

**Memoria Anual Resumida**

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos**

**Curso Académico 2015-2016**



## CONTENIDOS

|   |           |
|---|-----------|
| <b>DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO</b> .....  | <b>5</b>  |
| <b>Criterio 1. Organización y desarrollo</b> .....  | <b>5</b>  |
| <b>1. DATOS DE MATRÍCULA</b> .....  | <b>5</b>  |
| 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 a 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         |
| <b>Criterio 2. Información y transparencia</b> .....  | <b>7</b>  |
| <b>Criterio 3. Sistema de garantía interno de calidad (SGIC)</b> .....                        | <b>8</b>  |
| <b>2. SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD</b> .....   | <b>8</b>  |
| 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> .....             | 8         |
| 2.2.2. <i>Resumen de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas (por temas)</i> ..... | 9         |
| 2.2.3. <i>Resumen histórico de incidencias, sugerencias y reclamaciones recibidas</i> .....   | 9         |
| 2.2.4. <i>Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones</i> .....                      | 9         |
| <b>DIMENSIÓN 2. RECURSOS</b> .....  | <b>10</b> |
| <b>Criterio 4. Personal académico</b> .....   | <b>10</b> |
| <b>3. PROFESORADO</b> .....   | <b>10</b> |
| 3.1. Datos profesorado .....  | 10        |
| 3.1.1. <i>Promedio de dedicación al título del profesorado</i> .....                          | 10        |
| 3.1.2. <i>Categoría del profesorado</i> .....   | 10        |
| 3.1.3. <i>Ratio alumnos/profesor</i> .....  | 10        |
| 3.1.4. <i>Participación del profesorado en proyectos en innovación docente</i> .....          | 11        |
| 3.2. Calidad del profesorado.....   | 11        |
| 3.2.1. <i>Número de profesores/materia evaluados</i> .....                                    | 11        |
| 3.2.2. <i>Resultados de evaluación parcial del profesorado</i> .....                          | 12        |
| 3.2.3. <i>Resultados de evaluación completa del profesorado</i> .....                         | 12        |
| 3.2.4. <i>Cursos de formación</i> .....   | 13        |
| <b>Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios</b> .....                   | <b>21</b> |
| <b>4. PERSONAL DE APOYO, RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS</b> .....                            | <b>21</b> |
| 4.1. Calidad de las prácticas externas .....  | 21        |
| 4.1.1. <i>Evaluación de las prácticas externas</i> .....                                      | 21        |
| 4.1.2. <i>Entidades externas donde se han realizado las prácticas</i> .....                   | 21        |
| 4.1.3. <i>Análisis calidad prácticas externas</i> .....                                       | 21        |
| 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        |
| <b>Criterio 6. Resultados de aprendizaje</b> .....                 |   | <b>22</b> |
| <b>5.</b>  | <b>MEMORIA DE ACTIVIDADES</b> .....   | <b>22</b> |
| 5.1.   | Actividades destacadas .....  | 22        |
| 5.2.   | Principales hitos del curso académico.....  | 26        |
| <b>6.</b>  | <b>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</b> .....   | <b>27</b> |
| 6.1.   | Distribución de calificaciones .....  | 27        |
| 6.2.   | Distribución de calificaciones por materia .....  | 28        |
| 6.3.   | Tasas de rendimiento.....   | 29        |
| 6.4.   | Tasa de rendimiento por materia .....   | 29        |
| 6.5.   | Tasa de éxito por materia.....  | 30        |
| 6.6.   | Tasa de evaluación por materia .....  | 31        |
| 6.7.   | Alumnos egresados.....  | 32        |
| 6.8.   | Conclusiones Junta de Evaluación .....  | 32        |
| 6.9.   | Acciones implementadas para fomentar la participación de estudiantes en el proceso de aprendizaje ..... | 33        |
| 6.10.  | Análisis evaluación del aprendizaje.....  | 34        |
| <b>Criterio 7. Indicadores de satisfacción y rendimiento</b> ..... |   | <b>35</b> |
| <b>7.</b>  | <b>INDICADORES DE SATISFACCIÓN Y RENDIMIENTO</b> .....  | <b>35</b> |
| 7.1.   | Satisfacción de los alumnos .....   | 35        |
| 7.1.1.   | <i>Encuestas de evaluación</i> .....  | 35        |
| 7.1.2.   | <i>Reuniones de delegados</i> .....   | 35        |
| 7.1.3.   | <i>Análisis satisfacción alumnos</i> .....  | 36        |
| 7.2.   | Satisfacción de los egresados .....   | 36        |
| 7.2.1.   | <i>Encuestas de evaluación</i> .....  | 36        |
| 7.2.2.   | <i>Análisis satisfacción de egresados</i> .....   | 36        |
| 7.3.   | Satisfacción del personal docente .....   | 37        |
| 7.3.1.   | <i>Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa</i> .....                                 | 37        |
| 7.3.2.   | <i>Reuniones de planificación, coordinación y evaluación</i> .....                                      | 37        |
| 7.3.3.   | <i>Análisis satisfacción del profesorado</i> .....  | 39        |
| 7.4.   | Satisfacción del personal no docente.....   | 39        |
| 7.4.1.   | <i>Reuniones de personal no docente</i> .....   | 39        |
| 7.4.2.   | <i>Análisis satisfacción personal no docente</i> .....  | 39        |
| 7.5.   | Inserción laboral de los graduados.....   | 40        |
| 7.5.1.   | <i>Datos inserción laboral al finalizar los estudios</i> .....  | 40        |
| 7.5.2.   | <i>Análisis inserción laboral</i> .....   | 40        |
| <b>Orientación a la mejora</b> .....                               |   | <b>40</b> |

|           |   |           |
|-----------|---|-----------|
| <b>8.</b> | <b>SATISFACCIÓN DE AGENTES EXTERNOS.....</b>  | <b>40</b> |
| 8.1.      | Evaluador externo.....  | 40        |
| 8.2.      | ACPUA .....   | 40        |
| <b>9.</b> | <b>PROPUESTAS DE MEJORA.....</b>  | <b>41</b> |
| 9.1.      | Mejoras implantadas durante el curso académico 2015-2016.....                             | 41        |
| 9.2.      | Propuestas de mejora para el curso académico 2016-2017.....                               | 42        |
|           | <b>ANEXO 1: CUADRO DE INDICADORES .....</b>   | <b>43</b> |
|           | <b>ANEXO 2: Comisión de Calidad del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos .....</b> | <b>45</b> |

## **DIMENSIÓN 1. GESTIÓN DEL TÍTULO**

### **Criterio 1. Organización y desarrollo**

#### **1. DATOS DE MATRÍCULA**

##### **1.1. Plazas de nuevo ingreso ofertadas**

|  | <b>2014-2015</b> | <b>2015-2016</b> | <b>2016-2017</b> | <b>2017-2018</b> | <b>2018-2019</b> | <b>2019-2020</b> |
|--|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Número de plazas de nuevo ingreso          | 50               | 50               | -                | -                | -                | -                |
| Nº de grupos de teoría en 1º               | 1                | 1                | -                | -                | -                | -                |
| Número de pre-inscripciones                | 19               | 39               | -                | -                | -                | -                |
| <b>RATIO PLAZAS DEMANDADAS / OFERTADAS</b> | <b>0,38</b>      | <b>0,78</b>      | -                | -                | -                | -                |

##### **1.2. Número de alumnos matriculados**

|  | <b>2014-2015</b> | <b>2015-2016</b> | <b>2016-2017</b> | <b>2017-2018</b> | <b>2018-2019</b> | <b>2019-2020</b> |
|--|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Alumnos de nuevo ingreso en primer curso | 18               | 28               | -                | -                | -                | -                |
| Alumnos de nuevo ingreso en otros cursos | 1                | 0                | -                | -                | -                | -                |
| Alumnos matriculados curso anterior      | 0                | 19               | -                | -                | -                | -                |
| Graduados curso anterior                 | 0                | 0                | -                | -                | -                | -                |
| Bajas                                    | 0                | -3               | -                | -                | -                | -                |
| <b>TOTAL</b>                             | <b>19</b>        | <b>44</b>        | -                | -                | -                | -                |

##### **1.3. Número de alumnos matriculados en los diferentes cursos académicos**

|                               | <b>2014-2015</b> | <b>2015-2016</b> | <b>2016-2017</b> | <b>2017-2018</b> | <b>2018-2019</b> | <b>2019-2020</b> |
|-------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Nº alumnos matriculados en 1º | 18               | 28               | -                | -                | -                | -                |
| Nº alumnos matriculados en 2º | 1                | 16               | -                | -                | -                | -                |
| Nº alumnos matriculados en 3º | 0                | 0                | -                | -                | -                | -                |
| Nº alumnos matriculados en 4º | 0                | 0                | -                | -                | -                | -                |

#### 1.4. Vía de acceso a los estudios

| VÍA DE ACCESO                      | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| PAU                                | 16        | 23        | -         | -         | -         | -         |
| Bachillerato sin PAU               | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Formación Profesional              | 2         | 5         | -         | -         | -         | -         |
| Con título universitario           | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Mayores de 25 años                 | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Mayores de 40 años                 | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Convalidación estudios extranjeros | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Otros casos                        | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| <b>TOTAL</b>                       | <b>18</b> | <b>28</b> | -         | -         | -         | -         |

#### 1.5. Nota media de acceso (PAU)

|                      | 2014-2015  | 2015-2016  | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|----------------------|------------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Nota de corte PAU    | 5,0        | 5,0        | -         | -         | -         | -         |
| Nota media de acceso | <b>6,2</b> | <b>6,8</b> | -         | -         | -         | -         |

#### 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 de verificación se indicó.

La ratio alumno-profesor (9.4) es muy buena y permite un proceso de enseñanza-aprendizaje 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. A modo de ejemplo, durante el curso 15-16 se desarrollaron reuniones entre los grupos de profesores que imparten asignaturas del ámbito de la programación para mejorar el desarrollo de la asignatura.

