100,0%	0,0%	80,0%	66,7%
ROBÓTICA	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	NP	100,0%	60,0%	66,7%	100,0%	100,0%
SISTEMAS INFORMACIÓN	80,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	0,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	42,9%	NP	NP	75,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	83,3%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
<i>Doble grado en Ingeniería Informática-Diseño y desarrollo de videojuegos</i>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ÁLGEBRA	NP	NP	NP	NP	50,0%	52,4%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
ANÁLISIS Y CÁLCULO	NP	NP	NP	NP	NP	70,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%

DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DISEÑO 2D	NP	NP	NP	NP	100,0%	95,0%
DISEÑO 3D	NP	NP	NP	NP	NP	58,3%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	NP	NP	NP	NP	66,7%	93,8%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	50,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	95,2%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	NP	NP	NP	81,8%	78,9%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	NP	NP	NP	NP	100,0%	94,7%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	94,1%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
INGLÉS I	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INGLÉS II	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LENGUAJES FORMALES	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
MATEMÁTICAS	NP	NP	NP	NP	58,3%	82,6%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	92,3%	95,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	77,8%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	71,4%
SISTEMAS INTELIGENTES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	NP	NP	80,0%	90,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%

6.6. Tasa de evaluación por materia

Materia	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
<i>Grado en Ingeniería informática</i>						
ACCESIBILIDAD, USABILIDAD Y REINGENIERÍA DE SITIOS WEB	200,0%	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	100,0%	66,7%	100,0%	100,0%	66,7%	66,7%
ADMINISTRACIÓN SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	85,7%	100,0%	66,7%	60,0%
ÁLGEBRA	76,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	80,0%	100,0%	100,0%	100,0%	85,7%	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
APLICACIONES MÓVILES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ARQUITECTURAS AVANZADAS DE COMPUTACIÓN	NP	200,0%	NP	NP	NP	100,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	80,0%	100,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	50,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	60,0%	100,0%	NP	100,0%	NP	NP
ESTADÍSTICA	57,1%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP
ESTRUCTURA DE DATOS	88,9%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP
FORMAL LANGUAGES	66,7%	100,0%	100,0%	100,0%	85,7%	100,0%
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS FÍSICOS	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	100,0%
GESTIÓN DE PROYECTOS	NP	80,0%	100,0%	100,0%	NP	50,0%
HABILIDADES Y PRINCIPIOS PROFESIONALES	100,0%	100,0%	NP	100,0%	NP	NP
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	100,0%	NP	100,0%	NP	NP
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	85,7%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS	55,6%	100,0%	NP	100,0%	NP	NP
INGLÉS PARA INGENIEROS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA	83,3%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA GRÁFICA	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
LENGUAJES Y ESTÁNDARES EN LA WEB	200,0%	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%
MATEMÁTICA DISCRETA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
MODELADO GEOMETRICO	NP	200,0%	200,0%	NP	200,0%	NP

MODELADO Y ANIMACIÓN	NP	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%
MODELOS DE NEGOCIO EN LA WEB	NP	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	NP	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%
PROGRAMACION CONCURRENTE Y DISTRIBUIDA	NP	NP	200,0%	NP	NP	NP
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II	100,0%	60,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
PROYECTO FIN DE GRADO	NP	75,0%	100,0%	80,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES I	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
ROBÓTICA	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	NP	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS INFORMACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	83,3%	100,0%	NP	66,7%	66,7%
SISTEMAS LÓGICOS	87,5%	NP	NP	100,0%	75,0%	85,7%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	NP	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%
<i>Doble grado en Ingeniería Informática-Diseño y desarrollo de videojuegos</i>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ÁLGEBRA	NP	NP	NP	NP	90,9%	91,3%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
ANÁLISIS Y CÁLCULO	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DISEÑO 2D	NP	NP	NP	NP	92,9%	95,2%
DISEÑO 3D	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	NP	NP	NP	NP	90,0%	88,9%

ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	NP	NP	NP	92,9%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	NP	NP	NP	91,7%	95,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	NP	NP	NP	NP	91,7%	95,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	NP	NP	NP	88,9%	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
INGLÉS I	NP	NP	NP	NP	91,7%	89,5%
INGLÉS II	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LENGUAJES FORMALES	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
MATEMÁTICAS	NP	NP	NP	NP	92,3%	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	92,9%	95,2%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	NP	NP	90,9%	95,2%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%

