

---

# INFORME DE GESTIÓN

2020/2021

calidadUPV

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 20/21					96	112
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 se mantiene estable respecto al curso anterior, cumpliéndose con la meta propuesta del 40%, de cara a cursos posteriores hay varias personas en la unidad que están en la fase final del doctorado, con lo que se espera en cursos sucesivos una subida que nos permita llegar a la meta del 50% exigida.

La tasa de PDI a tiempo completo sigue aumentando, situándose en un 60%, meta propuesta en este momento. Este indicador se prevé que siga estable puesto que en Florida Universitària se apuesta por la consolidación de equipos que puedan seguir reciclándose y aportando su mejor versión en el aula. Al hilo de esto es importante resaltar que, por el contrario, en este grado tan innovador y puntero, el valor añadido que aportan expertos de la empresa en activo nos reduce este indicador puesto que este profesorado no puede estar a tiempo completo y tiene que compatibilizar su trabajo en empresas del sector, que es lo que justamente valoramos en determinados casos.

##### 2. Actividad investigadora:

Siguiendo con las iniciativas puestas en marcha desde Florida Universitària para fomentar la investigación, se ha programado conceder una beca de 6 créditos para realizar investigación en el campo de los videojuegos a un miembro del claustro docente que además coordine la titulación, por lo que la traslación del Know-How está asegurada.

Por otra parte, continúan en marcha y desarrollándose líneas de investigación dentro del grupo de investigación "Game Technologies and Applications" relacionadas con videojuegos y, en concreto, el proyecto puesto en marcha el curso anterior acerca de "eSports y neuroentrenamiento" que, como ya se anotó está revirtiendo 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 revierte también en "Psicología del juego" (1º) y "Experiencia de usuario" (3º). Como consecuencia de este trabajo, se ha podido publicar en revistas de impacto elevado relacionadas con el sector, lo cual es bastante complicado, más si cabe dada la situación pandémica que hemos vivido en este curso.

##### 3. Demanda:

En cuanto a las tasas de oferta y demanda y matriculación, al igual que en cursos anteriores, se mantienen en valores muy satisfactorios, incluso mejores a los anteriores debido a la novedad y lo atractivo del área que nos ocupa. Es previsible que estos valores sigan siendo muy buenos puesto que, al tratarse de sectores emergentes, se va consolidando el tejido empresarial y la demanda de profesionales en el sector también está aumentando, por lo que se impulsa el reconocimiento de la oportunidad de empleabilidad creciente posterior para el estudiante potencial.

Justificación de las nuevas metas planteadas:

No procede

Nivel 2. Indicadores de resultados	Docencia				Internacionalización			Empleabilidad		
	Tasa de graduación	Tasa de abandono inicial	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 20/21		4.76		90.7			4.88			
Meta propuesta				95						

Nivel 2. Indicadores de resultados del Título.

1. Docencia:

La tasa de rendimiento es un poco inferior a la del curso anterior, lo cual viene determinado por algún abandono producido por la situación de la pandemia que hemos vivido. Dicha tesitura ha modificado los planes de carrera de algunos alumnos que se han visto afectados por situaciones económicas y, por ende, motivacionales.

2. Internacionalización:

En este curso, caracterizado también por la incidencia de la Covid-19, la actividades de internacionalización son el ámbito que más ha sufrido variación a la baja, puesto que las restricciones de movilidad y el temor generalizado, han restringido tanto los alumnos en estancia Erasmus incoming como los outcoming. A pesar de todo esto se recibió una estudiante procedente de Polonia.

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 20/21						
Meta propuesta	7.5	7.5	7.5			

### Nivel 3. Indicadores de satisfacción del Título.

#### 1. Profesorado:

El indicador de satisfacción del profesorado está entorno al 8,07, muy próximo al del curso anterior y, en cualquier caso, superior a la meta marcada del 7,5. Las razones de esa sutil bajada vienen relacionadas con la complejidad del curso pasado, por las distintas situaciones atravesadas que revertían en condiciones cambiantes y a las que teníamos que adaptarnos rápidamente y que, en la mayor parte de casos, no estaban relacionadas con la complejidad inherente a un grado tan innovador y técnico, sino más bien al entorno complejo Covid-19.

#### 2. Alumnado:

Los indicadores relacionados con el alumnado han bajado ostensiblemente, fruto de todos los inconvenientes que nos ha supuesto el COVID en la actividad académica. El hecho de tener que organizar los grupos en dos partes que asistían a clase de manera alterna semanalmente. Ha sido algo que ha desagradado enormemente al alumnado y así nos lo han hecho saber en la encuesta de satisfacción en los aspectos relacionados con la gestión del título, alejándose de los valores de cursos anteriores y de la meta del 7,5 marcada. De forma general, los espacios combinan prestaciones diferentes que usan indistintamente los alumnos de todos los cursos de la titulación, la limitación de tener que asignar aula-grupo ha ocasionado que no se pueda realizar esta combinación. Adicionalmente resaltar que las acciones encaminadas a mejorar infraestructuras no se han podido acometer hasta bien entrado el curso por el retraso en el envío de los pedidos de equipamiento debido a la crisis de suministros que se ha vivido a nivel general por exceso de demanda de dispositivos tecnológicos para el teletrabajo. Los alumnos nos han manifestado abiertamente su comprensión ante la situación, aunque también han dejado patente en las encuestas pertinentes su incomodidad.