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, además de las figuras transversales como son la Vicedecana de Estudiantes, Jefatura de Estudiantes, Subdirector de Área de Ingeniería y 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/disenyo-desarrollovideojuegos>

| % GUÍAS DOCENTES PUBLICADAS EN PLAZO | JUNIO 2016                |                              | CURSO 2016-2017           |                              |
|--------------------------------------|---------------------------|------------------------------|---------------------------|------------------------------|
|                                      | GUÍAS MATERIAS IMPARTIDAS | GUÍAS MATERIAS NO IMPARTIDAS | GUÍAS MATERIAS IMPARTIDAS | GUÍAS MATERIAS NO IMPARTIDAS |
| 100,0%                               | 1º, 2º                    | 3º, 4º                       | 1º, 2º, 3º                | 4º                           |

### **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    |
|-----------------|---------|------------------|---------------------|-------|----------|
| Sugerencias     | 0+0*    | 0                | 0                   | 0     | 0        |
| Incidencias     | 0+0*    | 0                | 0                   | 0     | 0        |
| Reclamaciones   | 0+0*    | 0                | 0                   | 0     | 0        |
| Agradecimiento  | 0+0*    | 0                | 0                   | 0     | 0        |
| Comentario      | 0+0*    | 0                | 0                   | 0     | 0        |
| Consulta        | 0+0*    | 0                | 0                   | 0     | 0        |
| No conformidad  | 0+0*    | 0                | 0                   | 0     | 0        |
| Otros           | 0+0*    | 0                | 0                   | 0     | 0        |
| Queja           | 1+0*    | 0                | 0                   | 0     | 1        |
| Queja ambiental | 0+0*    | 0                | 0                   | 0     | 0        |
| <b>TOTAL</b>    |         |                  |                     |       | <b>1</b> |

\*Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos + Escuela de Arquitectura y Tecnología

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

| TEMA          | TOTAL    |
|---------------|----------|
| Instalaciones | 1        |
| <b>TOTAL</b>  | <b>1</b> |

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

| TIPO            | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|-----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Sugerencia      | 2         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Incidencia      | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Reclamación     | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Agradecimiento  | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Comentario      | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Consulta        | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| No conformidad  | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Queja           | 0         | 1         | -         | -         | -         | -         |
| Queja ambiental | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| Otros           | 0         | 0         | -         | -         | -         | -         |
| <b>TOTAL</b>    | <b>2</b>  | <b>1</b>  | -         | -         | -         | -         |

2.2.4. *Análisis de incidencias, sugerencias y reclamaciones*

La Escuela, y en particular el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, recibe un 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*

| <b>2014-2015</b> | <b>2015-2016</b> | <b>2016-2017</b> | <b>2017-2018</b> | <b>2018-2019</b> | <b>2019-2020</b> |
|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 34,9%            | 53,8%            | -                | -                |                  |                  |

###### *3.1.2. Categoría del profesorado*

###### % profesores en cada categoría

|                           | <b>PREVISIÓN<br/>MEMORIA DE<br/>VERIFICACIÓN*</b> | <b>2014-<br/>2015</b> | <b>2015-<br/>2016</b> | <b>2016-<br/>2017</b> | <b>2017-<br/>2018</b> | <b>2018-<br/>2019</b> | <b>2019-<br/>2020</b> |
|---------------------------|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| % doctores acreditados    | 43,8%   | 16,6%                 | 12,8%                 | -                     | -                     | -                     | -                     |
| % doctores no acreditados |   | 0,0%                  | 12,8%                 | -                     | -                     | -                     | -                     |
| % doctorandos             | 56,2%   | 41,7%                 | 6,3%                  | -                     | -                     | -                     | -                     |
| % licenciados/diplomados  |   | 41,7%                 | 68,0%                 | -                     | -                     | -                     | -                     |

###### % ECTS impartidos por cada categoría

|                           | <b>PREVISIÓN<br/>MEMORIA DE<br/>VERIFICACIÓN*</b> | <b>2014-<br/>2015</b> | <b>2015-<br/>2016</b> | <b>2016-<br/>2017</b> | <b>2017-<br/>2018</b> | <b>2018-<br/>2019</b> | <b>2019-<br/>2020</b> |
|---------------------------|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| % doctores acreditados    | 45,55%  | 12,5%                 | 13,6%                 | -                     | -                     | -                     | -                     |
| % doctores no acreditados |   | 0,0%                  | 13,6%                 | -                     | -                     | -                     | -                     |
| % doctorandos             | 54,45%  | 43,8%                 | 9,1%                  | -                     | -                     | -                     | -                     |
| % licenciados/diplomados  |   | 43,7%                 | 63,6%                 | -                     | -                     | -                     | -                     |

###### *3.1.3. Ratio alumnos/profesor*

|                               | <b>2014-<br/>2015</b> | <b>2015-<br/>2016</b> | <b>2016-<br/>2017</b> | <b>2017-<br/>2018</b> | <b>2018-<br/>2019</b> | <b>2019-<br/>2020</b> |
|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Alumnos matriculados EJC      | 16,1                  | 34,9                  | -                     | -                     | -                     | -                     |
| PDI EJC                       | 2,7                   | 3,7                   | -                     | -                     | -                     | -                     |
| <b>RATIO ALUMNOS/PROFESOR</b> | <b>5,9</b>            | <b>9,4</b>            | -                     | -                     | -                     | -                     |

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   | Informática básica, Matemáticas, Diseño 2D, Fundamentos de la Programación, Economía y Administración de Empresas, Programación Orientada a Objetos, Sistemas Operativos, Estructuras de Datos y Algoritmos, Diseño 3D, Iniciativa Empresarial, Sistemas de Información, Física, Consolas y dispositivos para videojuegos | Daniel Blasco, África Domingo,, Eduardo Jiménez, Jorge Echeverría, Javier Gregorio, Carlos Cetina, Francisca Pérez, Ismael Escuin, Jesús Bergues, Antoni Iglesias |
| 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   |
| Aprendizaje como Servicio (Aps)   | Accesibilidad, Usabilidad y Reingeniería Web (Grado en Ingeniería Informática), Lenguajes y Estándares en la Web, Desarrollo para dispositivos móviles  | Jorge Echeverría, 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*

|  | 2014-2015     | 2015-2016    | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|--|---------------|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Número de profesores/materias                        | 16            | 24           | -         | -         | -         | -         |
| Número de profesores/materias sometidos a evaluación | 16            | 23           | -         | -         | -         | -         |
| <b>% PROFESORES EVALUADOS</b>                        | <b>100,0%</b> | <b>95,8%</b> | -         | -         | -         | -         |

\*La diferencia entre profesor titular y profesor colaborador desaparece en el curso 2015-2016.

3.2.2. *Resultados de evaluación parcial del profesorado*

|  | 2014-2015              | 2015-2016              | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|--|------------------------|------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Número de profesores/materias                        | 15                     | 24                     | -         | -         | -         | -         |
| Número de profesores/materias sometidos a evaluación | 15                     | 23                     | -         | -         | -         | -         |
| % profesores sometidos a evaluación parcial          | 100,0%                 | 95,8%                  | -         | -         | -         | -         |
| Valoración: Excelente                                | 1                      | 1                      | -         | -         | -         | -         |
| Valoración: Muy bueno                                | 6                      | 3                      | -         | -         | -         | -         |
| Valoración: Bueno                                    | 7                      | 18                     | -         | -         | -         | -         |
| Valoración: Adecuado                                 | 1                      | 1                      | -         | -         | -         | -         |
| Valoración: Deficiente                               | 0                      | 0                      | -         | -         | -         | -         |
| Baja tasa de respuesta                               | 0                      | 0                      | -         | -         | -         | -         |
| <b>VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN</b>                   | <b>8,6<br/>(80,2%)</b> | <b>8,4<br/>(72,4%)</b> | -         | -         | -         | -         |
| <b>VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD</b>                  | <b>8,2<br/>(56,5%)</b> | <b>8,4<br/>(54,3%)</b> | -         | -         | -         | -         |

3.2.3. *Resultados de evaluación completa del profesorado*

|  | 2014-2015  | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|--|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Número de profesores sometidos a evaluación completa | NP         | NC        | -         | -         | -         | -         |
| Valoración: Excelente                                | NP         | NC        | -         | -         | -         | -         |
| Valoración: Muy bueno                                | NP         | NC        | -         | -         | -         | -         |
| Valoración: Bueno                                    | NP         | NC        | -         | -         | -         | -         |
| Valoración: Adecuado                                 | NP         | NC        | -         | -         | -         | -         |
| Valoración: Deficiente                               | NP         | NC        | -         | -         | -         | -         |
| Baja tasa de respuesta                               | NP         | NC        | -         | -         | -         | -         |
| <b>VALORACIÓN MEDIA TITULACIÓN</b>                   | <b>NP</b>  | <b>NC</b> | -         | -         | -         | -         |
| <b>VALORACIÓN MEDIA UNIVERSIDAD</b>                  | <b>8,3</b> | <b>NC</b> | -         | -         | -         | -         |

