

Memoria Anual Resumida

Grado en Ingeniería Informática

Curso Académico 2016-2017



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. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas.....	8
2.2.2. Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas (por temas)	9
2.2.3. Resumen histórico de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas	9
2.2.4. Análisis de incidencias sugerencias y reclamaciones	9
DIMENSIÓN 2. RECURSOS	10
Criterio 4. Personal académico.....	10
3. PROFESORADO.....	10
3.1. Datos profesorado	10
3.1.1. Promedio de dedicación al título del profesorado.....	10
3.1.2. Categoría del profesorado.....	10
3.1.3. Ratio alumnos/profesor	10
3.1.4. Participación del profesorado en proyectos en innovación docente	11
3.2. Calidad del profesorado.....	11
3.2.1. Número de profesores/materia evaluados.....	11
3.2.2. Resultados de evaluación parcial del profesorado.....	12
3.2.3. Resultados de evaluación completa del profesorado	12
3.2.4. Cursos de formación.....	13
Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios.....	16
4. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS.....	16
4.1. Calidad de las prácticas externas	16
4.1.1. Evaluación de las prácticas externas.....	16
4.1.2. Entidades externas donde se han realizado las prácticas.....	16
4.1.3. Análisis calidad prácticas externas.....	17
4.2. Calidad del programa de movilidad	17

4.2.1.	<i>Evaluación del programa de movilidad</i>	17
4.2.2.	<i>Destino de alumnos outgoing</i>	17
4.2.3.	<i>Origen de alumnos incoming</i>	17
4.2.4.	<i>Análisis calidad programa de movilidad</i>	18
Criterio 6. Resultados de aprendizaje		18
5.	MEMORIA DE ACTIVIDADES	18
5.1.	Actividades destacadas	18
5.2.	Principales hitos del curso académico	22
6.	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	23
6.1.	Distribución de calificaciones	23
6.2.	Distribución de calificaciones por materia	23
6.3.	Tasas de rendimiento.....	24
6.4.	Tasa de rendimiento por materia	25
6.5.	Tasa de éxito por materia.....	28
6.6.	Tasa de evaluación por materia	31
6.7.	Alumnos egresados.....	34
6.8.	Conclusiones Junta de Evaluación	34
6.9.	Acciones implementadas para fomentar la participación de estudiantes en el proceso de aprendizaje	34
6.10.	Análisis evaluación del aprendizaje.....	36
Criterio 7. Indicadores de satisfacción y rendimiento		36
7.	INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO	36
7.1.	Satisfacción de los alumnos.....	36
7.1.1.	<i>Encuestas de evaluación</i>	36
7.1.2.	<i>Reuniones de delegados</i>	37
7.1.3.	<i>Análisis satisfacción alumnos</i>	37
7.2.	Satisfacción de los egresados	38
7.2.1.	<i>Encuestas de evaluación</i>	38
7.2.2.	<i>Análisis satisfacción de egresados</i>	38
7.3.	Satisfacción del personal docente	38
7.3.1.	<i>Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa</i>	38
7.3.2.	<i>Reuniones de planificación, coordinación y evaluación</i>	39
7.3.3.	<i>Análisis satisfacción del profesorado</i>	41
7.4.	Satisfacción del personal no docente.....	41
7.4.1.	<i>Reuniones de personal no docente</i>	41
7.4.2.	<i>Análisis satisfacción personal no docente</i>	41
7.5.	Inserción laboral de los graduados.....	42
7.5.1.	<i>Datos inserción laboral al finalizar los estudios</i>	42
7.5.2.	<i>Análisis inserción laboral</i>	43
Orientación a la mejora		43

8. SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS	43
8.1. Evaluador externo.....	43
8.2. ACPUA	43
9. PROPUESTAS DE MEJORA	43
9.1. Mejoras implantadas durante el curso académico 2016-2017.....	43
9.2. Propuestas de mejora para el curso académico 2017-2018.....	44
ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES	45
ANEXO 2: Comisión de Calidad del Grado en Ingeniería Informática	47

DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO

Criterio 1. Organización y desarrollo

1. DATOS DE MATRÍCULA

1.1. Plazas de nuevo ingreso ofertadas

	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
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	10	1	16	12	0	0
RATIO PLAZAS DEMANDADAS / OFERTADAS	0,25	0,03	0,4	0,3	0,0	0,0

1.2. Número de alumnos matriculados

	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Alumnos de nuevo ingreso en primer curso	3	1	12	14	21*	20
Alumnos de nuevo ingreso en otros cursos	2	0	2	0	1	1
Alumnos matriculados curso anterior	26	21	17	23	33	45
Graduados año anterior	0	-3	-7	-3	-4	-1
Bajas	-10	-2	-1	-1	-6	-9
TOTAL	21	17	23	33	45	56

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

1.3. Número de alumnos matriculados en los diferentes cursos académicos

	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Nº alumnos matriculados en 1º	3	1	12	14	14	21
Nº alumnos matriculados en 2º	6	2	3	3	21	24
Nº alumnos matriculados en 3º	6	6	1	3	10	9
Nº alumnos matriculados en 4º	6	8	7	3	0	2

1.4. Vía de acceso al primer curso de los estudios

VÍA DE ACCESO	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
PAU	2	1	7	13	17	18
Bachillerato sin PAU	0	0	0	0	0	0
Formación Profesional	1	0	4	1	4	2
Con título universitario	0	0	0	0	0	0
Mayores de 25 años	0	0	0	0	0	0
Convalidación estudios extranjeros	0	0	0	0	0	0
Otros casos	0	0	1	0	0	0
TOTAL	3	1	12	14	21	20

1.5. Nota media de acceso (PAU)

	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Nota de corte PAU	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
Nota media de acceso	NP	NP	6,8	6,0	6,8	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 2017		CURSO 2017-2018	
	GUÍAS MATERIAS IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS NO IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS IMPARTIDAS	GUÍAS MATERIAS NO IMPARTIDAS
94,3%	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

A lo largo del curso 2016-2017 se han realizado modificaciones en el sistema de gestión para adaptar éste a la nueva versión de las normas de calidad y medio ambiente. Se ha actualizado la documentación existente necesaria del sistema de gestión para adecuarla a los nuevos requisitos. Además, se ha creado nueva documentación según las necesidades detectadas por las distintas áreas, fruto o no de esta actualización a la nueva versión de las normas, 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	1+0*	0	0	0	1
Queja	0+0*	0	0	0	0
Queja ambiental	0+0*	0	0	0	0
Sugerencias	5+0*	0	0	0	5
Incidencias	2+0*	0	0	0	2
Reclamaciones	2+0*	0	0	0	2
Otros	0+0*	0	0	0	0
				TOTAL	10

*Grado en Ingeniería Informática + eARTE

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

TEMA	TOTAL
Cafetería	1
Informática	2
Instalaciones	5
Mobiliario	1
Otros	1
TOTAL	10

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

TIPO	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Sugerencia	1	0	2	13	0	5
Incidencia	0	0	2	4	1	2
Reclamación	0	0	0	0	1	2
Agradecimiento	0	0	0	0	0	0
Comentario	0	0	0	1	0	1
Consulta	0	0	0	0	0	0
No conformidad	0	0	0	0	0	0
Queja	0	0	2	1	1	0
Queja ambiental	0	0	0	0	0	0
Otros	0	0	0	0	0	0
TOTAL	1	0	6	19	3	10

