Informe aprobado el 11/11/2020 por Permanente de Departamento

calidadUPV

INFORME DE GESTIÓN

2019/2020

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS POR LA UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Florida Universitaria

Objetivo.

Objetivo del informe:

- Analizar la información cuantitativa y cualitativa proporcionada por el SIQ UPV al objeto de proponer acciones de mejora.

- Analizar y rendir cuentas del desarrollo de las acciones de mejora propuestas en ediciones anteriores.

El informe ha sido elaborado por la Comisión Académica del Título, compuesta por:

1. Análisis del funcionamiento y resultados del título

Fuente: Sistema de Información UPV Mediterrània

Nivel 1. Indicadores de actividad	Actividad docente			Actividad investigadora	Demanda	
	IAD ponderado	Tasa de PDI Doctor	Tasa de PDI a tiempo completo	IAI ponderado	Tasa de matriculación	Tasa oferta y demanda
Meta actual	NP	40	60	NP	80	80
Resultado 19/20		41.18	58.82		84	92
Meta propuesta	NP	40	60	NP	80	80

NP: No procede

Nivel 1. Indicadores de actividad del Título

1. Actividad docente:

La tasa de doctores ha ascendido ligeramente respecto al año anterior (33%) situándose en el 41,18% y se cumple con la meta propuesta. La tasa de PDI a tiempo completo todavía no ha alcanzado el 60% de la meta, aunque se va acercando (52,82%). Considerando que estamos en vías de completar el ciclo de los 4 cursos del grado en el curso 2021-22, estos índices seguirán mejorando debido a las personas que están a punto de conseguir doctorarse en un corto plazo y que, además, son personal docente a tiempo completo.
En Florida Universitària siempre se trata de fomentar la continuidad y estabilidad en la plantilla docente, aunque esto suponga una mayor inversión en dedicaciones para que estas personas opten a realizar estudios de doctorado. Además, se quiere mantener un equilibrio de profesores doctores con profesionales expertos que generalmente no son doctores, pero que creemos necesario en este tipo de estudios tan innovadores.

2. Actividad investigadora:

Desde hace varios cursos académicos en Florida Universitària se han puesto en marcha nuevas convocatorias y líneas de trabajo para desarrollar la política de investigación definida por la Comisión de Investigación. Dicha Comisión está integrada por profesorado doctor acreditado de las cuatro Unidades: Educación, Empresa y Turismo, Ingeniería y TICs. Entre otras se han lanzado convocatorias de estancias de investigación, de becas predoctorales y postdoctorales, estas últimas para apoyar las actividades investigadoras del profesorado que se encuentra en proceso de solicitud de la acreditación. Así mismo, la política de investigación contempla la financiación de la formación de doctorado del profesorado y la asistencia a congresos.
En este curso pasado, pese a la situación excepcional provocada por el Covid-19 que ha impedido la asistencia presencial a congresos, se ha realizado una publicación en una revista científica del sector, lo cual es enormemente difícil por los escasos medios que se dedican a realizar publicaciones en esta área.
Existe además una línea de investigación relacionada con videojuegos y, en concreto, un proyecto en marcha acerca de “eSports y neuroentrenamiento” que es abanderada por docentes del claustro de profesores del grado en cuestión y que, sin duda, complementará la formación y preparación de la unidad y que revertirá en diversas asignaturas concretamente en “Videojuegos competitivos (eSports)” de 4º curso e indirectamente en “Adquisición y gestión de datos” de 4º curso también, “Diseño de juegos” de 2º, “Juegos serios” de 3º. De forma más transversal podría revertir también en “Psicología del juego” (1º) y “Experiencia de usuario” (3º).

3.Demanda:

Como podemos observar en las tasas de oferta y demanda y de matriculación, ambas se mantienen en valores adecuados, destacando el ascenso más notable de la tasa de oferta y demanda que se sitúa en el

94% y se prevé que siga manteniendo en estos valores debido a la novedosa área que abarca la titulación y de la que somos pioneros, a la par que expertos en el sector.
Además, la labor informativa previa en Jornada de Puertas Abiertas tanto presenciales como virtuales en el período de confinamiento, y el porcentaje de alumnos/as que provienen de nuestro ciclo formativo de grado superior de Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos, que tiene la posibilidad de reconocimiento de créditos en el grado, nos impulsan a creer que ambas tasas se mantendrán en los términos de los cursos anteriores.