3.2.4. *Cursos de formación*

| Denominación  | Resumen de contenidos  | Horas           |
|---|--|-----------------|
| <p><b>Formación de Acogida para el Personal Docente e Investigador</b></p>              | <p><b>Objetivo:</b> 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><b>Principales contenidos:</b></p> <p>0.- Recepción y acogida</p> <p>1.- Servicios TIC a los nuevos docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción</li> <li>- Windows y Ubuntu</li> <li>- Uso del portátil y recomendaciones</li> <li>- Hoja de datos de acceso</li> <li>- Soporte Técnico</li> <li>- Impresoras</li> <li>- Conexión en las aulas</li> <li>- Servicios TIC</li> </ul> <p>2.- Elaboración de Guías Docentes a través de GDWeb</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la elaboración de Guías Docentes en el marco del EEES.</li> <li>- Presentación de la aplicación GDWeb para elaboración de Guías Docentes.</li> <li>- Aplicación práctica de elaboración de una Guía Docente utilizando la aplicación GDWeb.</li> </ul> <p>3.-La Plataforma Docente Universitaria (PDU)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientaciones generales del uso de las TIC</li> <li>- La PDU como entorno virtual</li> <li>- Características y posibilidades de la PDU</li> <li>- Aplicaciones de gestión</li> <li>- Casos prácticos más comunes</li> </ul> <p>4.- Servicio de Biblioteca</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación del Servicio de Biblioteca</li> <li>- Horario</li> <li>- Instalaciones (organización de la biblioteca)</li> <li>- Servicios prestados</li> <li>- PDU e Intranet / Biblioteca</li> <li>- Normativa de funcionamiento</li> <li>- Ubicación del material</li> <li>- Compra de Bibliografía</li> </ul> | <p>5 horas</p>  |
| <p><b>Programa semipresencial de integración de las TIC en la actividad docente</b></p> | <p><b>Objetivo:</b> 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><b>Principales contenidos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Introducción a la PDU.</li> <li>2.- Diseño y estructura de una materia en la PDU.</li> <li>3.- Recursos para la comunicación docente-alumno en la PDU.</li> <li>4.- Uso de recursos audiovisuales en la PDU.</li> <li>5.- Diseño de cuestionarios en la PDU.</li> <li>6.- Herramientas para el diseño de recursos docentes en la PDU (Bloque I)</li> <li>7.- Herramientas para el diseño de recursos docentes en la PDU (Bloque II)</li> <li>8.- Bases de Datos en el diseño de recursos docentes (Bloque IV)</li> </ol>  | <p>25 horas</p> |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <p>9.- El Taller en la PDU como herramienta para la formación (Bloque V)<br/>10.- Software educativo compatible con la PDU.</p>   |   |
| <b>Ms Office on line</b>                               | <p><b>Principales contenidos:</b><br/><u>Excel iniciación y perfeccionamiento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar diferentes tipos de funciones que incorpora Excel y aprender a controlar los posibles errores que se produzcan a la hora de calcularlas.</li> <li>- Adaptar una hoja de cálculo para la introducción de datos mediante la utilización de controles de formulario.</li> <li>- Aprender a gestionar y a analizar grandes cantidades de datos organizados.</li> <li>- Conocer las principales opciones de personalización de Excel.</li> <li>- Aprender a crear macros utilizando la grabadora.</li> </ul> <p><u>Word avanzado</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender la conveniencia del uso de diversas herramientas de Word para el tratamiento de documentos extensos.</li> <li>- Conocer la utilidad de estructurar los documentos.</li> <li>- Aprender a utilizar la combinación, comparación de documentos y control de cambios en un proceso de revisión.</li> <li>- Emplear plantillas para crear documentos basados en estructuras predefinidas.</li> <li>- Diseñar formularios.</li> <li>- Conocer la utilidad de la herramienta Combinar correspondencia.</li> <li>- Utilizar las macros para realizar de forma automática tareas rutinarias.</li> </ul> <p><u>Excel macros y programación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Adquirir las competencias y habilidades avanzadas en el manejo de MS EXCEL.</li> </ul> <p><u>Access</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacitar al alumno en el manejo de una herramienta de base de datos para almacenar y gestionar gran cantidad de información.</li> </ul> | <p>30 horas</p> <p>40 horas</p> <p>40 horas</p> <p>50 horas</p> |
| <b>Twitter on line</b>                                 | <p><b>Objetivo:</b><br/>Conocer las características básicas de Twitter y las posibilidades de esta red social para sus integrantes.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Unidad 1. Características básicas de Twitter.</li> <li>- Unidad 2. Publicando en Twitter.</li> <li>- Unidad 3. Interactuando en Twitter.</li> <li>- Unidad 4. Características avanzadas en Twitter.</li> <li>- Unidad 5. El uso de Twitter en la comunicación institucional.</li> <li>- Unidad 6. El uso de Twitter en la docencia.</li> </ul>   | 25 horas  |
| <b>Estrategias para el diseño y producción de MOOC</b> | <p><b>Objetivo:</b><br/>Formar en la producción de cursos de formato masivo y abierto, metodología para la elaboración de material audiovisual y recursos educativos en el</p>  | 5 horas   |

|  |   |                |
|--|---|----------------|
|  | <p>contexto de aprendizaje en red.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contexto y definición de MOOC. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Tendencias innovadoras en e-learning: el ecosistema digital y aprendizaje en red.</li> <li>o El fenómeno MOOC: Surgimiento, evolución y casos de éxito. Análisis de principales plataformas y modelos de MOOC.</li> <li>o Estrategias de aprendizaje para cursos masivos.</li> </ul> </li> <li>- Diseño y planificación de un MOOC. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Definición de objetivos y destinatarios.</li> <li>o Planificación temporal del curso.</li> <li>o Definir tareas y equipo de trabajo.</li> <li>o Herramientas de comunicación.</li> <li>o Definir el diseño instructivo: contenidos, actividades.</li> <li>o Estimaciones y costes de producción.</li> </ul> </li> <li>- Metodología y desarrollo. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Criterio de calidad.</li> <li>o Contenidos y producción audiovisual.</li> <li>o Estrategias de comunicación y participación.</li> <li>o Docencia en un MOOC: dinamización y curación.</li> <li>o Metodologías de evaluación.</li> </ul> </li> </ul> |                |
| <p><b>Cómo enseñar usando wikis</b></p>          | <p><b>Objetivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las características de un software tipo "wiki" y analizar sus potencialidades de uso en actividades de enseñanza-aprendizaje.</li> <li>- Describir y analizar diferentes tipos de actividades para realizar con wikis.</li> <li>- 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.</li> </ul> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos básicos de la enseñanza con wikis: colaboración, software, wikietiqueta.</li> <li>- Wikis y actividades de producción de conocimiento.</li> <li>- Wikis y actividades de pensamiento crítico.</li> <li>- Enseñar y aprender CON/EN/PARA la Wikipedia.</li> </ul>   | <p>2 horas</p> |
| <p><b>Cómo enseñar usando foros en línea</b></p> | <p><b>Objetivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir y analizar diferentes tipos de actividades para realizar en foros.</li> <li>- Describir y analizar diferentes métodos para evaluar las actividades con foros.</li> <li>- Evaluar buenas prácticas de uso de foros en la docencia.</li> <li>- Describir y analizar estrategias de moderación de foros.</li> </ul>   | <p>2 horas</p> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades de discusión en foros de discusión asíncronos.</li> <li>- Estrategias de moderación y tutorización de foros.</li> <li>- Evaluar las intervenciones de los alumnos en un foro.</li> <li>- Rúbricas y listas de comprobación en la evaluación de foros.</li> </ul>   |  |
| <p><b>Programa de Formación Interna Inglés</b><br/><b>General English Skills</b></p> | <p><b>Objetivo:</b> Cursos de inglés general dirigidos a todo el personal, enfocados hacia el desarrollo de todas las destrezas lingüísticas.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel A2 - Elemental o falsos principiantes.</li> <li>- Nivel B1 - Intermedio.</li> <li>- Nivel B2 - Intermedio alto.</li> <li>- Nivel B2- Preparación obtención Cert Acles.</li> <li>- Nivel C1 - Avanzado.</li> <li>- Nivel C1- Preparación obtención IELTS.</li> </ul>  | <p>2 horas<br/>semanales por<br/>cada uno de los<br/>grupos desde<br/>octubre hasta<br/>mayo</p> |
| <p><b>Programa formativo CLIL</b><br/><b>CLIL habilitación</b></p>                   | <p><b>Objetivo:</b> facilitar la obtención del nivel <b>habilitado</b> en CLIL.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Módulo 1: Introducción al enfoque CLIL en la educación superior.</li> <li>- Módulo 2: Planificación de una unidad CLIL.</li> <li>- Módulo 3: La adaptación de materiales para los programas CLIL.</li> <li>- Módulo 4: Estrategias de enseñanza para impartir clases según el enfoque CLIL.</li> <li>- Módulo 5: La aplicación y práctica de una unidad CLIL.</li> </ul>   | <p>16 horas</p>  |
| <p><b>Programa formativo CLIL</b><br/><b>CLIL acreditación</b></p>                   | <p><b>Objetivo:</b> facilitar la obtención del nivel <b>acreditado</b> en CLIL.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Módulo 1: Estrategias de enseñanza para contextos CLIL.</li> <li>- Módulo 2: Pronunciación del inglés para PDI.</li> <li>- Módulo 3: Estrategias de motivación en contextos CLIL.</li> <li>- Módulo 4: Técnicas de evaluación en contextos CLIL.</li> <li>- Módulo 5: La aplicación y práctica de una unidad CLIL.</li> </ul>  | <p>24 horas</p>  |
| <p><b>Investigación y práctica docente en Educación Superior</b></p>                 | <p><b>Objetivo:</b> Seguir potenciando las competencias pedagógicas que os permitan reflexionar y mejorar vuestra cualificación docente dentro del Espacio Europeo de Educación Superior.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- EEES y Actividad docente: Concepción epistemológica de la docencia y su incidencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La función docente del investigador.</li> <li>2.-La política educativa universitaria, cultura académica de la universidad y la actividad docente.</li> <li>3.-Innovación docente: modelos avanzados de enseñanza-aprendizaje, proyectos de innovación docente, TICs aplicadas a la práctica docente e investigadora.</li> <li>4.-Planificación estratégica de la docencia: conceptualización y resultados de las técnicas didácticas, investigación-</li> </ol> | <p>300 horas</p>   |