En cuanto a la satisfacción media con la docencia impartida se acerca mucho más a valores anteriores a la pandemia, superando la meta marcada.

En cualquier caso, todos los indicadores deben mejorarse y recoger los comentarios para poder poner medidas que mejoren la experiencia de aprendizaje del alumnado.

#### 3. Titulados:

No procede

#### Justificación de las nuevas metas planteadas:

No procede

### 2. Análisis del nivel de alcance de las competencias

Como consecuencia de la revisión realizada sobre el nivel de conocimiento del alumnado sobre una lengua extranjera, concretamente el inglés, se comprobó que había alumnos/as sin un nivel acreditado de idioma suficiente al exigido (B2). Por ello se tomó la decisión de incluir para el 4º curso una optativa que permita a los alumnos obtener las competencias de inglés nivel B2. Así mismo, se hizo hincapié en habilitar otras vías para conseguir dicho propósito, como son impartir 30 créditos ECTS en inglés en asignaturas de la titulación, así como facilitar y fomentar las estancias en el extranjero y la defensa oral y pública del Trabajo Final de Carrera en lengua inglesa.

En otro orden de cosas 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,

En el curso 2020-21 se ha realizado el seguimiento del título por parte de la AVAP, el informe final que se emite el 8 de junio de 2021 tiene una valoración global de FAVORABLE, recomendando básicamente la mejora de la tasa de PDI doctor y la mejora de algunos aspectos de los resultados de las encuestas de satisfacción del alumnado. Aspectos que se han tenido en cuenta para su mejora.

### 4. Análisis de comunicaciones de los grupos de interés

No procede

### 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 página 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

- Nivel de alcance de las competencias transversales.
- Seguimiento interno por parte de la CC UPV.
- Seguimiento y acreditaciones por parte de agencias de calidad externas.
- Comunicaciones de los grupos de interés.
- Revisión de la información pública.
- 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
193_2019_01	F	Seguir aumentando las dotaciones de recursos arreglo a lo que marca el Verifica.	En el curso 2020-21 se pusieron en marcha la mejora de dos de las aulas que se usan en el grado, con ello se podrá seguir actualizando las versiones de los diferentes softwares que se utilizan en las diferentes asignaturas. Debido a la situación de pandemia y a la escasez de componentes, la actualización se hizo un poco más tarde de lo programado en el curso, lo cual nos ha hecho tomar decisiones en cuanto a futuras mejoras. Con esta acción que se extiende también a los siguientes cursos académicos se logrará aumentar la satisfacción del alumnado en lo que a infraestructuras se refiere.

Código	Origen	Acción de mejora	Resultados finales
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.	En este sentido se han realizado diversas acciones de concienciación para poner de manifiesto la importancia de la participación de todas las personas en el proceso de evaluación de todos los aspectos de la experiencia de aprendizaje. Dichas acciones han consistido en diversas charlas con coordinadores. El resultado ha sido que hemos pasado de 6 respuestas en el curso anterior a 42 en el 2020-21.

Código	Origen	Acción de mejora	Resultados finales
193_2019_03	F	Aumento de la producción científica en el ámbito de videojuegos por parte del profesorado del título	<p>En aras de conseguir esta mejora se creó un grupo de investigación, llamado Game Technologies And Applications con varios docentes del grado involucrados en temas de investigación comunes. Dentro de este grupo de investigación se ha trabajado en distintas líneas, todas ellas relacionadas con el ámbito de los videojuegos y experiencias interactivas.</p> <p>Desde el grupo de investigación se trabajó en el proyecto de GVA eSports NeuroPrTrainer aceptado en la convocatoria de subvenciones para la realización de proyectos de I+D+i desarrollados por grupos de investigación emergentes (GV/2020).</p> <p>Como consecuencia del trabajo realizado, se han publicado y enviado distintos artículos, tanto congresos internacionales como revistas indexadas en el JCR, los cuales se detallan a continuación, y se sigue trabajando en las mismas líneas con la intención de seguir publicando:</p> <p>Soler-Domínguez J.L., González C. (2020). Fog of Story: Design, Implementation and Evaluation of a Post-processing Technique to Guide Users Point of View in cinematic Virtual Reality (cVR) Experiences. In Proceedings of the 15th International Joint Conference on Computer Vision, Imaging and Computer Graphics Theory and Applications, GRAPP. pp. 327-333. DOI: 10.5220/0009087303270333.</p> <p>Soler-Domínguez J.L., González C. (2021). Using EEG and Gamified Neurofeedback Environments to Improve eSports Performance: Project Neuroprotrainer. In Proceedings of the 16th International Joint Conference on Computer Vision, Imaging and Computer Graphics Theory and Applications - Volume 1: GRAPP, ISBN 978-989-758-488-6, pages 278-283. DOI: 10.5220/0010314502780283.</p> <p>González C., Soler-Domínguez J.L. Narrative neutral visual cues for cinematic virtual reality experiences to improve attention and comfort. Enviado en marzo de 2021 al Special issue on Augmented and Virtual Reality in the Time of COVID-19: Design, Innovation, and Evaluation of Immersive Applications de Virtual Reality (Springer, ISSN: 1359-4338).</p> <p>Adicionalmente, se ha empezado a trabajar junto a la comisión de investigación del centro en la coordinación de la realización del congreso internacional 5th Conference Contemporary Issues in Economics and Technology CIET 2022, el cual se llevará a cabo en Florida Universitària los días 16 y 17 de junio de 2022.</p>