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%	47,4%	-	-	-

3.1.2. Categoría del profesorado

% profesores en cada categoría

	PREVISIÓN MEMORIA DE VERIFICACIÓN*	2011- 2012	2012- 2013	2013- 2014	2014- 2015	2015- 2016	2016- 2017
% doctores acreditados	40,6%	14,8%	9,5%	13,0%	14,3%	12,1%	13,6%
% doctores no acreditados		14,8%	9,5%	13,0%	14,3%	23,1%	18,3%
% licenciados doctorandos	59,4%	11,1%	19,1%	17,5%	19,0%	9,9%	18,2%
% licenciados/diplomados		59,2%	61,9%	56,5%	52,4%	54,9%	50,0%

*Previsión para implantación completa de la titulación

% ECTS impartidos por cada categoría

	PREVISIÓN MEMORIA DE VERIFICACIÓN*	2011- 2012	2012- 2013	2013- 2014	2014- 2015	2015- 2016	2016- 2017
% doctores acreditados	NP	NP	6,4%	17,9%	18,4%	13,7%	13,6%
% doctores no acreditados		NP	10,9%	10,9%	15,6%	23,1%	17,9%
% licenciados doctorandos	NP	NP	28,6%	27,4%	20,4%	7,9%	30,3%
% licenciados/diplomados		NP	54,1%	43,8%	45,6%	55,3%	38,2%

*Previsión para la implantación completa de la titulación

3.1.3. Ratio alumnos/profesor

	2011- 2012	2012- 2013	2013- 2014	2014- 2015	2015- 2016	2016- 2017
Alumnos matriculados EJC	17,1	13,1	11,9	7,2	9,2	11,8
PDI EJC	9,7	3,0	6,5	6,3	5,6	6,3
RATIO ALUMNOS/PROFESOR	1,8	4,4	1,8	1,1	1,6	1,9

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, Robótica, Tecnologías avanzadas, Sistemas avanzados de comunicaciones	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
Movilidad internacional como instrumento para desarrollar habilidades de trabajo en grupo mediante el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras	Ingeniería del Software, Interacción Persona Computador	África Domingo, Francisca Pérez, Violeta Monasterio, Jaime Font
Aprendizaje como Servicio (Aps)	Interacción Persona Computador, Desarrollo para dispositivos móviles	Jaime Font

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*

	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Número de profesores/materias	21	27	43	37	36	37
Número de profesores/materias sometidos a evaluación	18	21	39	33	33	35
% PROFESORES EVALUADOS	85,7%	77,8%	90,7%	89,1%	91,7%	94,6%

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

3.2.2. *Resultados de evaluación parcial del profesorado*

	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Número de profesores/materias	17	21	38	34	36	37
Número de profesores/materias sometidos a evaluación	16	17	36	30	33	35
% profesores sometidos a evaluación parcial	94,1%	80,9%	94,7%	89,1%	91,7%	94,6%
Valoración: Excelente	13	13	2	2	2	2
Valoración: Muy bueno	-	-	5	10	7	7
Valoración: Bueno	3	3	20	12	9	12
Valoración: Adecuado	0	1	2	1	0	2
Valoración: Deficiente	0	0	0	1	0	0
Baja tasa de respuesta	0	4	7	8	15	12
VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN	9,0 (73,0%)	9,0 (79,4%)	8,4 (71,7%)	8,5 (81,9%)	8,9 (80,7%)	8,6 (75,3%)
VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD	8,0 (53,3%)	8,1 (51,8%)	8,1 (56,2%)	8,2 (56,3%)	8,4 (54,3%)	8,5 (55,7%)

3.2.3. *Resultados de evaluación completa del profesorado*

	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Número de profesores sometidos a evaluación completa	9	4	3	4	ND	4
Valoración: Excelente	4	1	-	0	ND	0
Valoración: Muy Bueno	-	-	-	-	ND	0
Valoración: Bueno	5	3	3	3	ND	3
Valoración: Adecuado	0	0	-	1	ND	1
Valoración: Deficiente	0	0	-	0	ND	0
Baja tasa de respuesta / No hay suficientes datos	0	0	-	0	ND	0
VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN	8,3	8,2	8,4	7,9	ND	8,6
VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD	8,0	8,3	8,2	8,3	ND	8,5

3.2.4. *Cursos de formación*

Denominación	Resumen de contenidos	Horas
Integración de las TIC en la actividad docente	<p>Objetivos: Mejora en el manejo de la Plataforma Docente Universitaria</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la PDU • Diseño y estructura de una materia en la PDU. • Recursos para la comunicación docente-alumno en la PDU. • Uso de recursos audiovisuales en la PDU. • Diseño de cuestionarios en la PDU. • Herramientas para el diseño de recursos docentes en la PDU (Bloque I) • Herramientas para el diseño de recursos docentes en la PDU (Bloque II) • Bases de Datos en el diseño de recursos docentes (Bloque IV) • El Taller en la PDU como herramienta para la formación (Bloque V) • Software educativo compatible con la PDU. 	25 horas
Cómo redactar y elaborar un proyecto de investigación	<p>Objetivos: El objetivo general de este curso es abordar las dificultades a la hora de redactar y elaborar un proyecto de investigación y discutir diferentes elementos de una propuesta que puedan mejorar las probabilidades de éxito.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abordar las dificultades a la hora de redactar y elaborar un proyecto de investigación. • Discutir los elementos que determinan que los evaluadores consideren un proyecto de mayor o menor prioridad para ser aprobado/ financiado. • Analizar las bases relacionadas sobre las cuales consideran estos elementos. 	2 horas
Estadística (Módulo I): Introducción a la estadística	<p>Objetivos: Introducir al alumno en el conocimiento de los conceptos básicos de la Estadística descriptiva e inferencial. Familiarizar al alumno con las diversas herramientas estadísticas que proporciona el programa SPSS, mediante el conocimiento de su estructura.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estadística descriptiva univariante. • Variables. Escalas de medida. Codificación. • Tablas de frecuencias. • Medidas de resumen (de tendencia central, de dispersión, de posición y de forma). • Gráficos asociados. • Estadística descriptiva bivariante. • Variable dependiente e independiente. • Tablas de contingencia. • Medidas de asociación. • Introducción a la regresión. • Gráficos asociados. • Estadística inferencial. • Estimación de parámetros. Intervalos de confianza. • Contrastes de hipótesis. • Pruebas más habituales: <ul style="list-style-type: none"> • Paramétricas. • No paramétricas. 	2 horas
Estadística (Módulo II): El programa SPSS	<p>Objetivos: Introducir al alumno en el conocimiento de los conceptos básicos de la Estadística descriptiva e inferencial. Familiarizar al alumno con las diversas herramientas estadísticas que proporciona el programa SPSS, mediante el conocimiento de su estructura.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: tipos de ventanas; cuadros de diálogo; preferencias; ayudas. • Archivos de datos: vistas; definición de variables; edición de datos; importación y exportación de datos. • Resultados y sintaxis: creación y apertura de archivos de resultados; paneles; edición de resultados; creación, apertura y edición de archivos de sintaxis. • Transformación de datos: cálculo de variables complejas; operadores y funciones; recodificación de variables; ponderación; trabajo con fechas. 	2 horas