|   |  |          |
|---|--|----------|
|   | <p>acción, estudio de casos, resolución de problemas, mayéutica, etc.<br/>5.-Evaluación de resultados de aprendizajes y calidad.<br/>6.-Acción tutorial universitaria.<br/>7.-Aprendizaje y servicio: una dimensión social del aprendizaje.</p>  |          |
| <b>The Flipped Classroom</b>  | <p><b>Objetivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el modelo flipped classroom (clase inversa).</li> <li>- Analizar su posible aplicabilidad en el contexto de la Educación Superior.</li> <li>- 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.</li> </ul> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el modelo flipped classroom.</li> <li>- Comprender los fundamentos que los sustentan.</li> <li>- Conocer algunas herramientas para su desarrollo.</li> <li>- Saber cómo hacer búsquedas eficientes de vídeo Educativo.</li> <li>- Saber crear vídeo para flipped classroom con distintas herramientas.</li> <li>- Saber enriquecer vídeo ya creado.</li> <li>- Aprender a diseñar unidades didácticas bajo el modelo flipped classroom.</li> </ul>   | 8 horas  |
| <b>Resolución de conflictos en el aula y comunicación interpersonal</b> | <p><b>Objetivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecer estrategias para alcanzar nuestros objetivos cuidando las relaciones a medio plazo.</li> <li>- Ampliar nuestro repertorio de conductas para relacionarnos con nuestros interlocutores de manera más eficaz y satisfactoria.</li> <li>- Entrenar algunas Habilidades de Negociación, manteniendo el tono emocional adecuado en la situación.</li> <li>- Comprender los factores clave de una negociación efectiva y reconocer las trampas para evitar ser manipulados.</li> <li>- Desarrollar herramientas para el manejo de situaciones conflictivas en el aula.</li> </ul> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Características del proceso de negociación: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Presentación de los objetivos y contenidos del curso.</li> <li>o Expectativas de los participantes.</li> <li>o Situaciones a abordar.</li> </ul> </li> <li>- Conceptos básicos: Actitud negociadora y potencial de negociador. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Características de un buen negociador.</li> <li>o Estrategia negociadora.</li> </ul> </li> <li>- El proceso negociador. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Nuestras habilidades como negociadores</li> <li>o Roles de los negociadores.</li> </ul> </li> <li>- Habilidades para la negociación.</li> </ul> | 10 horas |

|   |   |                 |
|---|---|-----------------|
| <p><b>Programa formativo: Plan de Acción Tutorial</b></p> | <p><b>Objetivo:</b> 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><b>Principales contenidos (talleres):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas de estudio.</li> <li>- Análisis de la demanda.</li> <li>- Habilidades sociales y de comunicación.</li> </ul>   | <p>6 horas</p>  |
| <p><b>Curso on line- Aprendizaje Servicio</b></p>         | <p><b>Objetivo:</b> 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.<br/>Constituir un grupo de expertos/as en Aprendizaje y Servicio dentro de la comunidad educativa universitaria.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Claves para educar y no solo enseñar.</li> <li>- Educar para el desarrollo.</li> <li>- Filosofía y finalidad del ApS.</li> <li>- Aportes y oportunidades de servir en la educación.</li> <li>- Beneficios académicos del Aps.</li> <li>- Conceptualización y ejemplos básicos.</li> <li>- Fases y oportunidades de aplicación.</li> <li>- Requisitos de un buen proyecto de ApS.</li> </ul>   | <p>40 horas</p> |
| <p><b>Presentación de Sexenios de Investigación</b></p>   | <p><b>Objetivo:</b> 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><b>Principales contenidos:</b></p> <p>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.</p> <p>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.</p> | <p>4 horas</p>  |
| <p><b>Gestión eficaz del tiempo</b></p>                   | <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el grado de eficacia con el que administramos, en general, nuestro tiempo.</li> <li>- 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.</li> <li>- Establecer prioridades de acción que nos faciliten la consecución de nuestros objetivos más importantes.</li> <li>- Analizar las principales causas que nos</li> </ul>  | <p>12 horas</p> |

|  |  |                |
|--|--|----------------|
|  | <p>hacen perder tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar las estrategias más importantes para realizar una adecuada gestión del tiempo profesional.</li> </ul> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los diferentes niveles de organización del trabajo.</li> <li>- La planificación del tiempo. (herramientas de planificación).</li> <li>- Los siete hábitos de las personas altamente efectivas y sus aplicaciones a nuestro trabajo diario.</li> <li>- Cómo debemos de proceder ante una sobrecarga de trabajo que nos dificulta la gestión adecuada de nuestro tiempo.</li> <li>- Diseño de un programa de gestión del tiempo. Optimización del tiempo y mejora de resultados profesionales:</li> <li>- Reuniones interminables.</li> <li>- Acapararlo todo, no delegar.</li> <li>- Colgados del teléfono.</li> <li>- No saber decir no.</li> <li>- Tener un centenar de "e-mails".</li> <li>- Demasiado perfeccionista.</li> <li>- Personas que se presentan en tu mesa sin ser citadas.</li> <li>- La administración del tiempo: ladrones y cómplices más habituales.</li> <li>- Principio de Pareto y análisis ABC de prioridades.</li> <li>- Búsqueda de un estilo personal eficiente.</li> <li>- Técnicas de autoevaluación de la gestión del tiempo y organización del trabajo.</li> <li>- Técnicas de concentración mental y su contribución a la mejora profesional.</li> <li>- Ejercicios prácticos de aplicación de los conceptos tratados en los apartados anteriores.</li> </ul> |                |
| <p><b>Invierte en proactividad</b></p> | <p><b>Objetivo:</b> 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><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aclarar conceptos <ul style="list-style-type: none"> <li>o Pasividad, Reactividad, Actividad, Proactividad.</li> <li>o Agitación y Preocupación. Anticipación y resaca.</li> <li>o Intención e impacto. Poder y autoridad.</li> <li>o Información, opinión, decisión.</li> </ul> </li> <li>- Punto de partida <ul style="list-style-type: none"> <li>o Descalificaciones en el pensamiento.</li> <li>o Descuentos en el lenguaje.</li> <li>o Emociones inadecuadas.</li> <li>o Acciones improductivas. Impulsores de conducta.</li> </ul> </li> <li>- Punto de llegada <ul style="list-style-type: none"> <li>o Explorar alternativas y opciones. "Leer la realidad".</li> <li>o El lenguaje de la innovación. Hacer distinciones.</li> <li>o Las emociones en el ámbito</li> </ul> </li> </ul>   | <p>5 horas</p> |