6.7. Alumnos egresados

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Alumnos egresados	NP	3	6	3	4	1
Duración prevista de los estudios	NP	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0
Duración media en los estudios	NP	4,0	4,8	4,0	5,0	4,0
VARIACIÓN	NP	0,0	0,8	0,0	1,0	0,0

6.8. Conclusiones Junta de Evaluación

Son destacables los bajos rendimientos de las asignaturas de análisis, fundamentos físicos, matemática discreta y programación orientada a objetos y el bajo rendimiento de algunos alumnos. El reducido número de alumnos en algunas materias y el bajo rendimiento o abandonos puntuales hace que los valores medios se vean afectados.

En algunas materias del primer semestre se observa que los alumnos no completan todas las actividades, dejando la finalización de determinados proyectos para la segunda convocatoria para alcanzar así una mejor calificación en las materias.

Se analizan las materias con bajas tasas de rendimiento pero tras revisar los diferentes casos se considera han obtenido resultados coherentes con la marcha del curso

Se sigue destacando la falta de aprovechamiento de la segunda convocatoria de la materia sistemas avanzados de comunicaciones: los alumnos suspensos solicitan la compensatoria en lugar de invertir tiempo en superarla.

Respecto al trabajo en el aula, todos los docentes coinciden en que la actitud de los grupos en general no es mala. En particular se observa que los alumnos del doble grado tiene una actitud muy positiva en las materias propias del grado en videojuegos.

Al igual que en otros cursos académicos se destaca falta de trabajo autónomo, sobre todo en materias menos próximas a su área de conocimiento. No se considera sea una situación anómala por lo que no se plantea ninguna acción al respecto.

Las tasas de rendimiento del 100% en muchas materias no se consideran fuera de lo normal. Son coherentes con la motivación y participación de los grupos en el aula, el reducido número de alumnos en las materias, el tratamiento personalizado y de calidad que reciben los alumnos de los docentes.

6.9. Acciones implementadas para fomentar la participación de estudiantes en el proceso de aprendizaje

El reducido número de estudiantes en el programa ha favorecido la práctica de metodologías activas y centradas en el estudiante. El seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno es personalizado.

Como apuesta por la formación práctica y continuada del alumno, todas las materias incorporan elementos de evaluación continua que reducen el peso de las pruebas finales. Desde el primer curso de implantación del Grado nos pareció un elemento fundamental para favorecer el aprendizaje del alumno. Esto nos permite distribuir, de forma más uniforme y coordinada, las actividades formativas de las materias a lo largo del curso y ajustarlas a las características de los grupos de alumnos.

La implementación de un sistema de evaluación continua ha requerido mucha coordinación por parte de los docentes, y la implicación de los estudiantes en el proceso es un factor clave para poderlo llevar a cabo.

Se potencia desde el primer curso el desarrollo de actividades en el entorno de grupo, la realización de proyectos cooperativos y defensas escritas y orales de los trabajos que realizan. Todas las materias incorporan en su evaluación en mayor o menor medida los trabajos en equipo o individuales.

Por otra parte se ha incorporado en el proyecto la utilización del inglés como lengua vehicular en gran parte de las actividades que realizan los alumnos. No sólo se desarrolla un módulo específico de inglés en el programa de grado, sino que la integración de esta lengua en las materias de la titulación es progresiva, haciendo que más del 80% de las materias de los dos últimos cursos se desarrollen íntegramente en inglés. En este proyecto CLIL (Content and Language Integrated Learning) participa, colabora y da soporte a los docentes, personal específico del Instituto de Lenguas Modernas.

Prácticamente todos los ítems de la evaluación del profesorado relacionados con el desarrollo de las materias obtienen calificaciones superiores a 8,5 sobre 10 puntos. La satisfacción de los alumnos con la labor docente alcanza valores excelentes en estas encuestas. Todos los aspectos relacionados con la metodología docente, han sido considerados un punto fuerte del Proyecto en la evaluación externa al Grado.

Las actividades formativas vinculadas a las materias se complementan con diferentes tipos de actividades académicas. Entre ellas se encuentran visitas a congresos, a centros tecnológicos, Ciclos de conferencias y charlas o la organización de talleres. La información sobre estas actividades se distribuye a través de los diferentes canales de comunicación interna y externa de la Escuela y de la Universidad. Se recogen estas actividades en el punto 6.1 de esta memoria.