	<ul style="list-style-type: none"> Transformación de archivos: ordenación de datos; transposiciones; combinación y segmentación de archivos; selección de subgrupos o de casos. Edición de gráficos: creación y aplicación de plantillas. 	
Formación en Sexenios	<p>Objetivos: 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.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fundamentos de evaluación de la actividad investigadora: filosofía y criterios generales de evaluación de las distintas agencias de evaluación y, especialmente de la CNEAI. 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
Programa de Formación Interna Inglés General English Skills	<p>Objetivos: Cursos de inglés general dirigidos a todo el personal, enfocados hacia el desarrollo de todas las destrezas lingüísticas.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nivel A2 - Elemental o falsos principiantes. Nivel B1 - Intermedio. Nivel B2 - Intermedio alto. Nivel C1 - Avanzado. 	58 horas A2- B1-B2 60 horas C1 (2 horas semanales por cada nivel)
General English Skills-C1 (IELTS)	<p>Objetivos: Cursos de inglés general dirigidos a potenciar y mejorar las destrezas lingüísticas en la lengua inglesa: hablar, comprender, leer y escribir.</p> <p>Principales contenidos: El curso está dirigido aquellas personas que se encuentran en un dominio avanzado del idioma. Será necesario tener un nivel B2+ de otros cursos realizados en la USJ o realizar una prueba de nivel obteniendo un C1.</p>	45 horas (1,5 horas a la semana)
Curso para la habilitación	<p>Objetivos: Facilitar la obtención del nivel de 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 	4 horas
Propiedad intelectual y software libre	<p>Objetivos: El objetivo general de la formación es para que los investigadores y personal jurídico relevante de la USJ adquieren los conocimientos necesarios en el ámbito de la protección jurídica y explotación del software, y del software libre.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentación breve del marco legal de la Propiedad intelectual (e industrial, si fuera interesante) relacionado en particular con el software. Preguntas y dudas. Presentación de licencias de software libre, principios generales, tipología/clasificación, derechos cedidos y obligaciones a cumplir. Preguntas y dudas. Distribuir (liberar) software bajo licencias libres: implicaciones, decisiones, evolución a futuro... Preguntas y dudas. Análisis particular de un proyecto (ficticio o proyecto de los investigadores participantes). Revisión de la información, búsqueda de licencias, conclusiones y plan de acción Checklist de protocolo de actuación 	4 horas
Grabación y edición de vídeo	<p>Objetivo: Dotar a PDI y PTG de unas herramientas y mecanismos MÍNIMOS para poder editar con solvencia pequeñas piezas audiovisuales para poder usarlas en su actividad profesional cotidiana.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nociones básicas de la imagen de vídeo (formatos, calidad, CODECS). 	3 horas

	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener material audiovisual de diferentes medios (USO EDUCATIVO). • Conceptos mínimos de grabación audiovisual (varios dispositivos). • Edición básica. • Sonorización básica. • Créditos y textos. 	
Taller de aprendizaje cooperativo en las aulas universitarias	<p>Objetivos: Este taller apunta a que el profesorado: Conozca los mecanismos de la interacción cooperativa y tome conciencia de los enormes beneficios que ofrece para la potenciación del aprendizaje de todos los alumnos y la gestión de la diversidad.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ámbito1. La cultura de cooperación. • Delimitación conceptual del aprendizaje cooperativo. • Fundamentación de la cooperación en el aula. Las teorías en la práctica: Vygotsky, Piaget, Gardner, Rogers, Lewin, Ausubel, Bruner... • El aprendizaje como herramienta para la gestión de la diversidad. • Las ventajas del aprendizaje cooperativo para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje: la cooperación como fin y como medio. • Ámbito 2. El diseño de las situaciones cooperativas. • La triada cooperativa: tres premisas básicas para el diseño de situaciones de cooperación. • ¿Se necesitan? La interdependencia positiva. • ¿Todos pueden participar? La participación equitativa. • ¿Existen mecanismos para comprobar el trabajo y aprendizaje de cada uno? La responsabilidad individual. • El establecimiento del nivel de ayuda: juntos aprendemos a hacer las cosas solos. 	5 horas
Programa formativo para el desarrollo de responsables	<p>Objetivos: Mejorar las habilidades competenciales de los responsables de departamentos, unidades y servicios de la Universidad, reforzando el estilo de liderazgo de la misma. Potenciar el desarrollo directivo de los asistentes mediante la adquisición de herramientas.</p> <p>Principales contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1ª PARTE. RESPONSABLES DE DIRIGIR Y ANIMAR UN EQUIPO: HABILIDADES DE MANDO <ul style="list-style-type: none"> • Módulo 1. Conocer el papel del responsable • Módulo 2. Actuar como líder • Módulo 3. Saber motivar al equipo de trabajo • Módulo 4. Saber comunicar • Módulo 5. Saber negociar • 2ª PARTE. CONSEGUIR RESULTADOS MEDIANTE TÉCNICAS DE MANDO <ul style="list-style-type: none"> • Módulo 1. Gestionar el tiempo y el de su equipo • Módulo 2. La delegación, herramienta de gestión • Módulo 3. Dirigir con inteligencia emocional • Módulo 4. Crear equipo: Funcionamiento de los grupos • 3ª PARTE. TÉCNICAS DE TRABAJO PARA LA MEJORA E INNOVACIÓN DEL TRABAJO DE LOS EQUIPOS <ul style="list-style-type: none"> • Módulo 1. Innovación y gestión del cambio • Módulo 2. Resolución de problemas 	40 horas (10 sesiones de 4 horas cada una de ellas)

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

	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Número de alumnos matriculados en la materia de prácticas externas	5	6	5	0	2	4
Número de alumnos que han realizado prácticas externas	5	6	5	0	2	4
Número de alumnos que han superado la materia de prácticas externas	5	6	5	0	2	3
Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas	8,8	9,9	NC	NP	NC	8,9
Satisfacción del tutor con el programa de prácticas externas	NP	8,7	9,3	NP	NC	NC
Satisfacción de la entidad con el programa de prácticas externas	NP	NP	NP	NP	-	10,0

4.1.2. Entidades externas donde se han realizado las prácticas

ENTIDAD EXTERNA	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017	Satisfacción del alumno
2 SPACIOS	0	1	0	0	0	-
AIRTEX	0	0	0	1	0	-
COMEX INTEGRACIÓN	0	0	0	0	0	-
DEUSENS	0	0	0	0	1	8,7
ECLIPSE GAMES	0	0	0	1	0	-
EVERIS ARAGÓN	0	0	0	0	1	NC
FUNDACIÓN UNIVERSIDAD EMPRESA	0	0	0	0	1	9,1
GRUPO S21SEC GESTIÓN	1	0	0	0	0	-
HIBERUS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	1	0	0	0	0	-
INSTRUMENTACIÓN Y COMPONENTES - INYCOM	1	0	0	0	0	-
MARKETING ADJAL	1	0	0	0	0	-
MOVILITAS LOG CENTRE, MOVILITAS BUSINESS COACHING	0	1	0	0	0	-
PIQUER ENSEÑANZA Y FORMACIÓN ESTUDIOS ZARAGOZA	0	1	0	0	0	-
TAP CONSULTORIA TECNOLÓGICA (GRUPO DE SERVICIOS)	1	0	0	0	0	-
UNION DE AGRICULTORES Y GANADEROS DE ARAGÓN (UAGA COAG)	0	1	0	0	0	-
WEB&WEB DISEÑO Y COMUNICACIÓN	1	0	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

	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Número de alumnos participantes (outgoing)	2	0	0	0	2	0
% de alumnos participantes (outgoing)	11,1%	0,0%	0	0	4,4%	0,0%
Número de destinos	1	0	0	0	1	0
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing)	7,6	NP	NP	NP	6,8	NP
Número de alumnos no propios acogidos (incoming)	0	0	0	2	5	3
Número de orígenes	0	0	0	2	4	2
Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (incoming)	NP	NP	NP	9,1	8,6	8,1

4.2.2. Destino de alumnos outgoing

DESTINO	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017	Satisfacción del alumno
VIA University College	0	0	0	0	0	NP
University of Salzburg	0	0	0	0	0	NP
Cardiff Metropolitan University	0	0	0	2	0	NP
TOTAL	0	0	0	2	0	

4.2.3. Origen de alumnos incoming

ORIGEN	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Lillebaelt Academy of Professional Higher Education	NP	NP	NP	1	1	0
University of the Aegean	NP	NP	NP	1	1	0
Lapland University of Applied Sciences	NP	NP	NP	0	2	0
Technical Educational Institute of Thessaly	NP	NP	NP	0	1	0
University of the Aegean	NP	NP	NP	0	0	1
FH Kufstein Tirol	NP	NP	NP	0	0	2
TOTAL	NP	NP	NP	2	5	3

4.2.4. Análisis calidad programa de movilidad

No aprecian modificaciones significativas en la calidad del programa de movilidad comparado con el curso anterior.