|   |  |                                 |
|---|--|---------------------------------|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>laboral. Canalizar.</li> <li>o Influir en la realidad para transformarla.</li> </ul>  |                                 |
| <b>Internationalisation At Home</b>   | <p><b>Objetivos:</b><br/>Presentar el marco de la <i>Internationalisation at Home</i> para abordar su aplicación práctica en la Universidad.</p> <p><b>Principales contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bases teóricas e históricas.</li> <li>- Aplicación en la Educación Superior: casos de éxito.</li> <li>- IaH en la USJ: ideas y propuestas.</li> <li>- Elementos fundamentales de internationalization at home (IaH).</li> <li>- Análisis de casos dónde aplican IaH.</li> <li>- Cómo motivar el cambio.</li> <li>- Análisis de posibles barreras para promover IaH.</li> </ul> | 4 horas                         |
| <b>La trascendencia como valor educativo en el ámbito universitario</b>     | <p><b>Objetivos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Valorar la trascendencia como identidad del ser humano.</li> <li>2.- Resaltar la importancia de la educación en la cultura de los pueblos y de las personas.</li> <li>3.- Transmitir la relevancia del ámbito universitario como espacio educativo integral.</li> </ol>  | 1,5 horas                       |
| <b>La ecología integral en la encíclica "LAUDATO SI" del Papa Francisco</b> | <p><b>Objetivos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-Dar a conocer una Encíclica, como documento del Magisterio Pontificio.</li> <li>2.-Profundizar en la metodología de la Doctrina Social de la Iglesia: Ver-Juzgar-Actuar.</li> <li>3.-Reflexionar desde el documento sobre el concepto de "Ecología Integral".</li> </ol>  | 1,5 horas                       |
| <b>Amoris Laetitia. Exhortación Apostólica sobre el amor en la familia</b>  | <p><b>Objetivos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-Conocer las claves fundamentales de la Exhortación Apostólica "Amoris Laetitia".</li> <li>2.-Dialogar sobre los rasgos principales de la familia cristiana.</li> <li>3.-Dialogar con los componentes de la mesa redonda la atención familiar a los alejados.</li> <li>4.-Líneas de acción que propone la Pastoral Familiar y el Papa Francisco.</li> </ol>  | 1,5 horas                       |
| <b>5ª Semana de la Seguridad y Salud</b>                                    | <p><b>Contenidos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Extinción de incendios.</li> <li>2.- Soporte Vital básico y desfibriladores.</li> <li>3.- Recomendaciones de actuación frente a accidentes deportivos.</li> </ol>   | 4 horas<br>8 horas<br>1,5 horas |
| <b>Formación en Prevención de Riesgos Laborales</b>                         | <p><b>Contenidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Curso básico de PRL para el Personal Docente e Investigador en el ámbito universitario.</li> <li>- Curso avanzado de PRL para el Personal Docente e Investigador en el ámbito universitario.</li> </ul>   | 3 horas<br>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*

|   | <b>2014-2015</b> | <b>2015-2016</b> | <b>2016-2017</b> | <b>2017-2018</b> | <b>2018-2019</b> | <b>2019-2020</b> |
|---|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Número de alumnos matriculados en la materia de prácticas externas  | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| Número de alumnos que han realizado prácticas externas              | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| Número de alumnos que han superado la materia de prácticas externas | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción de los alumnos con el programa de prácticas externas   | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción del tutor con el programa de prácticas externas        | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción de la entidad con el programa de prácticas externas    | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |

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

| <b>ENTIDAD EXTERNA</b> | <b>2014-2015</b> | <b>2015-2016</b> | <b>2016-2017</b> | <b>2017-2018</b> | <b>2018-2019</b> | <b>Satisfacción del alumno</b> |
|------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|--------------------------------|
| No procede             | NP               | NP               | -                | -                | -                | NP                             |

*4.1.3. Análisis calidad prácticas externas*

No procede.

**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*

|   | <b>2014-2015</b> | <b>2015-2016</b> | <b>2016-2017</b> | <b>2017-2018</b> | <b>2018-2019</b> | <b>2019-2020</b> |
|---|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Número de alumnos participantes (outgoing)                          | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| % de alumnos participantes (outgoing)                               | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| Número de destinos  | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (outgoing) | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| Número de alumnos no propios acogidos (incoming)                    | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| Número de orígenes  | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción de los alumnos con el programa de movilidad (incoming) | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |

4.2.2. *Destino de alumnos outgoing*

| DESTINO      | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | Satisfacción del alumno |
|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------------------|
| No procede   | NP        | NP        | -         | -         | -         | NP                      |
| <b>TOTAL</b> | <b>NP</b> | <b>NP</b> | -         | -         | -         |                         |

4.2.3. *Origen de alumnos incoming*

| ORIGEN       | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| No procede   | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| <b>TOTAL</b> | <b>NP</b> | <b>NP</b> | -         | -         | -         | -         |

4.2.4. *Análisis calidad programa de movilidad*

No procede.

**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**

En el curso académico 2014-15 del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, se destacan como principales hitos:

- Desde el punto de vista organizativo, el principal hito ha sido el inicio de la consolidación del Grado con la incorporación de 28 alumnos. Se ha conseguido una alta satisfacción por parte del alumnado y del profesorado.
- Dentro del proyecto denominado Escuela-Empresa los alumnos han desarrollado videojuegos en 2 y 3 dimensiones
- Organización dentro de la Escuela de un módulo de internacionalización. Dentro del cuál y en colaboración con la universidad danesa Lilebealt Academy estudiantes daneses y dela Escuela colaboran de forma conjunta en el desarrollo de un proyecto durante 15 días.
- Auditoría Externa
  - El Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos fue auditado por un auditor externo (Jesús Alonso, reputado profesional en el aprendizaje en el sector del videojuego) como parte del certificado del Sistema de Gestión Integrado de Calidad y Medio Ambiente de la Universidad San Jorge en abril de 2016.
- **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 aplicado CLIL de forma parcial en algunas de las materias de primer curso.
  - Se ha comenzado la consolidación proyecto Escuela-Empresa (aprendizaje por proyecto).
  - Se comenzado a aplicar el Aprendizaje como Servicio dentro del Grado
- **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.
- Los profesores Javier Calvo y Gabriel Marro participaron en Gámesis con sendas ponencias sobre el mundo del videojuego.
- La Escuela organizó dos mesas redondas en el evento You Win (Zaragoza, el Salón de Videojuegos y Entretenimiento Digital de Zaragoza), con reputados profesionales del sector sobre el desarrollo de videojuegos profesionalmente.
- La Escuela ha ofrecido a diversos colegios un taller sobre Robótica. En dicho taller los participantes toman consciencia de la importancia de la robótica dentro de las nuevas tecnologías.

— **Actividades de alumnos**

- Durante este curso se colaboró con los alumnos en la organización de dos 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.
- Los alumnos han colaborado de forma regular con el departamento de Cultura de la Universidad San Jorge redactando artículos relacionados con el ámbito de los videojuegos.
- Los alumnos participaron en el evento de videojuegos YouWin mostrando al público asistente los videojuegos por ellos realizados
- 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.

## 6. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### 6.1. Distribución de calificaciones

| CALIFICACIÓN       | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| No presentado      | 0,0%      | 0,0%      | -         | -         | -         | -         |
| Suspenso           | 2,0%      | 5,1%      | -         | -         | -         | -         |
| Aprobado           | 43,6%     | 37,0%     | -         | -         | -         | -         |
| Notable            | 40,8%     | 46,9%     | -         | -         | -         | -         |
| Sobresaliente      | 9,8%      | 8,1%      | -         | -         | -         | -         |
| Matrícula de honor | 3,8%      | 2,9%      | -         | -         | -         | -         |

## 6.2. Distribución de calificaciones por materia

| MATERIA                                   | No presentado | Suspense | Aprobado | Notable | Sobresaliente | Matrícula de honor |
|---|---------------|----------|----------|---------|---------------|--------------------|
| ÁLGEBRA                                   | 0,0%          | 26,3%    | 47,4%    | 21,1%   | 0,0%          | 5,3%               |
| DISEÑO 2D                                 | 0,0%          | 4,0%     | 36,0%    | 36,0%   | 20,0%         | 4,0%               |
| ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS     | 0,0%          | 4,5%     | 63,6%    | 27,3%   | 4,5%          | 0,0%               |
| EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA             | 0,0%          | 0,0%     | 26,9%    | 69,2%   | 3,8%          | 0,0%               |
| FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN               | 0,0%          | 13,6%    | 40,9%    | 22,7%   | 18,2%         | 4,5%               |
| HUMANISMO CÍVICO                          | 0,0%          | 0,0%     | 37,5%    | 62,5%   | 0,0%          | 0,0%               |
| INFORMÁTICA BÁSICA                        | 0,0%          | 0,0%     | 36,4%    | 59,1%   | 0,0%          | 4,5%               |
| INGLÉS I                                  | 0,0%          | 0,0%     | 34,8%    | 56,5%   | 8,7%          | 0,0%               |
| MATEMÁTICAS                               | 0,0%          | 7,4%     | 40,7%    | 40,7%   | 11,1%         | 0,0%               |
| NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO                  | 0,0%          | 4,0%     | 44,0%    | 44,0%   | 4,0%          | 4,0%               |
| ANÁLISIS Y CÁLCULO                        | 0,0%          | 12,5%    | 25,0%    | 37,5%   | 25,0%         | 0,0%               |
| CÓNSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS  | 0,0%          | 0,0%     | 25,0%    | 62,5%   | 12,5%         | 0,0%               |
| DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD | 0,0%          | 0,0%     | 15,8%    | 68,4%   | 10,5%         | 5,3%               |
| DISEÑO 3D                                 | 0,0%          | 9,1%     | 27,3%    | 45,5%   | 9,1%          | 9,1%               |
| ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS          | 0,0%          | 11,1%    | 22,2%    | 44,4%   | 11,1%         | 11,1%              |
| FUNDAMENTOS DE FÍSICA                     | 0,0%          | 0,0%     | 100,0%   | 0,0%    | 0,0%          | 0,0%               |
| INGLÉS II                                 | 0,0%          | 0,0%     | 33,3%    | 50,0%   | 16,7%         | 0,0%               |
| INICIATIVA EMPRESARIAL                    | 0,0%          | 0,0%     | 35,7%    | 64,3%   | 0,0%          | 0,0%               |
| PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS          | 0,0%          | 10,0%    | 60,0%    | 20,0%   | 0,0%          | 10,0%              |
| SISTEMAS DE INFORMACIÓN                   | 0,0%          | 12,5%    | 50,0%    | 37,5%   | 0,0%          | 0,0%               |
| SISTEMAS OPERATIVOS                       | 0,0%          | 10,0%    | 50,0%    | 30,0%   | 0,0%          | 10,0%              |
| DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES     | 0,0%          | 0,0%     | 0,0%     | 100,0%  | 0,0%          | 0,0%               |
| INGENIERÍA DEL SOFTWARE                   | 0,0%          | 0,0%     | 0,0%     | 66,7%   | 33,3%         | 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                      | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|---------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Tasa de rendimiento       | 98,6%     | 94,5%     | -         | -         | -         | -         |
| Tasa de abandono (10%*)   | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| Tasa de graduación (70%*) | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| Tasa de eficiencia (65%*) | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| Tasa de éxito             | 98,6%     | 94,5%     | -         | -         | -         | -         |
| Tasa de evaluación        | 100,0%    | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |

\* Tasas estimadas en la Memoria de Solicitud de Verificación

### 6.4. Tasa de rendimiento por materia

| Materia                                   | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| ÁLGEBRA                                   | 50,0%     | 45,2%     | -         | -         | -         | -         |
| ANÁLISIS Y CÁLCULO                        | 100,0%    | 63,6%     | -         | -         | -         | -         |
| CÓNSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOUEGOS   | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES     | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| DISEÑO 2D                                 | 94,4%     | 85,7%     | -         | -         | -         | -         |
| DISEÑO 3D                                 | NP        | 62,5%     | -         | -         | -         | -         |
| ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS     | 66,7%     | 84,0%     | -         | -         | -         | -         |
| ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS          | 100,0%    | 57,1%     | -         | -         | -         | -         |

|                                  |        |        |   |   |   |   |
|----------------------------------|--------|--------|---|---|---|---|
| EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA    | 94,4%  | 92,9%  | - | - | - | - |
| FUNDAMENTOS DE FÍSICA            | NP     | 100,0% | - | - | - | - |
| FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN      | 80,0%  | 70,4%  | - | - | - | - |
| HUMANISMO CÍVICO                 | 92,9%  | 88,9%  | - | - | - | - |
| INFORMÁTICA BÁSICA               | 92,3%  | 91,7%  | - | - | - | - |
| INGENIERÍA DEL SOFTWARE          | NP     | 100,0% | - | - | - | - |
| INGLÉS I                         | 92,9%  | 88,5%  | - | - | - | - |
| INGLÉS II                        | 100,0% | 100,0% | - | - | - | - |
| INICIATIVA EMPRESARIAL           | NP     | 100,0% | - | - | - | - |
| MATEMÁTICAS                      | 56,3%  | 80,6%  | - | - | - | - |
| NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO         | 88,9%  | 85,7%  | - | - | - | - |
| PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS | 100,0% | 75,0%  | - | - | - | - |
| SISTEMAS DE INFORMACIÓN          | 100,0% | 70,0%  | - | - | - | - |
| SISTEMAS OPERATIVOS              | 100,0% | 90,0%  | - | - | - | - |

#### 6.5. Tasa de éxito por materia

| Materia                                   | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| ÁLGEBRA                                   | 87,5%     | 73,7%     | -         | -         | -         | -         |
| ANÁLISIS Y CÁLCULO                        | 100,0%    | 87,5%     | -         | -         | -         | -         |
| CÓNSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS  | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES     | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| DISEÑO 2D                                 | 100,0%    | 96,0%     | -         | -         | -         | -         |
| DISEÑO 3D                                 | NP        | 90,9%     | -         | -         | -         | -         |
| ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS     | 100,0%    | 95,5%     | -         | -         | -         | -         |
| ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS          | 100,0%    | 88,9%     | -         | -         | -         | -         |
| EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA             | 100,0%    | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| FUNDAMENTOS DE FÍSICA                     | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN               | 100,0%    | 86,4%     | -         | -         | -         | -         |
| HUMANISMO CÍVICO                          | 100,0%    | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| INFORMÁTICA BÁSICA                        | 100,0%    | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| INGENIERÍA DEL SOFTWARE                   | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |

|                                  |        |        |   |   |   |   |
|----------------------------------|--------|--------|---|---|---|---|
| INGLÉS I                         | 100,0% | 100,0% | - | - | - | - |
| INGLÉS II                        | 100,0% | 100,0% | - | - | - | - |
| INICIATIVA EMPRESARIAL           | NP     | 100,0% | - | - | - | - |
| MATEMÁTICAS                      | 90,0%  | 92,6%  | - | - | - | - |
| NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO         | 100,0% | 96,0%  | - | - | - | - |
| PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS | 100,0% | 90,0%  | - | - | - | - |
| SISTEMAS DE INFORMACIÓN          | 100,0% | 87,5%  | - | - | - | - |
| SISTEMAS OPERATIVOS              | 100,0% | 90,0%  | - | - | - | - |

#### 6.6. Tasa de evaluación por materia

| Materia                                   | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| ÁLGEBRA                                   | 57,1%     | 61,3%     | -         | -         | -         | -         |
| ANÁLISIS Y CÁLCULO                        | 100,0%    | 72,7%     | -         | -         | -         | -         |
| CÓNSOLAS Y DISPOSITIVOS PARA VIDEOJUEGOS  | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| DESARROLLOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES     | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| DISEÑO 2D                                 | 94,4%     | 89,3%     | -         | -         | -         | -         |
| DISEÑO 3D                                 | NP        | 68,8%     | -         | -         | -         | -         |
| ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS     | 66,7%     | 88,0%     | -         | -         | -         | -         |
| ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS          | 100,0%    | 64,3%     | -         | -         | -         | -         |
| EXPRESIÓN GRÁFICA Y ARTÍSTICA             | 94,4%     | 92,9%     | -         | -         | -         | -         |
| FUNDAMENTOS DE FÍSICA                     | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN               | 80,0%     | 81,5%     | -         | -         | -         | -         |
| HUMANISMO CÍVICO                          | 92,9%     | 88,9%     | -         | -         | -         | -         |
| INFORMÁTICA BÁSICA                        | 92,3%     | 91,7%     | -         | -         | -         | -         |
| INGENIERÍA DEL SOFTWARE                   | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| INGLÉS I                                  | 92,9%     | 88,5%     | -         | -         | -         | -         |
| INGLÉS II                                 | 100,0%    | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| INICIATIVA EMPRESARIAL                    | NP        | 100,0%    | -         | -         | -         | -         |
| MATEMÁTICAS                               | 62,5%     | 87,1%     | -         | -         | -         | -         |
| NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO                  | 88,9%     | 89,3%     | -         | -         | -         | -         |
| PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS          | 100,0%    | 83,3%     | -         | -         | -         | -         |

|                         |        |        |   |   |   |   |
|-------------------------|--------|--------|---|---|---|---|
| SISTEMAS DE INFORMACIÓN | 100,0% | 80,0%  | - | - | - | - |
| SISTEMAS OPERATIVOS     | 100,0% | 100,0% | - | - | - | - |

### 6.7. Alumnos egresados

|                                   | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|-----------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Alumnos egresados                 | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| Duración prevista de los estudios | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| Duración media en los estudios    | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |

### 6.8. Conclusiones Junta de Evaluación

El rendimiento global de los alumnos tras la celebración de las dos convocatorias de cada materia es del 94,5%. En la convocatoria de febrero fue del 75% y se mantuvo en valores similares en la convocatoria de junio.

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. En la convocatoria de febrero destacó:

- Se analizan las bajas tasas de éxito Programación Orientada a Objetos I y Estructuras de Datos y Algoritmos. Estos resultados son coherentes con lo sucedido en cursos anteriores y la dificultad de las materias.
- En el análisis por curso, la tasa de rendimiento de primero es muy superior a la de segundo, lo cual es coherente con la organización de las materias en el plan de estudios.

En la convocatoria de julio se recalcó:

- En este grado se han resaltado los resultados de Fundamentos de la programación, Diseño 3D, Estructuras de Datos y Álgebra. Estos resultados son coherentes con lo sucedido en cursos anteriores y la dificultad de las materias.
- En el análisis por curso, la tasa de rendimiento de primero es similar a la de segundo, a diferencia del análisis realizado en la junta de Febrero. Las materias del segundo semestre hacen que el global quede similar (hay entorno a un 1 punto de diferencia en media entre las asignaturas de primer semestre y segundo semestre de primero). Este dato es coherente con la organización de las materias.

Observando los datos en su globalidad se extraen las siguientes conclusiones:

- 7 materias tienen un rendimiento del 100%.
- La mayoría de asignaturas (17) tienen una tasa de rendimiento superior al 80%.
- 6 asignaturas (Álgebra, Análisis y Cálculo, Diseño 3D y Estructuras de Datos y Algoritmos) tienen una tasa de rendimiento menor al 70%.
- Una asignatura (Álgebra) tiene un rendimiento por debajo del 50%.
- En 10 asignaturas se han otorgado matrículas de honor.

- La mayoría de las calificaciones del alumnado se encuentran en los intervalos del aprobado y notable.

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.

Respecto al trabajo en el aula, todos los docentes coinciden en que la actitud de los grupos en general no es mala. Se destaca que los alumnos del Grado tienen 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.

#### **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, es una característica 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 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. 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 elevadas. 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.

Durante el curso se ha seguido desarrollando el proyecto denominado Proyecto Escuela-Empresa, que involucra a diferentes materias del grado y a otras asignaturas de otros grados 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.