Además, este curso se ha iniciado un proyecto que involucra a diferentes materias del grado e involucra a todos los alumnos de la Escuela Politécnica Superior. Desde el primer día se involucra a los alumnos en el este proyecto que pretende simular una experiencia empresarial para el alumno a lo largo de su formación académica. Durante este curso han sido muchas las materias y actividades que han aportado trabajo a la empresa, tanto del grado de Ingeniería Informática como del Grado en Diseño y desarrollo de videojuegos.

Los alumnos decidieron el nombre de la empresa, diseñaron el logo y constituyeron los diferentes grupos de trabajo.

La página Web del proyecto la elaboraron alumnos de la materia Lenguajes y Estándares en la Web.

Los alumnos de Ingeniería del Software explicaron a los desarrolladores de primer curso como planificar y organizar las tareas de un proyecto. En la materia de Modelos de Negocio en la Web, se realizaron una propuesta de plan de negocio.

6.10. Análisis evaluación del aprendizaje

Se detecta que el nivel de inglés de partida de los alumnos de primer curso es superior en media que en otros cursos académicos. No obstante siguen observándose carencias en disciplinas correspondientes al módulo científico técnico. Para solventar estas carencias se aumenta el tiempo dedicado a tutorías en las materias correspondientes al módulo científico técnico y los alumnos cuenta con material y apoyo específico para los conocimientos previos en materias matemáticas.

Al igual que en otros cursos académicos se destaca falta de trabajo autónomo, sobre todo en alumno de primeros cursos y en aquellas materias en las que encuentran mayores dificultades. Falta de capacidad a la hora de recurrir a referencias bibliográficas, analizarlas de forma exhaustiva y obtener de esa práctica un conocimiento constructivo. Seguimos trabajando con los alumnos la necesidad de ampliar la información como respuesta a ejercicios teórico prácticos utilizando referencias bibliográficas de calidad, lo que supone incrementar el esfuerzo a la hora de resolver las prácticas de cada materia.

Por otra parte se detecta que la orientación metodológica en materias de primer curso debe ser más pautada. Las actividades de enseñanza – aprendizaje que exigen mayor autonomía por parte del alumno a la hora de preparar documentación de referencia o realizar búsquedas específicas de información, obtiene mejores resultados en alumnos de tercer curso y superiores.

Criterio 7. Indicadores de satisfacción y rendimiento

7. INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO

7.1. Satisfacción de los alumnos

7.1.1. Encuestas de evaluación

ASPECTOS GENERALES	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Satisfacción con el proceso de incorporación de nuevos alumnos	8,4 (93,0%)	NP	NP	8,4 (66,7%)	NP	NP
Satisfacción con el programa de acción tutorial	9,1 (73,8%)	9,6	8,4 (73,3%)	9,1 (65,4%)	9,1 (70,0%)	8,6 (86,7%)
Satisfacción con el servicio de biblioteca	9,2 (63,0%)	8,7 (31,0%)	8,6 (71,4%)	7,8 (81,8%)	8,8 (60,0%)	7,7 (85,7%)
Satisfacción con las instalaciones y recursos materiales	7,2 (52,0%)	7,7 (29,0%)	8,2 (55,6%)	6,7 (87,5%)	8,5 (80,0%)	7,5 (85,7%)
Satisfacción con la Secretaría General Académica	8,9 (52,0%)	9,1 (29,0%)	8,9 (55,6%)	7,6 (87,5%)	8,8 (80,0%)	8,0 (85,7%)
Satisfacción con los sistemas de información	7,9 (52,0%)	7,4 (29,0%)	7,7 (55,6%)	7,0 (87,5%)	8,2 (80,0%)	7,5 (85,7%)
Satisfacción con el servicio de actividades deportivas	8,1 (52,0%)	5,9 (29,0%)	7,2 (55,6%)	6,0 (87,5%)	8,9 (80,0%)	6,9 (85,7%)
Satisfacción con los servicios de restauración	7,0 (52,0%)	6,4 (29,0%)	7,3 (55,6%)	7,6 (87,5%)	8,8 (80,0%)	6,9 (85,7%)
Satisfacción con el servicio de transporte	7,6 (52,0%)	7,9 (29,0%)	7,8 (55,6%)	7,0 (87,5%)	8,1 (80,0%)	6,8 (85,7%)