Criterio 6. Resultados de aprendizaje

5. MEMORIA DE ACTIVIDADES

5.1. Actividades destacadas

Taller de Pixel Art

Dentro de la semana cero y para favorecer la integración de los nuevos alumnos se desarrolló un taller para la realización de pixel art como punto de encuentro entre estudiantes veteranos, nuevos estudiantes y algunos profesores.

Presentación de los videojuegos desarrollados en el curso 14-15

Se realizó por parte de los alumnos en modo pitch elevator la defensa de los proyectos desarrollados por los alumnos en el curso anterior. En la presentación colaboraron, a modo de jurado, profesionales de empresas de videojuegos de Mechanical Boss, Kraken Empire y Eclipse Games.

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.

Charla "Arquitectura en el videojuego: Referentes para el diseño de espacios digitales"

Junto a la Escuela de Arquitectura se organizó la charla con el arquitecto Manuel Saga, posteriormente a la charla se celebró una mesa redonda donde se analizó el punto de encuentro entre Arquitectura y Videojuego, formando parte de la citada mesa los profesores Daniel Blasco y Jorge Echeverría.

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 Warrem Spector, Edgar Martin, Pérez Dolset o Arturo Monedero, conocieron el método de trabajo de empresas líderes del sector, tomaron contactos con estudios punteros en el desarrollo de videojuegos independientes o los finalistas del certamen organizado por Sony para PlayStation.

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:

Herramientas del Game Design

En esta conferencia el reputado profesional Kevin Cerdá explicó el proceso y las funciones de Game Designer en tu propia empresa o en una empresa como Tequila.

¿Cómo crear y financiar tu empresa de videojuegos en España?

Asier Quesada, CEO de Delirium, explicó los pasos, dificultades y satisfacciones en el proceso de creación y mantenimiento de una empresa de videojuegos dentro del ámbito del desarrollo español.

Proceso de Diseño de Videojuegos

El Game Designer de renombrados juegos como Los ríos de Alice o Unforgiven VR Arturo Monedero explicó el proceso de diseño de videojuegos seguido en su empresa Delirium Studios.

III 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 2017

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 Unreal 4.0

Desde la empresa de desarrollo de videojuegos Mechanical Boss se desarrolló un curso dirigido a los alumnos de la Escuela cuyos principales objetivos del curso fueron conocer los fundamentos del entorno Unreal

Engine 4, y ser capaz de utilizarlo para el desarrollo de videojuegos que hagan uso de las principales características que ofrece esta herramienta.

Taller de Low Poly

El objetivo del taller, impartido por un profesional de la prestigiosa empresa Entropy Studios, fue aprender a modelar objetos y manejar las herramientas de modelado poligonal., crear objetos para introducir personajes y escenarios en entornos interactivos..

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. Como novedad en el acto de entrega de los premios los finalistas tuvieron la oportunidad de explicar al público existente la idea del videojuego presentado al concurso.

Organización del concurso solidario dentro de las jornadas USJ Connecta

Los alumnos de las 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.

Mesa redonda sobre el empleo dentro de la jornada USJ Connecta

Dentro de las jornadas de encuentro Escuela-Empresa se desarrolló una mesa redonda, dirigida a los alumnos de la Escuela, donde las empresas ENTROPY STUDIO, EVERIS ARAGÓN, HIBERUS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN y WHITE WEASEL STUDIO desgranaron como son abordados en cada una de las empresas temas como: perfiles técnicos demandados, cualidades deseadas en los candidatos, plan de crecimiento en la empresa, política de internacionalización/movilidad, plan de incorporación e importancia del idioma inglés

Participación en el evento de videojuegos Gameboss

Profesores y alumnos participaron en el evento de videojuegos GameBoss. El profesor Antonio Iglesias ofreció una charla como introducción al desarrollo de videojuegos con Unity. Los alumnos tuvieron la oportunidad de relacionarse con un gran elenco de desarrolladores independientes españoles y de mostrar y testar al público asistente al evento sus propias creaciones.

Participación en el evento Gaming Days

La Escuela participó en el evento organizando dos charlas: "Como hacemos videojuegos en mi empresa" y "Mujeres Protagonistas en la Industria de los 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.

Jornadas en Alcañiz

La Universidad San Jorge, y como parte de ella el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos impartió unas jornadas en Alcañiz sobre "La revolución profesional de los nuevos grados del futuro". Desde la Escuela acudieron los profesores Daniel Blasco y Jaime Font.

JORNADAS DE ORIENTACIÓN PROFESIONAL Y ACADÉMICA

El Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos participó, personalizado en su profesor Jorge Echeverría, en las jornadas de orientación para futuros alumnos explicando las características fundamentales del Grado.

Jornada PREVENGO

EL Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos colaboró con la Fundación Piquer en el programa PrevenGO participando en la I Jornada de Tecnoadicciones. Una cita, enmarcada dentro del programa de Actividades reconocidas por convenio con el departamento de Educación, Universidad, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón, que sirvió como broche final a las acciones organizadas durante el curso 2016/2017. La I Jornada PrevenGO abordó las Tecnoadicciones de la mano de Ana Piquer, trabajadora social de Azajer, en la ponencia marco "Doble o nada" y con la mesa de conversaciones "Conéctate a la realidad" que reunió a diferentes profesionales.

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.

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.

Por otra parte, este curso se ha continuado un proyecto que involucra a diferentes materias del grado e involucra a todos los alumnos del centro. 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.

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	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
No presentado	3,3%	0,5%	1,0%	2,7%	2,0%	4,2%
Suspenso	3,7%	2,7%	14,1%	9,2%	11,9%	12,6%
Aprobado	42,8%	25,5%	30,3%	34,9%	20,8%	34,3%
Notable	38,7%	58,5%	36,4%	32,1%	40,6%	43,5%
Sobresaliente	7,4%	10,6%	12,1%	11,9%	21,8%	3,8%
Matrícula de honor	2,5%	2,1%	6,1%	9,2%	3,0%	1,7%

6.2. Distribución de calificaciones por materia

MATERIA	No presentado	Suspenso	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Matrícula de honor
ÁLGEBRA	0,0%	60,0%	40,0%	0,0%	0,0%	0,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	0,0%	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%	0,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	0,0%	33,3%	33,3%	33,3%	0,0%	0,0%
ESTADÍSTICA	0,0%	0,0%	80,0%	20,0%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	0,0%	33,3%	33,3%	33,3%	0,0%	0,0%
FUNDAMENTOS FÍSICOS	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%	0,0%
HABILIDADES Y PRINCIPIOS PROFESIONALES	0,0%	0,0%	62,5%	37,5%	0,0%	0,0%
HUMANISMO CÍVICO	0,0%	0,0%	80,0%	20,0%	0,0%	0,0%
INGLÉS	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
SISTEMAS LÓGICOS	0,0%	6,3%	50,0%	43,8%	0,0%	0,0%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	0,0%	0,0%	40,0%	60,0%	0,0%	0,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	0,0%	0,0%	33,3%	33,3%	33,3%	0,0%
ESTRUCTURA DE DATOS	50,0%	0,0%	0,0%	50,0%	0,0%	0,0%
FORMAL LANGUAGES	0,0%	0,0%	40,0%	40,0%	0,0%	20,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	0,0%	0,0%	25,0%	68,8%	6,3%	0,0%
MATEMÁTICA DISCRETA	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I	0,0%	33,3%	33,3%	33,3%	0,0%	0,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II	0,0%	0,0%	40,0%	40,0%	0,0%	20,0%
SISTEMAS INFORMACIÓN	0,0%	33,3%	33,3%	33,3%	0,0%	0,0%
SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	0,0%	0,0%	75,0%	25,0%	0,0%
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	0,0%	0,0%	50,0%	0,0%	50,0%	0,0%