## 6.2. Propuesta de nuevas acciones de mejora

Código	Origen	Acción de mejora	Motivación
--------	--------	------------------	------------

Código	Origen	Acción de mejora	Motivación
193_2020_01	F	Introducir optativa de inglés nivel B2 en el cuarto curso	Como consecuencia de la revisión realizada sobre el nivel de conocimiento del alumnado sobre una lengua extranjera, concretamente el inglés, se comprobó que había alumnos/as sin un nivel acreditado de idioma suficiente al exigido (B2). Por ello se tomó la decisión de incluir en 4º curso una optativa que permita a los alumnos obtener las competencias de inglés nivel B2.
193_2020_02	C,F	Mejorar los resultados de las encuestas de satisfacción del alumnado:	Se constata que el alumnado valora de forma negativa algunos aspectos de la gestión del título en las encuestas de satisfacción, esto también se ha constatado el informe de seguimiento de la AVAP. Se plantean acciones para mejorar los resultados.

### 6.3. Otras acciones de mejora ejecutadas

Se ha mejorado el equipamiento de varias aulas: Una de las aulas que está dotada con un aula móvil con 15 equipos portátiles, se va a renovar aumentando el número de equipos ostensiblemente, pasando de esas 15 unidades a 45. En otras de las aulas informáticas utilizadas por la titulación se han aumentado el número de equipos en 7 unidades, pasando de 25 a 32.

De cara a los cursos donde el alumnado debe elegir opciones de menciones a seguir u optativas, se vienen realizando encuestas con el fin de que la oferta sea lo más adecuada posible al itinerario elegido. Esta acción se va a seguir refinando para que el resultado sea lo más satisfactorio posible y mejore la experiencia de aprendizaje del alumnado.

También se ha puesto a disposición del alumnado licencias por usuario para trabajar con los programas más utilizados en la titulación, de manera que pudieran hacer uso de ellas tanto fuera como dentro del centro. Esto se mantendrá en próximos cursos.

## 7. Valoración global del título (autoevaluación)

Poco a poco se está logrando que Florida Universitària sea un centro de referencia en la formación de profesionales en el tejido empresarial del sector del videojuego, con el siguiente curso donde concluiremos la formación de la primera promoción del grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas, muchos de los alumnos realizarán prácticas en empresas del sector, algunos de ellos pasarán a formar parte de la plantilla de las mismas, y se cerrará el círculo que todo proceso formativo conlleva. Muchas de esas empresas ya han colaborado con nosotros, bien a través de diferentes actividades que se han ido llevando a cabo con los alumnos o a través de otros estudios también profesionalizadores, y estamos seguros de que se cumplirán las expectativas que se han ido formando sobre ellos.

Como centro que apostamos por combinar docentes académicos con expertos del sector, creemos que esta fórmula está resultando muy atractiva y positiva para el networking de los alumnos y su conocimiento del posterior trabajo a realizar en el mundo laboral. Inmersos en un sector emergente en constante cambio y con un alto grado de innovación, nuestro centro es una lanzadera perfecta para los egresados que se quieran dedicar profesionalmente a este ámbito de los videojuegos.

Como punto débil debemos conseguir una mejora de las encuestas de satisfacción atendiendo y analizando las propuestas que en las mismas nos hace el 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.

Director Académico del Título: Carles González Ballester

Miembros del CAT

Rosa María Medina Verdet: Directora de la Unidad

Francisco Javier Sanjuan Mompó: Coordinador 1º

Isabel Fernández Gómez: Coordinadora 2º

Héctor Martínez Cebrián: Coordinador 3º

Carles González Ballester: Coordinador 4º

Andrea Schoniger Tiburcio: Estudiante

Joaquín Gómez Domenech: Responsable de Calidad