En paréntesis tasas de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios	9,3	9,1	9,2	8,8	8,6	9,0
Satisfacción de los estudiantes con los materiales didácticos	8,9	8,9	8,7	8,2	8,3	8,7
Satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información de la web	7,9	NP	NP	9,0	NP	NP
Satisfacción de los estudiantes con las metodologías docentes	9,1	9,2	9,1	8,3	8,4	8,7
Satisfacción de los estudiantes con los sistemas de evaluación	8,9	8,9	8,8	8,3	8,5	8,9
Satisfacción de los estudiantes con la labor docente del profesor	9,0	9,1	9,0	8,3	8,4	8,9

7.1.2. Reuniones de delegados

Durante las reuniones mantenidas con los delegados durante el curso 2015-2016 se han tratado los siguientes temas:

- Persianas en las aulas.
- LAN Party.
- Calendario de exámenes.
- Normativa del laboratorio de videojuegos.
- Acreditación del grado.
- Web Insert Brain.

7.1.3. Análisis satisfacción alumnos

Para el próximo curso se pretende mejorar las instalaciones a disposición de los alumnos con la reubicación de las aulas y talleres en el edificio de rectorado.

La satisfacción de los alumnos con el programa de acción tutorial sigue siendo muy alta. Durante este curso se ha seguido apostando por la formación específica del profesorado para el desempeño de esta actividad.

Todos los problemas expuestos por los alumnos en las reuniones de delegados han sido atendidos con premura y se ha tratado en todos los casos de buscar soluciones en colaboración con los representantes de los alumnos. En algunos de los problemas más delicados se ha propuesto a los delegados reuniones extraordinarias para analizar de forma conjunta la satisfacción con las soluciones propuestas.

7.2. Satisfacción de los egresados

7.2.1. Encuestas de evaluación

ASPECTOS GENERALES	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Satisfacción de los egresados con el programa	NP	8,9 (100%)	8,2 (42,9%)	7,5 (100,0%)	NC	7,6 (100,0%)
Media Universidad	NP	7,0 (68%)	7,1 (49,0%)	7,2 (45,4%)	7,5 (36,6%)	7,8 (46,0%)

En paréntesis tasas de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Satisfacción de los egresados con la organización del plan de estudios	9,3	9,1	9,2	8,8	NC	8,0
Satisfacción de los egresados con la información recibida sobre el programa	NP	9,0	8,7	7,5	NC	9,0
Satisfacción de los egresados con las metodologías docentes	NP	9,2	8,3	7,0	NC	7,9
Satisfacción de los egresados con los sistemas de evaluación	NP	9,0	7,0	7,0	NC	7,7
Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo	NP	9,5	7,0	6,3	NC	8,0
Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados	NP	9,5	9,7	8,3	NC	8,3

7.2.2. Análisis satisfacción de egresados

Durante este curso se observa una mejora de la satisfacción de los alumnos.

7.3. Satisfacción del personal docente

7.3.1. Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa

ASPECTOS GENERALES	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Satisfacción de los profesores con el programa	NP	8,6 (44,0%)	NP	8,3 (34,6%)	NP	9,0 (54,5%)
Media Universidad	8,6 (33,3%)	8,2 (73,8%)	8,7 (61,1%)	8,1 (43,5%)	9,3 (50,0%)	8,5 (49,4%)

En paréntesis tasas de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
Satisfacción del profesorado con la organización del plan de estudios	NP	7,6	NP	8,3	NP	9,1
Satisfacción del profesorado con la coordinación docente	NP	7,2	NP	8,3	NP	8,8
Satisfacción del profesorado con la información de la web	NP	8,4	NP	9,0	NP	9,3
Satisfacción del profesorado con los recursos materiales	NP	8,4	NP	9,1	NP	9,4
Satisfacción del profesorado con los resultados alcanzados por los estudiantes	NP	8,9	NP	6,3	NP	8,4
Satisfacción del profesorado con la Biblioteca	9,6	NP	6,7	NP	8,6	NP

7.3.2. Reuniones de planificación, coordinación y evaluación

A lo largo de todo el curso académico, se celebran distintas reuniones del equipo docente de la escuela, bien de su totalidad, bien de comisiones creadas para diferentes trabajos.