ADMINISTRACIÓN SISTEMAS OPERATIVOS	0,0%	0,0%	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%
APLICACIONES MÓVILES	0,0%	50,0%	0,0%	0,0%	50,0%	0,0%
INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
MODELOS DE NEGOCIO EN LA WEB	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
REDES Y COMUNICACIONES I	0,0%	0,0%	33,3%	66,7%	0,0%	0,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	0,0%	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
GESTIÓN DE PROYECTOS	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
MODELOS DE NEGOCIO EN LA WEB	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	25,0%	0,0%	0,0%	25,0%	50,0%	0,0%
PROYECTO FIN DE GRADO	25,0%	0,0%	25,0%	50,0%	0,0%	0,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	0,0%	33,3%	0,0%	66,7%	0,0%	0,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	0,0%	20,0%	60,0%	0,0%	0,0%	20,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	0,0%	25,0%	0,0%	75,0%	0,0%	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	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Tasa de rendimiento	89,5%	94,6%	73,4%	86,1%	85,8%	73,6%
Tasa de abandono (10%*)	47,1%	33,3%	70,6%	66,7%	0,0%	0,0%
Tasa de graduación (70%*)	NP	47,1%	66,7%	18,8%	100,0%	100,0%
Tasa de eficiencia (65%*)	99,2%	90,5%	95,4%	85,4%	100,0%	99,2%
Tasa de éxito	94,2%	95,4%	81,9%	89,3%	87,0%	88,2%
Tasa de evaluación	95,0%	99,2%	94,3%	96,4%	94,8%	97,3%

* Tasas estimadas en la Memoria de Solicitud de Verificación

6.4. Tasa de rendimiento por materia

Materia	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
<i>Grado en Ingeniería Informática</i>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	66,7%	100,0%	100,0%	66,7%	66,7%	100,0%
ADMINISTRACIÓN SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	85,7%	100,0%	66,7%	60,0%	100,0%
ÁLGEBRA	50,0%	0,0%	66,7%	100,0%	NP	28,6%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	100,0%	100,0%	100,0%	71,4%	0,0%	83,3%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	71,4%	100,0%	25,0%	50,0%	0,0%	14,3%
APLICACIONES MÓVILES	100,0%	80,0%	100,0%	66,7%	75,0%	50,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	80,0%	100,0%	100,0%	75,0%	50,0%	75,0%
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	80,0%	100,0%	NP
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	50,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	NP	80,0%	NP	NP	50,0%
ESTADÍSTICA	100,0%	NP	71,4%	100,0%	NP	83,3%
ESTRUCTURA DE DATOS	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP	50,0%
FORMAL LANGUAGES	100,0%	100,0%	100,0%	71,4%	0,0%	83,3%
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	100,0%	NP	62,5%	0,0%	0,0%	40,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	71,4%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	88,9%
FUNDAMENTOS FÍSICOS	66,7%	NP	57,1%	0,0%	0,0%	33,3%
GESTIÓN DE PROYECTOS	80,0%	100,0%	100,0%	NP	50,0%	100,0%
HABILIDADES Y PRINCIPIOS PROFESIONALES	100,0%	NP	85,7%	NP	NP	88,9%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	NP	100,0%	NP	NP	71,4%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP

INGLÉS	100,0%	NP	100,0%	NP	NP	83,3%
INGLÉS PARA INGENIEROS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP	NP
INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
MATEMÁTICA DISCRETA	100,0%	100,0%	100,0%	50,0%	0,0%	50,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	75,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I	85,7%	NP	100,0%	100,0%	0,0%	50,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II	60,0%	66,7%	100,0%	100,0%	0,0%	83,3%
PROYECTO FIN DE GRADO	75,0%	100,0%	80,0%	100,0%	100,0%	75,0%
REDES Y COMUNICACIONES I	100,0%	100,0%	100,0%	75,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	100,0%	100,0%	0,0%	80,0%	66,7%	100,0%
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	66,7%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	100,0%	60,0%	66,7%	100,0%	100,0%	80,0%
SISTEMAS INFORMACIÓN	100,0%	100,0%	NP	100,0%	0,0%	50,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	83,3%	100,0%	NP	66,7%	66,7%	50,0%
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	75,0%	75,0%	85,7%	65,2%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP	100,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	75,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	83,3%	100,0%	50,0%	100,0%	83,3%	NP
<i>Doble Grado en Ingeniería Informática y Diseño y Desarrollo de Videojuegos</i>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
ÁLGEBRA	NP	NP	NP	45,5%	47,8%	43,5%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	NP	NP	NP	100,0%	NP	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	NP	NP	NP	NP	70,0%	70,6%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
CALIDAD DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	100,0%	NP	NP
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	88,9%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	NP	NP	NP	100,0%	66,7%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	87,5%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	NP	NP	NP	100,0%	94,1%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%

DISEÑO 2D	NP	NP	NP	92,9%	90,5%	75,0%
DISEÑO 3D	NP	NP	NP	NP	58,3%	90,5%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	NP	NP	NP	60,0%	83,3%	76,9%
ESTADÍSTICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	NP	NP	100,0%	50,0%	57,1%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	NP	NP	92,9%	95,2%	92,3%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	84,6%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	NP	NP	75,0%	75,0%	41,2%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	100,0%	88,2%
HUMANISMO CÍVICO	NP	NP	NP	91,7%	90,0%	92,9%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	NP	NP	88,9%	94,1%	83,3%
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INGLÉS I	NP	NP	NP	91,7%	89,5%	92,3%
INGLÉS II	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	94,4%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	NP	NP	NP	100,0%	88,2%
INTERACCIÓN PERSONAL COMPUTADOR	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LENGUAJES FORMALES	NP	NP	NP	100,0%	NP	100,0%
MATEMÁTICAS	NP	NP	NP	53,8%	82,6%	50,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	85,7%	90,5%	73,3%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	NP	NP	100,0%	77,8%	85,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	NP	NP	NP	100,0%	71,4%	68,4%
SISTEMAS INTELIGENTES	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	NP	72,7%	85,7%	64,7%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	93,8%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP

6.5. Tasa de éxito por materia

Materia	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
<i>Grado en Ingeniería Informática</i>						
ACCESIBILIDAD, USABILIDAD Y REINGENIERÍA DE SITIOS WEB	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
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	50,0%	0,0%	66,7%	100,0%	NP	40,0%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	100,0%	100,0%	100,0%	83,3%	0,0%	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	71,4%	100,0%	25,0%	50,0%	0,0%	25,0%
APLICACIONES MÓVILES	100,0%	80,0%	100,0%	66,7%	75,0%	50,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	80,0%	100,0%	100,0%	75,0%	50,0%	100,0%
ARQUITECTURAS AVANZADAS DE COMPUTACIÓN	200,0%	NP	NP	NP	200,0%	NP
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	NP	80,0%	NP	NP	66,7%
ESTADÍSTICA	100,0%	NP	71,4%	100,0%	NP	100,0%
ESTRUCTURA DE DATOS	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP	100,0%
FORMAL LANGUAGES	100,0%	100,0%	100,0%	83,3%	0,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	100,0%	NP	62,5%	0,0%	0,0%	66,7%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	71,4%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
FUNDAMENTOS FÍSICOS	66,7%	NP	57,1%	0,0%	0,0%	50,0%
GESTIÓN DE PROYECTOS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%
HABILIDADES Y PRINCIPIOS PROFESIONALES	100,0%	NP	85,7%	NP	NP	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	NP	100,0%	NP	NP	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
INGLÉS	100,0%	NP	100,0%	NP	NP	100,0%
INGLÉS PARA INGENIEROS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP	NP
INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	200,0%	NP	200,0%	NP	NP
LENGUAJES Y ESTÁNDARES EN LA WEB	200,0%	NP	171,4%	NP	200,0%	NP
MATEMÁTICA DISCRETA	100,0%	100,0%	100,0%	50,0%	0,0%	100,0%
MODELADO GEOMETRICO	200,0%	200,0%	NP	200,0%	NP	NP