Justificación de las nuevas metas planteadas:

No procede

Nivel 2. Indicadores de resultados	Docencia				Internacionalización			Empleabilidad		
	Tasa de graduación	Tasa de abandono	Tasa de eficiencia	Tasa de rendimiento	Número de alumnos de intercambio recibidos	Porcentaje de alumnos titulados que han realizado intercambio académico	Porcentaje de estudiantes de nacionalidad extranjera	Porcentaje de alumnos titulados que han realizado prácticas en empresa	Porcentaje de no desempleados (encuesta a los 3 años)	Autoeficacia a los tres años
Meta actual				95						
Memoria Verificación										
Resultado 19/20	**		**	95.35	0	**	1.25	**	***	***
Meta propuesta				95						

** El resultado del indicador puede haberse visto afectado por el alargamiento del plazo de presentación de TFG y TFM hasta diciembre. Valórese la conveniencia, o no, de su análisis y reflexión.
*** El resultado del indicador se corresponde con el proporcionado en la edición pasada debido a la imposibilidad de pasar la encuesta a causa de la situación de alerta sanitaria por el COVID-19

Nivel 2. Indicadores de resultados del Título.

1. Docencia:

La tasa de rendimiento es muy alta (y por ende tenemos una baja tasa de abandonos) debido al gran índice de alumnos/as que superan los créditos, esto se debe a la tipología tan concreta de alumnado que recibimos, ampliamente motivados por la titulación que conocen en gran medida qué y cómo se va a trabajar.

2.Internacionalización:

En este segundo año no se ha recibido ningún estudiante de intercambio y tampoco se ha ido ningún estudiante de programa Erasmus ya que están previstos para el tercer curso. Aunque con la situación excepcional producida por el Covid-19 puede que dificulte esas salidas internacionales.

3. Empleabilidad:

No procede

Justificación de las nuevas metas planteadas:

No procede

Nivel 3. Indicadores de satisfacción	Profesorado	Alumnado		Titulados	
	Satisfacción media del profesorado con la gestión del título	Satisfacción media del alumnado con la gestión del título	Satisfacción media del alumnado con la docencia impartida en el título	Satisfacción media del titulado con la formación recibida	Satisfacción media del titulado con la formación recibida a los tres años
Meta actual	7.5	7.5	7.5		
Resultado 19/20	8.85	7.17	8.55		***

Nivel 3. Indicadores de satisfacción	Profesorado	Alumnado		Titulados	
	Satisfacción media del profesorado con la gestión del título	Satisfacción media del alumnado con la gestión del título	Satisfacción media del alumnado con la docencia impartida en el título	Satisfacción media del titulado con la formación recibida	Satisfacción media del titulado con la formación recibida a los tres años
Meta propuesta	7.5	7.5	7.5		

*** El resultado del indicador se corresponde con el proporcionado en la edición pasada debido a la imposibilidad de pasar la encuesta a causa de la situación de alerta sanitaria por el COVID-19

Nivel 3. Indicadores de satisfacción del Título.

1. Profesorado:

El indicador de satisfacción del profesorado con la gestión del título está en torno al 8,85, y supera la meta establecida (7,5). Este índice contempla la percepción del profesorado acerca del plan formativo, organización de la enseñanza, instalaciones, recursos y alumnado; muchos de estos aspectos están siendo modificados para adecuarnos a las necesidades del grado, mejorando instalaciones y adecuando formas de organización a las nuevas necesidades que un título tan innovador nos plantea. Consideramos que es un buen resultado.

2. Alumnado:

El indicador de satisfacción media del alumnado con la gestión del titulo, actualmente es del 7,17 un poco por debajo de la meta propuesta y de la tasa del curso anterior (8,5). Se plantea trabajar el curso siguiente con el objetivo de llegar a la meta establecida. En lo que respecta a la satisfacción con la docencia impartida, con un 8,55 se mantiene prácticamente igual que en el curso pasado, por lo que el estudiante considera que la docencia impartida es adecuada. Lo consideramos un buen resultado.