De las reuniones claves se levanta acta de dichas reuniones con los acuerdos alcanzados y se archivan electrónicamente. El resto de acuerdos que se tomen se reflejan a través de correo electrónico a los afectados y responsables.

Los trabajos y acuerdos más relevantes tratados en estas reuniones se refieren a planificación y coordinación, evaluación o temas generales y serían los siguientes:

Planificación y Coordinación:

- Planificación de inicio de curso:
 - Revisión de la información completa a proporcionar a profesores y alumnos.
 - Espacios: Preparación y asignación espacios alumnos y profesores.
 - PDU: Unificaciones de grupos, cursos generales y gestión espacios.
- PAT: Plan de acción
 - Asignación de tutores: el tutor se mantendrá durante toda la titulación.
 - Revisión y/o presentación de la documentación a disposición de los tutores y a los nuevos docentes los objetivos de este Plan.
- PFG: Proyecto Fin de Grado:
 - Reasignación de responsables de la asignatura y gestiones asociadas.
 - Modificación en la documentación asociada (Guía docente y manual) Revisión de la documentación existente, propuestas de mejora y responsables de llevarlas a efecto.
 - Reuniones de seguimiento del estado de proyectandos y proyectos.
 - Reuniones para la asignación de proyectos y tutores en las fechas correspondientes.
 - Reuniones para asignaciones de tribunales.
- Revisión de Guías Docentes de las materias:
 - Asignación de supervisores para las guías docentes de las materias por áreas de conocimiento.
 - Revisión de los objetivos de la revisión.
 - Gestiones asociadas.
- Delegados:
 - Organización elecciones, reuniones y procedimientos.
- Extensión universitaria (Talleres de divulgación científica):
 - Organización de diferentes actividades para diferentes colectivos: Talleres, jornadas informativas...
 - Organización logística interna.
 - Participación de otros departamentos y centros.

- Revisión de fechas.
 - Organización de actividades para alumnos de la escuela (Visitas, charlas,...).
- Horarios y calendarios:
 - Revisiones y modificaciones a horarios y calendarios.
 - Organización y publicación horarios de tutorías.
 - Calendarios de exámenes julio: versiones iniciales, vías de propuestas para la versión definitiva y responsables.
 - Análisis del calendario académico, definición de responsables.
 - Presentación y aceptación de las propuestas y/o modificaciones calendario
- Admisiones extraordinarias:
 - Perfil del alumno, materias matriculadas y acciones a tomar por los docentes para la correcta integración del alumno en el curso.
- Solicitud becas propias de la escuela y grupos de investigación: Definición de solicitudes y funciones.
- Preparación traslado y reubicación de espacios:
 - Distribución de espacios.
 - Tareas pendientes y responsables.

Evaluación:

- Acuerdos sobre las fechas y el método de pasar las encuestas de evaluación a los alumnos (docencia, acción tutorial, otras).
- Organización y celebración comisión calidad evaluación memoria anual de programa.
- Juntas de evaluación.

Temas generales:

- Plan de acción: Elaboración, revisión y seguimiento.
- Colaboraciones otros centros y entidades: Análisis de las colaboraciones y definición de responsables.
- Acuerdos y trabajo sobre la Web de la escuela y en redes sociales: acuerdos y responsables.
- Becas propias: Análisis de necesidades y creación de ofertas.
- Reuniones relativas a la oferta formativa de la escuela.
 - Análisis de las propuestas de oferta formativa de la escuela y acciones a realizar para presentar la documentación adecuada a los organismos afectados.
 - Creación de grupos de trabajo, tareas asociadas y planes de entregas.
 - Revisión informes (ACPUA, ANECA y otros).
- Reuniones relativas a Investigación
 - Revisión de los estados de los diferentes proyectos.
 - Creación de grupos de trabajo.
- Análisis propuestas y decisiones de reuniones celebradas con otras áreas y departamentos.

Además de estas reuniones al final de cada semestre se han realizado juntas de evaluación dónde se han analizado los diferentes resultados de los alumnos de todos los cursos, y en los casos críticos cada

profesor ha expresado las recomendaciones oportunas al tutor correspondiente que toma nota para trasladárselas a los alumnos respectivos en reunión personal según el plan de acción tutorial.

En estas reuniones también se han analizado los resultados de las diferentes encuestas de evaluación de la actividad docente y las conclusiones de las reuniones de delegados que procedían.