MODELADO Y ANIMACIÓN	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
MODELOS DE NEGOCIO EN LA WEB	NP	200,0%	NP	200,0%	NP	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	200,0%	NP	166,7%	NP	200,0%	NP
PROGRAMACION CONCURRENTENTE Y DISTRIBUIDA	NP	200,0%	NP	NP	NP	NP
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I	85,7%	NP	100,0%	100,0%	0,0%	66,7%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II	100,0%	66,7%	100,0%	100,0%	0,0%	100,0%
PROYECTO FIN DE GRADO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES I	100,0%	100,0%	100,0%	75,0%	100,0%	100,0%
REDES Y COMUNICACIONES II	100,0%	100,0%	0,0%	80,0%	66,7%	100,0%
ROBÓTICA	NP	200,0%	NP	200,0%	NP	NP
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	100,0%	60,0%	66,7%	100,0%	100,0%	80,0%
SISTEMAS INFORMACIÓN	100,0%	100,0%	NP	100,0%	0,0%	66,7%
SISTEMAS INTELIGENTES	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	75,0%	100,0%	100,0%	93,8%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP	100,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	75,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
<i>Doble Grado en Ingeniería Informática y Diseño y Desarrollo de Videojuegos</i>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
ÁLGEBRA	NP	NP	NP	50,0%	52,4%	50,0%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	NP	NP	NP	100,0%	NP	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	NP	NP	NP	NP	70,0%	70,6%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	NP
CALIDAD DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	100,0%	NP	NP
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	NP	NP	NP	100,0%	66,7%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	NP	NP	NP	100,0%	94,1%

DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
DISEÑO 2D	NP	NP	NP	100,0%	95,0%	85,7%
DISEÑO 3D	NP	NP	NP	NP	58,3%	95,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	NP	NP	NP	66,7%	93,8%	100,0%
ESTADÍSTICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	NP	NP	100,0%	50,0%	63,2%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	NP	NP	100,0%	95,2%	100,0%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	91,7%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	NP	NP	81,8%	78,9%	41,2%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
HUMANISMO CÍVICO	NP	NP	NP	100,0%	94,7%	100,0%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	NP	NP	100,0%	94,1%	90,9%
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INGLÉS I	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
INGLÉS II	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	NP	NP	NP	100,0%	93,8%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LENGUAJES FORMALES	NP	NP	NP	100,0%	NP	100,0%
MATEMÁTICAS	NP	NP	NP	58,3%	82,6%	50,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	92,3%	95,0%	78,6%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	NP	NP	100,0%	77,8%	85,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	NP	NP	NP	100,0%	71,4%	72,2%
SISTEMAS INTELIGENTES	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	NP	80,0%	90,0%	73,3%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	93,8%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP

6.6. Tasa de evaluación por materia

Materia	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
<i>Grado en Ingeniería Informática</i>						
ACCESIBILIDAD, USABILIDAD Y REINGENIERÍA DE SITIOS WEB	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	66,7%	100,0%	100,0%	66,7%	66,7%	100,0%
ADMINISTRACIÓN SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	85,7%	100,0%	66,7%	60,0%	100,0%
ÁLGEBRA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP	71,4%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	100,0%	100,0%	100,0%	85,7%	100,0%	83,3%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	57,1%
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%	75,0%
ARQUITECTURAS AVANZADAS DE COMPUTACIÓN	200,0%	NP	NP	NP	100,0%	NP
CALIDAD DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	80,0%	100,0%	NP
DISEÑO DE SOLUCIONES SI EN EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	50,0%	100,0%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	100,0%	NP	100,0%	NP	NP	75,0%
ESTADÍSTICA	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP	83,3%
ESTRUCTURA DE DATOS	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP	50,0%
FORMAL LANGUAGES	100,0%	100,0%	100,0%	85,7%	100,0%	83,3%
FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	100,0%	NP	100,0%	100,0%	100,0%	60,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	88,9%
FUNDAMENTOS FÍSICOS	100,0%	NP	100,0%	100,0%	100,0%	66,7%
GESTIÓN DE PROYECTOS	80,0%	100,0%	100,0%	NP	50,0%	100,0%
HABILIDADES Y PRINCIPIOS PROFESIONALES	100,0%	NP	100,0%	NP	NP	88,9%
HUMANISMO CÍVICO	100,0%	NP	100,0%	NP	NP	71,4%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP
INGLÉS	100,0%	NP	100,0%	NP	NP	83,3%
INGLÉS PARA INGENIEROS	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	NP	NP
INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	200,0%	NP	200,0%	NP	NP
LENGUAJES Y ESTÁNDARES EN LA WEB	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
MATEMÁTICA DISCRETA	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	50,0%
MODELADO GEOMETRICO	200,0%	200,0%	NP	200,0%	NP	NP

MODELADO Y ANIMACIÓN	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
MODELOS DE NEGOCIO EN LA WEB	NP	200,0%	NP	200,0%	NP	100,0%
PRÁCTICAS EN EMPRESAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	75,0%
PROGRAMACIÓN AVANZADA PARA INTERNET	200,0%	NP	200,0%	NP	200,0%	NP
PROGRAMACION CONCURRENTE Y DISTRIBUIDA	NP	200,0%	NP	NP	NP	NP
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I	100,0%	NP	100,0%	100,0%	100,0%	75,0%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II	60,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	83,3%
PROYECTO FIN DE GRADO	75,0%	100,0%	80,0%	100,0%	100,0%	75,0%
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	NP	200,0%	NP	200,0%	NP	NP
SEGURIDAD EN REDES Y SISTEMAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%
SISTEMAS AVANZADOS DE COMUNICACIONES	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
SISTEMAS INFORMACIÓN	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%	75,0%
SISTEMAS INTELIGENTES	83,3%	100,0%	NP	66,7%	66,7%	NP
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	100,0%	75,0%	85,7%	69,6%
SISTEMAS OPERATIVOS	100,0%	NP	100,0%	100,0%	NP	100,0%
TECNOLOGÍAS AVANZADAS	100,0%	100,0%	100,0%	NP	100,0%	100,0%
<i>Doble Grado en Ingeniería Informática y Diseño y Desarrollo de Videojuegos</i>						
ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
ÁLGEBRA	NP	NP	NP	90,9%	91,3%	87,0%
ANÁLISIS LÉXICO Y SINTÁCTICO	NP	NP	NP	100,0%	NP	100,0%
ANÁLISIS Y CÁLCULO	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
ANIMACIÓN Y SIMULACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ARQUITECTURA DE ORDENADORES	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	NP
CALIDAD DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	100,0%	NP	NP
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS	NP	NP	NP	NP	100,0%	88,9%
DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMACIÓN	NP	NP	NP	NP	NP	87,5%
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS WEB	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%