3.Titulados:

No procede

Justificación de las nuevas metas planteadas:

No procede

2. Análisis del nivel de alcance de las competencias

En el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas se alcanzan con solvencia las competencias descritas en la Memoria de Verificación del Título. Las competencias se adquieren gracias a las asignaturas obligatorias, las asignaturas optativas y se ven reforzadas gracias al Proyecto presente en cada uno de los cursos.
La evaluación de las mismas se realiza según lo especificado en dicha memoria de Verificación del Título y en las Guías docentes de cada asignatura. La evaluación de las competencias transversales se realiza en cada asignatura y, en especial, en el proyecto de cada curso, considerando que el nivel de competencias adquirido es muy satisfactorio dados los resultados obtenidos. En este sentido el proyecto evalúa de manera progresiva las competencias específicas que se han adquirido en las asignaturas del curso, las competencias tecnológicas ligadas al diseño y desarrollo de juegos y las competencias transversales que corresponden al modelo educativo de Florida Universitària: trabajo en equipo, comunicación efectiva, resolución de conflictos, innovación y liderazgo, principalmente y de manera más específica:
- Pensar de forma crítica, analítica y reflexiva con la finalidad de trabajar de forma sistemática y multidisciplinar en el ámbito de los videojuegos y experiencias interactivas.
- Trabajar en equipos multidisciplinares fomentando el análisis y la puesta en común de diferentes enfoques profesionales del sector.
- Comunicar en lengua nativa de forma oral y escrita en el contexto profesional del sector.
- Utilizar las TICs en el ámbito de la industria de los videojuegos y las experiencias interactivas.
- Realizar un ejercicio profesional ético y responsable en el ámbito del diseño, producción y comercialización de los videojuegos y experiencias interactivas.
- Resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Tomar decisiones con autonomía y creatividad en el marco del desarrollo profesional.
- Documentar el proceso de diseño, producción y comercialización de videojuegos y experiencias interactivas.
- Liderar las actividades propias del desarrollo de proyectos del ámbito de los videojuegos y experiencias interactivas comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades profesionales.
- Utilizar estrategias de aprendizaje de forma autónoma para su mejora continuada del ejercicio profesional.
- Discriminar los problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.

3. Análisis de informes de evaluaciones internas y externas

Seguimiento por parte de la Comisión de Calidad UPV

No procede

Seguimiento y acreditaciones por parte de agencias de calidad (AVAP, ANECA,

No procede

4. Análisis de comunicaciones de los grupos de interés

Durante el curso 2019-20 se han registrado: 3 sugerencias y 1 felicitación.
En Florida Universitària se disponen de diferentes canales para recibir incidencias, los más importantes son el buzón de sugerencias, quejas y felicitaciones que se encuentra en la página web de la titulación, las quejas directas que se pueden hacer a través del profesorado o la recepción del centro, y las reuniones del AdR (Asociación de delegados de alumnos/as) en las que se plantean las incidencias recogidas en cada clase y se analizan por los responsables de los servicios afectados en su solución y finalmente se rinde cuentas a los delegados de las acciones realizadas. Este último es el canal que más se está utilizando y se está estandarizando su uso, de tal manera que ya es parte de los aspectos habituales que se tratan en este foro. Los temas tratados en este curso tienen que ver con las taquillas en el centro, los tablones de anuncios, los taburetes del taller, los descuentos en la papelería y la sugerencia de elaborar una app de Florida.
Este año y debido a la situación excepcional producida por el Covid-19, algunas acciones previstas no se han podido realizar, pero se retomarán cuando la situación lo permita. Destacar que hubo algunas incidencias al inicio del confinamiento que tuvieron que ver con la rápida implantación de las clases a la modalidad no presencial en el 2º cuatrimestre y el ajuste del profesorado, alumnado y las plataformas online, pero se fueron solucionando y finalmente la valoración ha sido positiva.

5. Revisión de la información pública

Comprobar que la información publicada en la microweb de la titulación es veraz, pertinente y se encuentra actualizada. En particular:

-Revisar la información estática que aparece en la página principal: http://www.upv.es/titulaciones//

-Revisar la información estática que aparece en ´¿Quieres saber más?´:
http://www.upv.es/titulaciones//info/masinformacionc.html
-Revisar información publicada por la propia ERT

Resultado de la revisión de la web del título:

La información publicada del título en la pagina web http://www.floridauniversitaria.es ha sido revisada y actualizada de forma que se
presente veraz y pertinente

6. Acciones de mejora

Tipos de origen de las acciones de mejora

A. Nivel de alcance de las competencias transversales.
B. Seguimiento interno por parte de la CC UPV.
C. Seguimiento y acreditaciones por parte de agencias de calidad externas.
D. Comunicaciones de los grupos de interés.
E. Revisión de la información pública.
F. Iniciativa propia de los responsables del título.