7.3.3. Análisis satisfacción del profesorado

Durante este curso se observa una mejora de la satisfacción del profesorado.

7.4. Satisfacción del personal no docente

7.4.1. Reuniones de personal no docente

Las reuniones con el personal no docente se realizan para ajustar diferentes procedimientos o resolver situaciones concretas. En éstas participan los afectados no docentes y los responsables académicos correspondientes.

Las reuniones más frecuentes se realizan con la secretaría académica y de facultad para tratar temas relativos a normativas académicas, gestión de actividades extraacadémicas, o de apoyo a materias como Proyecto Fin de Grado.

También se realizan reuniones con los responsables de diferentes unidades como la Unidad de Orientación Profesional y Empleo, Cultural o Deportes para colaborar en la definición de actividades afines al grado y fomentar la participación de nuestros alumnos en las actividades que organizan.

Para la preparación de las infraestructuras a disposición de los alumnos se celebran reuniones con responsables de áreas de infraestructuras y de sistemas.

En las reuniones de delegados y para cuestiones concretas del desarrollo, implantación y aseguramiento de la calidad del plan de estudios, es estrecha la colaboración con personal de la Unidad Técnica de Calidad y del Vicerrectorado de Ordenación Académica.

7.4.2. Análisis satisfacción personal no docente

No hay encuestas que analicen la satisfacción del personal no docente con el programa. No obstante las reuniones informales que se celebran con el personal no docente no muestran ningún tipo de insatisfacción con el programa.

7.5. Inserción laboral de los graduados

7.5.1. Datos inserción laboral al finalizar los estudios

No procede.

7.5.2. Análisis inserción laboral

No procede.

Orientación a la mejora

8. SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS

8.1. Evaluador externo

La Evaluación externa está prevista para el curso académico 2018-2019.

8.2. ACPUA

El último Informe de Seguimiento recibido por parte de ACPUA está publicado en el siguiente enlace:
http://www.aragon.es/estaticos/Sequimiento_10_11/1011_USJ_IS_Ing_Informatica.pdf

9. PROPUESTAS DE MEJORA

9.1. Mejoras implantadas durante el curso académico 2015-2016

Durante este curso se ha trabajado en varias propuestas de mejora del programa, principalmente las relacionadas con mejoras propuestas en la memoria académica y los objetivos del plan de acción del del pasado curso:

- Se ha mejorado la satisfacción de los alumnos en el Campos de Villanueva, promoviendo la participación en actividades transversales y generando un número mayor de actividades desde la Titulación en las que puedan participar alumnos de otros programas. Se destaca la organización de la I Brains&Dragons LAN PARTY por los alumnos de escuela en la que participaron estudiantes de otros grados.
- Se ha mejorado el aula laboratorio dotándole de mobiliario específico y reorganizando el material. Para ello se ha contado con una beca de colaboración de laboratorio.
- Se consolida el grado presencial a través del doble grado. Por tercer año consecutivo el número de alumnos matriculados ha aumentado.
- Se ha apoyado y desarrollado el programa EMPRESA – ESCUELA de la Escuela Politécnica Superior, implicando a los alumnos desde diferentes actividades y materias. Son varias las actividades de diferentes cursos y grados los que han participado en este proyecto.
- Se ha apoyado a los profesores doctorandos para que terminaran sus investigaciones para obtener el doctorado.
- Ha aumentado el flujo de alumnos Erasmus y la actividad Internacional del grado.
- Se han realizado nuevos proyectos de investigación, tanto nacionales como internacionales, se han mantenido las cátedras existentes y se ha aumentado la producción científica de nuestros investigadores.

También se ha seguido trabajando las siguientes mejoras iniciadas en cursos anteriores:

- Mejora de la visibilidad de la escuela en la sociedad aragonesa, manteniendo iniciativas que permitan crear vocación en el ámbito de la informática a diferentes grupos de jóvenes. En la misma línea se ha continuado con la mejora de la Web de la escuela y las diferentes redes sociales.
- Se han ofertado distintas becas de colaboración a los alumnos para facilitarles la colaboración con empresas del sector y participación en proyectos de investigación.
- Se ha continuado con la oferta de actividades de divulgación de la ingeniería orientadas a jóvenes aragoneses: concursos, talleres de robótica y videojuegos, Charlas...
- Se ha mejorado la presencia del grado en redes sociales.