DISEÑO 2D	NP	NP	NP	92,9%	95,2%	87,5%
DISEÑO 3D	NP	NP	NP	NP	100,0%	95,2%
ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	NP	NP	NP	90,0%	88,9%	76,9%
ESTADÍSTICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	90,5%
EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA	NP	NP	NP	92,9%	100,0%	92,3%
FUNDAMENTOS DE FÍSICA	NP	NP	NP	NP	100,0%	92,3%
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	NP	NP	NP	91,7%	95,0%	100,0%
FUNDAMENTOS DE REDES Y COMUNICACIONES	NP	NP	NP	NP	100,0%	88,2%
HUMANISMO CÍVICO	NP	NP	NP	91,7%	95,0%	92,9%
INFORMÁTICA BÁSICA	NP	NP	NP	88,9%	100,0%	91,7%
INFORMÁTICA GRÁFICA	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
INGENIERÍA DEL SOFTWARE	NP	NP	NP	NP	100,0%	100,0%
INGLÉS I	NP	NP	NP	91,7%	89,5%	92,3%
INGLÉS II	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	94,4%
INICIATIVA EMPRESARIAL	NP	NP	NP	NP	100,0%	94,1%
INTERACCIÓN PERSONA COMPUTADOR	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
LENGUAJES FORMALES	NP	NP	NP	100,0%	NP	100,0%
MATEMÁTICAS	NP	NP	NP	92,3%	100,0%	100,0%
MOTORES DE JUEGO	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO	NP	NP	NP	92,9%	95,2%	93,3%
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
REDES Y SISTEMAS MULTIJUGADOR	NP	NP	NP	NP	NP	100,0%
SISTEMAS DE INFORMACIÓN	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	94,7%
SISTEMAS INTELIGENTES	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP
SISTEMAS LÓGICOS	NP	NP	NP	90,9%	95,2%	88,2%
SISTEMAS OPERATIVOS	NP	NP	NP	100,0%	100,0%	100,0%
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	NP	NP	NP	NP	100,0%	NP

6.7. Alumnos egresados

	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Alumnos egresados	3	6	3	4	1	3
Duración prevista de los estudios	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0
Duración media en los estudios	4,0	4,8	4,0	5,0	4,0	4,0
VARIACIÓN	0,0	0,8	0,0	1,0	0,0	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

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 Ingeniería Informática.

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 continuado 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.

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	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Satisfacción con el proceso de incorporación de nuevos alumnos	NP	NP	8,4 (66,7%)	NP	NP	8,1 (100,0%)
Satisfacción con el programa de acción tutorial	9,6	8,4 (73,3%)	9,1 (65,4%)	9,1 (70,0%)	8,6 (86,7%)	9,0 (85,7%)
Satisfacción con el servicio de biblioteca	8,7 (31,0%)	8,6 (71,4%)	7,8 (81,8%)	8,8 (60,0%)	7,7 (85,7%)	6,1 (88,9%)
Satisfacción con las instalaciones y recursos materiales	7,7 (29,0%)	8,2 (55,6%)	6,7 (87,5%)	8,5 (80,0%)	7,5 (85,7%)	7,2 (100,0%)
Satisfacción con la Secretaría General Académica	9,1 (29,0%)	8,9 (55,6%)	7,6 (87,5%)	8,8 (80,0%)	8,0 (85,7%)	7,7 (100,0%)
Satisfacción con los sistemas de información	7,4 (29,0%)	7,7 (55,6%)	7,0 (87,5%)	8,2 (80,0%)	7,5 (85,7%)	6,8 (100,0%)
Satisfacción con el servicio de actividades deportivas	5,9 (29,0%)	7,2 (55,6%)	6,0 (87,5%)	8,9 (80,0%)	6,9 (85,7%)	8,4 (100,0%)
Satisfacción con los servicios de restauración	6,4 (29,0%)	7,3 (55,6%)	7,6 (87,5%)	8,8 (80,0%)	6,9 (85,7%)	8,2 (100,0%)
Satisfacción con el servicio de transporte	7,9 (29,0%)	7,8 (55,6%)	7,0 (87,5%)	8,1 (80,0%)	6,8 (85,7%)	6,6 (100,0%)

En paréntesis tasas de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios	9,1	9,2	8,8	8,6	9,0	9,0
Satisfacción de los estudiantes con los materiales didácticos	8,9	8,7	8,2	8,3	8,7	8,2
Satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información de la web	NP	NP	9,0	NP	NP	8,2
Satisfacción de los estudiantes con las metodologías docentes	9,2	9,1	8,3	8,4	8,7	8,3
Satisfacción de los estudiantes con los sistemas de evaluación	8,9	8,8	8,3	8,5	8,9	8,4
Satisfacción de los estudiantes con la labor docente del profesor	9,1	9,0	8,3	8,4	8,9	8,6

7.1.2. Reuniones de delegados

Durante las reuniones mantenidas con los delegados durante el curso 2016-2017 se han tratado los siguientes temas:

- Entregas de trabajos.
- Posibilidad de elegir los grupos de trabajo.
- Horarios de clase.
- Horarios del módulo de internacional.
- Tiempo de respuesta de los email por parte de los docentes.

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	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Satisfacción de los egresados con el programa	8,9 (100%)	8,2 (42,9%)	7,5 (100,0%)	NC	7,6 (100,0%)	8,5 (100,0%)
Media Universidad	7,0 (68%)	7,1 (49,0%)	7,2 (45,4%)	7,5 (36,6%)	7,8 (46,0%)	7,6 (52,9%)

En paréntesis tasas de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Satisfacción de los egresados con la organización del plan de estudios	9,1	9,2	8,8	NC	8,0	8,0
Satisfacción de los egresados con la información recibida sobre el programa	9,0	8,7	7,5	NC	9,0	8,8
Satisfacción de los egresados con las metodologías docentes	9,2	8,3	7,0	NC	7,9	8,8
Satisfacción de los egresados con los sistemas de evaluación	9,0	7,0	7,0	NC	7,7	8,3
Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo	9,5	7,0	6,3	NC	8,0	8,3
Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados	9,5	9,7	8,3	NC	8,3	9,0

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	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Satisfacción de los profesores con el programa	8,6 (44,0%)	NP	8,3 (34,6%)	NP	9,0 (54,5%)	NP
Media Universidad	8,2 (73,8%)	8,7 (61,1%)	8,1 (43,5%)	9,3 (50,0%)	8,5 (49,4%)	8,8 (41,7%)

En paréntesis tasas de respuesta

ASPECTOS ESPECÍFICOS	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Satisfacción del profesorado con la organización del plan de estudios	7,6	NP	8,3	NP	9,1	NP
Satisfacción del profesorado con la coordinación docente	7,2	NP	8,3	NP	8,8	NP
Satisfacción del profesorado con la información de la web	8,4	NP	9,0	NP	9,3	NP
Satisfacción del profesorado con los recursos materiales	8,4	NP	9,1	NP	9,4	NP
Satisfacción del profesorado con los resultados alcanzados por los estudiantes	8,9	NP	6,3	NP	8,4	NP
Satisfacción del profesorado con la Biblioteca	NP	6,7	NP	8,6	NP	9,3

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

No procede.