6.1. Análisis de las actuaciones propuestas en años anteriores

Mejoras finalizadas

Código	Origen	Acción de mejora	Resultados finales

Código	Origen	Acción de mejora	Resultados finales
193_2018_01	F	Desdoblar asignaturas con competencias técnicas	Se han desdoblado las asignaturas siguientes: Imagen digital de 1º curso, Grafismo 2D, Fundamentos de animación y Fundamentos de modelado 3D las tres de 2º curso Dicha medida se mantendrá dependiendo del volumen de matrícula en los módulos ya desdoblados. Esta medida afecta sobre todo a las asignaturas de 1º y de 2º donde no hay optativas y la concentración del alumnado es mayor en las mismas asignaturas.
193_2018_02	F	Se solicita crear la asignatura AUDIO PARA VIDEOJUEGOS de la MATERIA GENERALISTA (carácter optativo) - Denominación: Audio para videojuegos - Unidad temporal: (4ºA) - Créditos ECTS: 6, Teoría (3) y Práctica (3) - Carácter: Optativa	Se activa la asignatura como optativa en el cuarto curso
193_2018_03	F	Se solicita alterar el orden de semestre de impartición de las siguientes asignaturas: Del semestre 6 (3ºB) al 5 (3ºA): - Gráficos por computador. 14150 (materia tecnología), 14177 (materia arte técnico) - Programación para entornos multiusuarios y sociales 14151 (materia tecnología) Del semestre 5 (3ºA) y al 6 (3ºB) -RV/RA Avanzadas 14157 (materia tecnología) -Creación de esqueletos y sistemas articulados para 3D. 14148 (materia tecnológica), 14175 (materia arte técnico)	Se ha realizado el cambio en el orden del semestre de impartición de las asignaturas de la MATERIA TECNOLOGIA

6.2. Propuesta de nuevas acciones de mejora

Código	Origen	Acción de mejora	Motivación
193_2019_01	F	Seguir aumentando las dotaciones de recursos arreglo a lo que marca el Verifica.	Seguir aumentando el nivel de recursos e instalaciones según lo propuesto en el Verifica y adecuándolas a la continuación de la titulación en los cursos restantes hasta completar una promoción completa, según el calendario de puesta en marcha de la titulación.
193_2019_02	F	Aumentar el porcentaje de participación de los estudiantes en las encuestas de satisfacción y mejorar los resultados de la satisfacción del alumnado.	Las últimas encuestas han sido contestadas por menos alumnos/as de los previstos, además los resultados de la encuesta de satisfacción del alumnado con la gestión del título esta por debajo de la meta marcada. Queremos mejorar estos dos aspectos que pensamos influyen en la gestión adecuada del título.
193_2019_03	F	Aumento de la producción científica en el ámbito de videojuegos por parte del profesorado del titulo	Desde Florida Universitària se da mucha importancia a que su profesorado tenga vinculación directa con la industria del videojuego, pero, por otra parte, también es necesario sondear nuevas tendencias en este área. Para ello, creemos que es fundamental la investigación en líneas emergentes, por lo cual, consideramos básico seguir investigando, implicando al profesorado de la titulación.

6.3. Otras acciones de mejora ejecutadas

- Se ha revisado las asignaturas cuya nota media es inferior y tienen una tasa más elevada de no presentados, mejorando las tasas.

- Se ha revisado y ajustado la carga y organización del trabajo de asignaturas en referencia a lo marcado en las guías docentes.

- Se ha creado un curso en la plataforma de formación (FloridaOberta) para la difusión de información de interés del alumnado (fechas de exámenes, fechas de actividades extracurriculares, normativa Covid, etc.).

7. Valoración global del título (autoevaluación)

Consideramos que nuestros puntos fuertes son:

-Equilibrio entre profesores y profesionales

-Nivel de especialización del profesorado.

-Trabajo de las competencias técnicas específicas y transversales en las asignaturas

Consideramos que nuestro punto débil es:

-Nivel de participación en las encuestas de satisfacción del alumnado.

8. Sugerencias de mejora del SIQ

Opcionalmente evaluad y proponed sugerencias de mejora del sistema de garantía de calidad de los títulos

Valoramos muy positivamente el trabajo realizado por la Unidad de Planificación, Evaluación y Calidad de la UPV, para que podamos disponer de un sistema sencillo para elaborar el informe de gestión a través de la intranet, así como el soporte a cualquier duda que nos pudiera surgir.

Miembros del CAT
- Rosa María Medina Verdet: Directora académica del título
-José Luis Soler Domínguez: Coordinador del título
-Isabel Fernández Gómez: Coordinadora 2º curso
-Carlos González Ballester: Coordinador 1º curso
-Andrea Schoniger: Estudiante
-Joaquín Gómez Doménech: Responsable de Calidad