9.2. Propuestas de mejora para el curso académico 2016-2017

- Consolidar la satisfacción de los alumnos en el campus impulsando y organizando actividades que involucren a alumnos de diferentes grados y escuelas.
- Apoyar y desarrollar el programa EMPRESA – ESCUELA de la Escuela Politécnica Superior, implicando a los alumnos desde diferentes actividades académicas y extraacadémicas.
- Aumentar el número de actividades de Aprendizaje-Servicio dentro de alguna materia o como actividad transversal a los alumnos.
- Mejorar el laboratorio asignándole un espacio propio y poniendo a disposición de los alumnos nuevo material.
- Impulsar y apoyar diferentes acciones de internacionalización del programa como el desarrollo de un programa intensivo de intercambio de estudiantes.
- Apoyar y desarrollar el programa EMPRESA – ESCUELA de la Escuela Politécnica Superior, implicando a los alumnos en el proyecto a través de la realización de diferentes actividades académicas y extraacadémicas.
- Facilitar la habilitación y la acreditación CLIL de los docentes.
- Aumentar el número de doctores y doctorandos en el programa a través de medidas que favorezcan la dedicación del personal docente a la realización y finalización de programas de doctorado.

Además de éstas, otras propuestas de mejora planteadas en los planes de acción del Plan de Acción Tutorial, Internacional, Investigación y de la Escuela Politécnica Superior también tendrán su efecto en el buen desarrollo del Grado.

ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES

	CÓDIGO	INDICADOR	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016
1	IN-006	Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas	40	40	40	40	40	40
2	IN-031	Ratio de plazas demandadas / ofertadas	0,33	0,25	0,03	0,4	0,3	0,0
3	IN-032	Número de alumnos de nuevo ingreso	6	0	0	12	14	21
4	IN-064	Variación porcentual de matrícula de nuevo ingreso	66,7%	0,0%	0,0%	NP	116,7%	150,0%
5	IN-033	Rato de matrícula de nuevo ingreso / plazas ofertadas	0,15	0	0	0,3	0,35	0,53
6	IN-034	% de alumnos de nuevo ingreso que han realizado la PAU	66,7%	0,0%	0,0%	66,7%	92,9%	81,0%
7	IN-035	Nota de corte PAU	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
8	IN-036	Nota media de acceso PAU	5,94	NP	NP	6,8	6,0	6,8
9	IN-039	Número de alumnos de nuevo ingreso en todos cursos excepto primero	2	2	0	2	0	1
10	IN-040	Número de alumnos matriculados (títulos oficiales)	26	21	17	23	33	45
11	IN-047	Número de egresados	NP	3	6	3	4	1
12	IN-011	% de alumnos en programa de movilidad (outgoing)	10,0%	11,1 %	0,0%	0,0%	0,0%	4,4%
13	IN-012	% de alumnos en programa de movilidad (incoming)	5,0%	0,0%	0,0%	0,0%	6,1%	11,1%
14	IN-019	Ratio alumnos/profesor	2,3	1,8	4,4	1,8	1,1	1,6
15	IN-017	% PDI doctores / PDI	20,9%	29,6%	25,9%	28,8%	28,6%	35,2%
16	IN-114	% PDI acreditados / PDI	16,7%	14,8%	9,5%	13,0%	14,3%	12,1%
17	IN-020	% de profesores sometidos a evaluación de la actividad docente	74,0%	85,7%	77,8%	90,7%	89,1%	91,7%
18	IN-069	Tasa de rendimiento	70,8%	89,5%	94,6%	73,4%	86,1%	85,8%
19	IN-070	Tasa de eficiencia	NP	99,2%	90,5%	95,4%	85,4%	100,0%
20	IN-071	Tasa de abandono	NP	47,1%	33,3%	70,6%	66,7%	0,0%
21	IN-072	Tasa de graduación	NP	NP	47,1%	66,7%	18,8%	100,0%
22	IN-112	Tasa de éxito	76,3%	94,2%	95,4%	81,9%	89,3%	87,0%
23	IN-113	Tasa de evaluación	89,9%	95,0%	99,2%	94,3%	96,4%	94,8%
24	IN-074	Duración media en los estudios	NP	4	4,8	4	5	4,0