#### **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 el cuerpo docente del módulo científico técnico ha aumentado el tiempo dedicado a tutorías en las materias correspondientes al citado módulo y los alumnos cuenta con material y apoyo específico para los conocimientos previos en materias matemáticas.

Se detecta falta de capacidad para el trabajo autónomo, especialmente 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.

Es destacable el rendimiento e interés mostrado por la mayor parte del alumnado en aquellas áreas más específicas del Grado: aquellas asignaturas que les permiten crear videojuegos.

**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*

| <b>ASPECTOS GENERALES</b>                                      | <b>2014-2015</b> | <b>2015-2016</b> | <b>2016-2017</b> | <b>2017-2018</b> | <b>2018-2019</b> | <b>2019-2020</b> |
|--|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Satisfacción con el proceso de incorporación de nuevos alumnos | 7,9<br>(57,1%)   | 8,8<br>(38,5%)   | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción con el programa de acción tutorial                | 9,5<br>(100,0%)  | 9,0<br>(100,0%)  | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción con el servicio de biblioteca                     | 8,0<br>(90,9%)   | 6,4<br>(68,8%)   | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción con las instalaciones                             | 7,3<br>(45,5%)   | 7,5<br>(96,3%)   | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción con la Secretaría General Académica               | 8,3<br>(45,5%)   | 8,3<br>(96,3%)   | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción con los sistemas de información                   | 7,3<br>(45,5%)   | 8,2<br>(96,3%)   | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción con el servicio de actividades deportivas         | 8,4<br>(45,5%)   | 8,1<br>(96,3%)   | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción con los servicios de restauración                 | 8,1<br>(45,5%)   | 8,3<br>(96,3%)   | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción con el servicio de transporte                     | 9,3<br>(45,5%)   | 7,6<br>(96,3%)   | -                | -                | -                | -                |

En paréntesis tasa de respuesta

| <b>ASPECTOS ESPECÍFICOS</b>   | <b>2014-2015</b> | <b>2015-2016</b> | <b>2016-2017</b> | <b>2017-2018</b> | <b>2018-2019</b> | <b>2019-2020</b> |
|---|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios      | 8,9              | 8,8              | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción de los estudiantes con los materiales didácticos                 | 8,3              | 8,1              | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción de los estudiantes de nuevo ingreso con la información de la web | 8,4              | 8,3              | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción de los estudiantes con las metodologías docentes                 | 8,5              | 8,2              | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción de los estudiantes con los sistemas de evaluación                | 8,6              | 8,3              | -                | -                | -                | -                |
| Satisfacción de los estudiantes con la labor docente del profesor             | 8,6              | 8,4              | -                | -                | -                | -                |

*7.1.2. Reuniones de delegados*

En las reuniones de delegados celebradas durante el curso 2015-2016, los temas más destacados son:

- LAN Party.
- Propuestas de talleres.
- Eventos del grado.
- Dificultades en la realización de los trabajos en grupo.

### 7.1.3. Análisis satisfacción alumnos

En los aspectos generales destaca especialmente la valoración del servicio el programa de acción tutorial (9,0). En lo referente a este último aspecto es destacable la alta tasa de respuesta (100%); otros ítems referidos a instalaciones, Secretaría General Académica, sistemas de información, actividades deportivas y restauración tiene una tasa de respuesta muy alta (96.3%). Respecto a cursos anteriores se ha producido una mejora en el proceso de incorporación de alumnos, instalaciones, sistemas de información, y restauración; ha empeorado la percepción de los servicios de acción tutorial, actividades deportivas, servicio de transporte y biblioteca. Resaltan, negativamente, el descenso en la valoración de estos dos últimos ítems.

En lo referente a aspectos específicos es destacable que todos los ítems valorados se encuentran por encima del 8,1, destacando de forma especial la satisfacción de los estudiantes con la organización del plan de estudios que alcanza un valor de 8,8. Si bien todos los valores son altos es reseñable que se ha producido un pequeño descenso respecto al año anterior.

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           | 2014-2015      | 2015-2016      | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|------------------------------|----------------|----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Satisfacción con el programa | NP             | NP             | -         | -         | -         | -         |
| Media Universidad            | 7,5<br>(36,6%) | 8,5<br>(49,4%) | -         | -         | -         | -         |

En paréntesis tasa de respuesta

| ASPECTOS ESPECÍFICOS  | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Satisfacción de los egresados con la organización del plan de estudios      | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| Satisfacción de los egresados con la información recibida sobre el programa | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| Satisfacción de los egresados con las metodologías docentes                 | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| Satisfacción de los egresados con los sistemas de evaluación                | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| Satisfacción de los egresados con el personal de apoyo                      | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |
| Satisfacción de los egresados con los resultados alcanzados                 | NP        | NP        | -         | -         | -         | -         |

### 7.2.2. Análisis satisfacción de egresados

No procede.

### 7.3. Satisfacción del personal docente

#### 7.3.1. Encuesta de satisfacción de los profesores con el programa

| ASPECTOS GENERALES                             | 2014-2015      | 2015-2016      | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|--|----------------|----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Satisfacción de los profesores con el programa | 9,3<br>(50,0%) | 9,1<br>(52,9%) | -         | -         | -         | -         |
| Media Universidad                              | 9,3<br>(50,0%) | 8,5<br>(49,4%) | -         | -         | -         | -         |

En paréntesis tasa de respuesta

| ASPECTOS ESPECÍFICOS   | 2014-2015 | 2015-2016 | 2016-2017 | 2017-2018 | 2018-2019 | 2019-2020 |
|--|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Satisfacción del profesorado con la organización del plan de estudios          | 9,6       | 8,7       | -         | -         | -         | -         |
| Satisfacción del profesorado con la coordinación docente                       | 9,3       | 8,9       | -         | -         | -         | -         |
| Satisfacción del profesorado con la información de la web                      | 9,5       | 9,3       | -         | -         | -         | -         |
| Satisfacción del profesorado con los recursos materiales                       | 9,8       | 9,6       | -         | -         | -         | -         |
| Satisfacción del profesorado con los resultados alcanzados por los estudiantes | 8,3       | 9,0       | -         | -         | -         | -         |
| Satisfacción del profesorado con la Biblioteca                                 | 8,8       | NP        | -         | -         | -         | -         |

#### 7.3.2. Reuniones de planificación, coordinación y evaluación

Conclusiones de las reuniones planificación y coordinación mantenidas durante el curso académico 2015-16:

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.
- Revisión de Guías Docentes de las materias:

- 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:
  - Organización y publicación de horarios de tutorías.
  - Calendarios de exámenes julio 2015: versiones iniciales, vías de propuestas para la versión definitiva y responsables.
  - Análisis del calendario académico 15/16, definición de responsables.
  - Presentación y aceptación de las propuestas y/o modificaciones calendario 15/16
- Admisiones extraordinarias:
  - Perfil del alumno, materias matriculadas y acciones a tomar por los docentes para la correcta integración del alumno en el curso.

**Evaluación:**

- Acuerdos sobre las fechas y el método de pasar las encuestas de evaluación a los alumnos (docencia, acción tutorial, otras).
- Juntas de evaluación.

**Temas generales:**

- Plan de acción: Elaboración, revisión y seguimiento.
- Colaboraciones con otros centros y entidades: Análisis de las colaboraciones y definición de responsables.
- 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).
- 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*

La percepción de satisfacción del claustro de profesores con el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos es alta (9.1), es un poco más elevada que la media de la USJ (8.5). Es reseñable la baja tasa de respuesta (52,9%) para el Grado.

Destacan la satisfacción con la información en la web (9,3) y con los recursos materiales (9,6). Por otro lado, se debe considerar el descenso en el ítem referido a la satisfacción del profesorado con la organización del plan de estudios.

### **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.

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**

Las conclusiones y recomendaciones del informe realizado por el docente Jesús Alonso Alonso tras su visita a la universidad el día 05 de abril de 2016 son:

A los puntos 2, 3 y 4 previos de este documento, añado la importancia que tiene el centro donde se imparte este Grado de Videojuegos, de ser protagonista y propulsor de la industria de videojuegos en la zona donde se lleva a cabo, la Comunidad de Aragón.

En esta línea, para su éxito y para que esta formación perdure con buena salud, creo que deben realizarse iniciativas dentro del concepto de Universidad Ciudadana. Realizar todo un seguido de actividades abiertas al público ayudarán a esta causa:

- talleres a jóvenes menores de 18 años
- game jams
- charlas de reconocido prestigio
- presentación pública de proyectos
- realizar proyectos de apoyo a otras industrias o entidades no relacionadas con el mundo del ocio interactivo digital

Y por otra parte acciones de apoyo a las hornadas de talento que surjan del grado. Los primeros alumnos que finalicen los estudiantes van a resultar clave para el futuro buen éxito del programa. El éxito o fracaso que ellos obtengan definirán en gran medida la salud futura del programa.

Para atacar este problema, talleres y actividades del mundo empresarial que doten al alumno de perfil emprendedor-startup puede ser una buena solución. Las dos asignaturas del mundo de la empresa que se dan en el Grado no son suficientes para que el alumno tengan una visión acerca de toda la problemática que concierne iniciar una actividad empresarial. Son necesarios buenos conocimientos sobre: modelos de negocio, distribución digital, SEO, marketing, nota de prensa, comunicación, branding, financiación, etc.