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

Datos obtenidos mediante encuesta telefónica en octubre de 2016. Encuesta a los 12 meses del egreso de la promoción 2014-2015

	AÑO DE ESTUDIO DE INSERCIÓN LABORAL						
	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
Total acumulado de egresados	-	-	-	-	-	-	4
Número egresados encuestados	-	-	-	-	-	-	4 (100%)
Total contratos cuenta ajena	-	-	-	-	-	-	3
Contratos indefinidos	-	-	-	-	-	-	3
Otros contratos	-	-	-	-	-	-	-
Adecuación del puesto	-	-	-	-	-	-	100%
Grado de satisfacción con el trabajo	-	-	-	-	-	-	4/5
Total trabajos cuenta propia	-	-	-	-	-	-	1
Grado de satisfacción con el trabajo	-	-	-	-	-	-	-
Total trabajadores	-	-	-	-	-	-	4 (100%)
Total parados	-	-	-	-	-	-	0
Paro involuntario (no encuentra ningún trabajo)	-	-	-	-	-	-	-
Paro involuntario (no encuentra trabajo adecuado)	-	-	-	-	-	-	-
Paro involuntario (otras razones)	-	-	-	-	-	-	-
Paro voluntario (en formación)	-	-	-	-	-	-	-
Paro voluntario (otras razones)	-	-	-	-	-	-	-
Formación realizada posterior	-	-	-	-	-	-	2 (50,0%)
Grado	-	-	-	-	-	-	0
Máster Universitario	-	-	-	-	-	-	1
Doctorado	-	-	-	-	-	-	0
Otros estudios de posgrado	-	-	-	-	-	-	1
Formación continua	-	-	-	-	-	-	-

7.5.2. *Análisis inserción laboral*

Se considera que los valores de los indicadores de inserción laboral de los egresados del título son adecuados y coherentes con el perfil profesional de la titulación, el contexto socio-económico y los diferentes informes sobre la demanda de profesionales en el sector de la Informática y las Telecomunicaciones.

La relación establecida entre los estudiantes y el centro permite conocer de primera mano la situación profesional de muchos de nuestros egresados. La inserción laboral no sólo es muy elevada, sino que la mayor parte de nuestros egresados están satisfechos con las tareas que desempeña en su puesto laboral.

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/Seguimiento_10_11/1011_USJ_IS_Inq_Informatica.pdf

9. PROPUESTAS DE MEJORA

9.1. Mejoras implantadas durante el curso académico 2016-2017

Durante este curso se ha trabajado en varias propuestas de mejora del programa:

- Se ha promovido la participación en actividades transversales de los alumnos, generando un número mayor de actividades desde la Titulación en las que puedan participar alumnos de otros programas.
- Se ha incrementado los materiales de laboratorio.
- Dentro de la dinámica de la Escuela Politécnica Superior se consolida el Grado en Ingeniería Informática apoyado en la existencia del Doble Grado Informática-Videojuegos.
- 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 incentivado la visibilidad del Grado en la sociedad aragonesa, manteniendo iniciativas que permitan crear vocación en el ámbito de la Ingeniería Informática. En esta línea, se ha continuado con la oferta de actividades de divulgación científica orientadas a jóvenes aragoneses: concursos, talleres videojuegos, charlas...
- Se ha incorporado el inglés en materias de grado de 1º y 2º mediante créditos CLIL.
- Se ha desarrollado un taller de Preuniversitarios en el que se desarrolla un videojuego con notable afluencia de estudiantes y alta satisfacción por parte de los participantes.
- Se ha incrementado la bibliografía especializada.

9.2. Propuestas de mejora para el curso académico 2017-2018

- 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.
- 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.
- Mejorar el laboratorio asignándole un espacio propio y poniendo a disposición de los alumnos nuevo material.
- Facilitar la habilitación y la acreditación CLIL de los docentes.

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

ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES

	CÓDIGO	INDICADOR	2011-2012	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017
1	IN-006	Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas	40	40	40	40	40	40
2	IN-031	Ratio de plazas demandadas / ofertadas	0,25	0,03	0,4	0,3	0,0	0,0
3	IN-032	Número de alumnos de nuevo ingreso	0	0	12	14	21	20
4	IN-064	Variación porcentual de matrícula de nuevo ingreso	0,0%	0,0%	NP	116,7%	150,0%	95,2%
5	IN-033	Rato de matrícula de nuevo ingreso / plazas ofertadas	0	0	0,3	0,35	0,53	0,5
6	IN-034	% de alumnos de nuevo ingreso que han realizado la PAU	0,0%	0,0%	66,7%	92,9%	81,0%	90,0%
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	NP	NP	6,8	6,0	6,8	6,8
9	IN-039	Número de alumnos de nuevo ingreso en todos cursos excepto primero	2	0	2	0	1	1
10	IN-040	Número de alumnos matriculados (títulos oficiales)	21	17	23	33	45	56
11	IN-047	Número de egresados	3	6	3	4	1	3
12	IN-011	% de alumnos en programa de movilidad (outgoing)	11,1 %	0,0%	0,0%	0,0%	4,4%	0,0%
13	IN-012	% de alumnos en programa de movilidad (incoming)	0,0%	0,0%	0,0%	6,1%	11,1%	3,6%
14	IN-019	Ratio alumnos/profesor	1,8	4,4	1,8	1,1	1,6	1,9
15	IN-017	% PDI doctores / PDI	29,6%	25,9%	28,8%	28,6%	35,2%	31,9%
16	IN-114	% PDI acreditados / PDI	14,8%	9,5%	13,0%	14,3%	12,1%	13,6%
17	IN-020	% de profesores sometidos a evaluación de la actividad docente	85,7%	77,8%	90,7%	89,1%	91,7%	94,6%
18	IN-069	Tasa de rendimiento	89,5%	94,6%	73,4%	86,1%	85,8%	73,6%
19	IN-070	Tasa de eficiencia	99,2%	90,5%	95,4%	85,4%	100,0%	99,2%
20	IN-071	Tasa de abandono	47,1%	33,3%	70,6%	66,7%	0,0%	0,0%
21	IN-072	Tasa de graduación	NP	47,1%	66,7%	18,8%	100,0%	100,0%
22	IN-112	Tasa de éxito	94,2%	95,4%	81,9%	89,3%	87,0%	88,2%
23	IN-113	Tasa de evaluación	95,0%	99,2%	94,3%	96,4%	94,8%	97,3%
24	IN-074	Duración media en los estudios	4	4,8	4	5	4,0	4,0

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

ANEXO 2: Comisión de Calidad del Grado en Ingeniería Informática

Fecha de reunión: 18 de diciembre de 2017

Lugar: Edificio Rectorado Universidad San Jorge

Asistentes:

- Laura Fernández (Representante del Personal Técnico y de Gestión).
- Natalia Vallés (Unidad Técnica de Calidad).
- Isabel Meseguer (alumno Grado en Ingeniería Informática – Modalidad Presencial).
- Jorge Cuadra (alumno Grado en Ingeniería Informática – Modalidad Semipresencial).
- Jorge Echeverría (Representante del Personal Docente e Investigador en Grado en Ingeniería Informática).
- Carlos Cetina (Director Titulación Ingeniería Informática).

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 y adaptar, si procede, a partir de las propuestas de la comisión.
4. Recogida de observaciones.

Desarrollo reunión:

1. Desde el Grado de Ingeniería Informática 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.
 - Número de quejas y sugerencias muy bajo.
 - El porcentaje de número de doctores no llega a los datos de la memoria de verificación (40%) pero existen suficientes profesores doctorandos que deberían culminar su doctorado en 2018.
 - La valoración del profesorado es muy buena
 - Se exponen los objetivos fijados para el curso
3. Recogida de observaciones:
 - 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.
 - Los alumnos valoran positivamente la accesibilidad del profesorado y que cuando han detectado oportunidades de mejora han sido abordadas por el mismo profesorado o la vicedecana de estudiantes.
 - La representante de PTG indica que su experiencia es que los alumnos están bien orientados en los trámites administrativos por parte del profesorado.

- El representante de PDI remarca el alto valor humano de los alumnos lo que contribuye al buen clima existente en el centro.

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 2016-2017.