25	IN-076	Satisfacción de los alumnos con el Plan de Acción Tutorial	9,1	9,6	8,4	9,1	9,1	8,6
26	IN-077	Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	9,3	8,8	9,9	NC	NP	NC
27	IN-078	Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad	9,0	7,6	NP	NP	9,1	6,8
28	IN-082	Satisfacción de los alumnos con el profesorado	9,1	9,0	9,0	8,4	8,5	8,9
29	IN-085	Satisfacción de los egresados	NP	8,9	8,2	7,5	NC	7,6
30	IN-086	Satisfacción del profesorado con el programa	NP	8,6	NP	8,3	NP	9,0

ANEXO 2: Comisión de Calidad del Grado en Ingeniería Informática

Fecha de reunión: 15 de diciembre de 2016

Lugar: Edificio Rectorado Universidad San Jorge

Asistentes:

- Carlos Cetina (Director del Grado en Ingeniería Informática).
- Jorge Echeverría (Representante del Personal Docente e Investigador en Grado en Ingeniería Informática).
- Francisco Javier Pérez Longas (alumno Grado en Ingeniería Informática – Modalidad Presencial).
- Eduardo Bayod Mir (alumno Grado en Ingeniería Informática – Modalidad Semipresencial).
- Laura Fernández (Representante del Personal Técnico y de Gestión).
- Natalia Vallés (Unidad Técnica de Calidad).

Orden del día

1. Revisión del plan de acción del curso pasado. Resultados y conclusiones.
2. Recogida de observaciones y comentarios de los participantes sobre los puntos del 1 al 6 de las memorias adjuntas.
3. Revisión del plan de acción 16/17 y adaptar, si procede, a partir de las propuestas de la comisión.
4. Recogida de observaciones.

Desarrollo reunión:

1. Desde UTC se explican los objetivos de la realización de esta memoria y la comisión de Calidad.
2. Desde el Grado de Ingeniería Informática se hace referencia a los siguientes puntos:
 - El número de alumnos en la modalidad presencial ha incrementado muy significativamente respecto a años anteriores.
 - El número de alumnos de nuevo ingreso en la modalidad semipresencial se mantiene en 0 y la voluntad de la universidad es obtener la modalidad online para mejorar la captación de alumnos con un perfil profesional.
 - En la modalidad itinerario por segundo año consecutivo no se admiten alumnos de nuevo ingreso.
 - Número de quejas y sugerencias muy bajo (0-3 dependiendo de la modalidad).
 - El porcentaje de número de doctores se ha incrementado (32%), no llega a los datos de la memoria de verificación (40%) pero existen suficientes profesores doctorandos que deberían culminar su doctorado a finales de 2017.
 - La valoración del profesorado es muy buena en todas las modalidades.
 - Se exponen los objetivos fijados para el curso 16/17
3. Recogida de observaciones:
 - Los alumnos consideran importantes las actividades de apoyo o extra-académicas pero consideran que existe un problema de comunicación. Aportan las siguientes soluciones:

- Mandar un mail personalizado con el título del evento y una imagen representativa.
- Poner un sistema de aviso basado en una imagen utilizando el concepto de "bloque" de la PDU.
- Utilizar el calendario de una de las asignaturas para comunicar los eventos.
- Desde unidad técnica de calidad se pone en valor los buenos resultados obtenidos en las encuestas de los profesores que se encuentran por encima de la media y con una participación de estudiantes de las encuestas que supera muy sustancialmente a la media de la universidad.
- El alumno de la modalidad semipresencial cuestiona la decisión de optar por la modalidad online. En su caso particular se decantó por USJ en lugar de UOC o UNED por la componente presencial de la modalidad semipresencial. Este alumno había cursado con anterioridad la misma titulación en modalidad online de UOC.
- En general los puntos negativos manifestados por los alumnos en las encuestas están relacionados con los trastornos derivados de la construcción del nuevo edificio de servicios generales de la universidad.
- Los alumnos valoran positivamente las medidas tomadas por la anterior vicedecana de la titulación respecto a las quejas presentadas en el pasado ya que actualmente han sido solucionadas.

Tras la presentación de la Memoria Anual del Programa por parte de la Dirección de la Titulación y la deliberación de los representantes de los diversos grupos de interés, quedó aprobada la Memoria Anual del Grado en Ingeniería Informática correspondiente al curso académico 2015-2016.