### **8.2. ACPUA**

No procede.

## **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:

- 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 destaca la organización de la II LAN Party Brains&Dragons, taller de diseño de juegos de mesa, taller de 3ds max para entornos interactivos actividades en las que participaron alumnos de la Escuela y de otros grados.
- Se ha incrementado los materiales de laboratorio adquiriendo tabletas digitalizadoras Wacom y portátiles gaming de altas prestaciones.
- Dentro de la dinámica de la Escuela Politécnica Superior se consolida el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos 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 los videojuegos. 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. En particular, se ha implantado de la siguiente forma en el curso 2015-16:
  - Asignaturas en las que se ha procedido a la implantación de 1 ECTS inglés: Diseño 2D, Informática Básica, Programación Orientada a Objetos, Diseño 3D, Física, Consolas y dispositivos de videojuegos,
  - Asignaturas en las que se ha procedido a la implantación de 0,5 ECTS inglés: Matemáticas, Iniciativa empresarial, Fundamentos de la Programación y Economía y Administración de empresas.
  - Asignaturas en las que se ha procedido a la implantación de 2 ECTS inglés: Sistemas Operativos y Estructuras de Datos y Algoritmos.
  - Además la asignatura de Inglés I e Inglés II se han impartido 100% en inglés. Se ha procedido a la adquisición de bibliografía básica en inglés para aquellas materias con docencia en esta lengua.
- 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 en el desarrollo de videojuegos y los videojuegos que los docentes consideran referencias indispensables.
- Se ha incorporado al cuerpo docente profesionales de las empresas punteras en el sector del videojuego.

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

- Diseñar proyectos piloto para adaptar materias a formato semipresencial (Blend learning, Hibrid learning, Flipped clasroom) (OE-03-01) (1)
- Diseñar proyectos piloto para adaptar materias optativas y especialidades a formato online para curso actual y curso siguiente. (OE-03-02) (2)
- Mejorar el laboratorio adquiriendo y poniendo a disposición de los alumnos nuevo material. (3)
- Apoyar y desarrollar el programa EMPRESA – ESCUELA de la Escuela Politécnica Superior, (4)
- Mejorar los recursos bibliográficos, incluyendo videojuegos, a disposición de los alumnos. (5)
- Se debe promover la búsqueda de empresas con posibilidad de forma de convenio de prácticas formativas externas. Establecer colaboración y coordinación con la Unidad de Orientación y Empleo en la búsqueda de estas empresas, firma de convenios. (6)
- Proponer y desarrollar actividades de extensión universitaria para mejorar la formación y desarrollo del alumnado.(7)
- Incluir actividades como aprendizaje servicio en alguna de las materias. (8)

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**

|    | <b>CÓDIGO</b> | <b>INDICADOR</b>   | <b>2014-2015</b> | <b>2015-2016</b> | <b>2016-2017</b> | <b>2017-2018</b> | <b>2018-2019</b> | <b>2019-2020</b> |
|----|---------------|--|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 1  | IN-006        | Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas                        | 50               | 50               | -                | -                | -                | -                |
| 2  | IN-031        | Ratio de plazas demandadas / ofertadas                             | 0,38             | 0,78             | -                | -                | -                | -                |
| 3  | IN-032        | Número de alumnos de nuevo ingreso                                 | 19               | 28               | -                | -                | -                | -                |
| 4  | IN-064        | Variación porcentual de matrícula de nuevo ingreso                 | 100%             | 147%             | -                | -                | -                | -                |
| 5  | IN-033        | Ratio de matrícula de nuevo ingreso / plazas ofertadas             | 31,7%            | 56%              | -                | -                | -                | -                |
| 6  | IN-034        | % de alumnos de nuevo ingreso que han realizado la PAU             | 88,9%            | 82%              | -                | -                | -                | -                |
| 7  | IN-035        | Nota de corte PAU  | 5,0              | 5,0              | -                | -                | -                | -                |
| 8  | IN-036        | Nota media de acceso   | 6,2              | 6,8              | -                | -                | -                | -                |
| 9  | IN-039        | Número de alumnos de nuevo ingreso en todos cursos excepto primero | 1                | 0                | -                | -                | -                | -                |
| 10 | IN-040        | Número de alumnos matriculados (títulos oficiales)                 | 19               | 44               | -                | -                | -                | -                |
| 11 | IN-047        | Número de egresados  | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| 12 | IN-011        | % de alumnos en programa de movilidad (outgoing)                   | 0,0%             | 0,0%             | -                | -                | -                | -                |
| 13 | IN-012        | % de alumnos en programa de movilidad (incoming)                   | 0,0%             | 0,0%             | -                | -                | -                | -                |
| 14 | IN-019        | Ratio alumnos/profesor   | 5,9              | 9,4              | -                | -                | -                | -                |
| 15 | IN-017        | % PDI doctores / PDI   | 16,6%            | 25,6%            | -                | -                | -                | -                |
| 16 | IN-114        | % PDI acreditados / PDI  | 16,6%            | 12,8%            | -                | -                | -                | -                |
| 17 | IN-020        | % de profesores sometidos a evaluación de la actividad docente     | 100%             | 95,8%            | -                | -                | -                | -                |
| 18 | IN-069        | Tasa de rendimiento  | 98,6%            | 94,5%            | -                | -                | -                | -                |
| 19 | IN-070        | Tasa de eficiencia   | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| 20 | IN-071        | Tasa de abandono   | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| 21 | IN-072        | Tasa de graduación   | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |
| 22 | IN-112        | Tasa de éxito  | 98,6%            | 94,5%            | -                | -                | -                | -                |
| 23 | IN-113        | Tasa de evaluación   | 100%             | 100%             | -                | -                | -                | -                |
| 24 | IN-074        | Duración prevista media en los estudios                            | NP               | NP               | -                | -                | -                | -                |

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

## **ANEXO 2: Comisión de Calidad del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos**

**Fecha de reunión:** 15 de diciembre de 2016

**Lugar:** Edificio Rectorado Universidad San Jorge

### **Asistentes:**

- Jorge Echeverría (Director del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos).
- Carlos Cetina (Representante del Personal Docente e Investigador en Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos).
- Francisco Javier Pérez Longas y Sara Cerón (alumnos del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos).
- 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. Se hace balance los objetivos, se hace referencia a los objetivos no alcanzados:
  - a. OP-02 Apoyar y desarrollar el programa EMPRESA – ESCUELA.
  - b. OP-06 Incorporar nuevos estudiantes en cursos superiores.
2. Desde UTC se explica los objetivos de la realización de esta memoria y la comisión de Calidad.
3. Desde el Grado de Videojuegos se hace referencia a los siguientes puntos:
  - Matrícula: (positivo) mejoró la matrícula, (negativo) se produjeron 3 bajas.
  - Número de quejas y sugerencias muy bajo (acorde a la Escuela)
  - El porcentaje de número de doctores se ha incrementado (del 16% al 25%), no llega a los datos de la memoria de verificación (45%) pero va mejorando paulatinamente.
  - La valoración del profesorado es muy buena (8,4) pero ha caído dos décimas respecto al curso pasado.
  - La tasa de rendimiento (porcentaje entre número matriculados y aprobados) tiene un buen valor 94.5% (si bien ha caído 4 puntos)
  - Satisfacción alumnos:
    - Mejora incorporación de nuevos alumnos: Ha pasado a 8,8 (desde 7,9). Si bien tasa de respuesta baja (35,8).
    - PAT: Es excelente 9, pero ha caído desde 9,5. Excelente tasa de respuesta (100%)
    - Grandes caídas servicio de biblioteca y transporte

- En aspectos específicos relacionados con la docencia se observa una valoración muy buena, cercano al 8,4 pero se ha producido un descenso de un par de décimas.
  - Satisfacción del personal docente (aspectos generales):
    - Con el programa ha pasado de 9.3 a 9.1
    - Aspectos específicos:
      - Se alcanzan valores excelentes pero han bajado los valores
  - Evaluador externo:
    - Ser protagonista y propulsor de la industria del videojuego en Aragón. Organizar actividades abiertas
    - Talleres y actividades del mundo empresarial que mejoren la formación de los alumnos, especialmente los del primer curso.
      - El problema es la distancia,
      - Ya se ha intentado
      - Meterlo dentro del propio horario
  - Seguimiento recomendaciones ANECA y ACPUA:
    - Personal académico: El porcentaje de número de doctores se ha incrementado, no llega a los datos de la memoria de verificación pero va mejorando paulatinamente.
    - Recursos materiales y servicios: los recursos materiales han sido los adecuados para el desarrollo del curso. Se debe aumentar el número de acuerdos con casas comerciales.
  - Se exponen los objetivos fijados para el curso 16/17
4. Recogida de observaciones:
- El Personal Técnico de Gestión considera que número de bajas (3) no es un número elevado.
  - El representante de Personal Docente e Investigador en Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos resalta la celebración de reuniones entre miembros del cuerpo docente para optimizar el aprendizaje de los alumnos. A modo de ejemplo, los profesores de SSOO, Estructuras de Datos y Algoritmos, POO y Fundamentos de la Programación mantuvieron una serie de reuniones para maximizar la progresión académica en el ámbito de la programación.
  - 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.

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 Diseño y Desarrollo de Videojuegos correspondiente al curso académico 2015-2016.