
INFORME DE GESTIÓN

2021/2022

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 21/22					102	112
Meta propuesta	NP	40	60	NP	80	80

NP: No procede

Nivel 1. Indicadores de actividad del Título

1. Actividad docente:

Respecto a la tasa de PDI doctor se ha alcanzado la meta propuesta del 40% aunque ya se tienen previstos cambios para el curso siguiente que puedan mejorar este indicador, puesto que un profesor del claustro está en fase final de presentar la tesis doctoral y además se están haciendo cambios en alguna de las asignaturas que nos permitan consolidar el equipo de profesorado. Por lo que se tiene previsto llegar al 50% en este indicador el siguiente curso.

En cuanto a la tasa de PDI a tiempo completo (59,09%), la tasa prácticamente ha alcanzado la meta propuesta (60%). En Florida Universitaria 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.

Aunque se van cumpliendo las metas, como venimos comentando en los cursos anteriores, la necesidad de tener expertos en las aulas que compatibilicen su trabajo con la docencia dificulta que ambos indicadores asciendan al ritmo deseado.

2. Actividad investigadora:

En la Unidad de TIC y Videojuegos a la que pertenece este grado, se trabajan líneas de investigación promovidas por Florida Universitaria. Una de ellas se centra en eSports y neuroentrenamiento, generación procedural, audio en los videojuegos y técnicas para narrativa en realidad virtual. A partir de estas líneas de investigación, se prevé seguir generando artículos para enviar tanto a revistas indexadas como a congresos internacionales, tal y como se ha ido haciendo estos últimos años. De esta investigación en este periodo se han producido las siguientes actividades:

- Real-time audio analysis for procedural 3D content generation using Perlin Noise. Carlos González; José Manuel Guevara; José Luis Soler: 5th Conference Contemporary Issues in Economics and Technology (CIET 2022).
- Using VR to improve phobias treatment. Francisco Carrasco; Carlos González; José Luis Soler. 5th Conference Contemporary Issues in Economics and Technology (CIET 2022).
- History of the Art of Game Design: A Focus on Women in the Video Game Industry. Andrea Schöniger; Carlos González; José Luis Soler; Vicent Ramírez. 5th Conference Contemporary Issues in Economics and Technology (CIET 2022).
- Using EEG and gamified neurofeedback environments to improve eSports performance: Project

NeuroProTrainer. José Luis Soler; Carlos González. 16th International Joint Conference on Computer Vision, Imaging and Computer Graphics Theory and Applications (GRAPP '21).

-Fog of Story: Design, implementation and evaluation of a post-processing technique to guide users point of view in cinematic Virtual Reality (cVR) experiences. José Luis Soler; Carlos González. 5th International Joint Conference on Computer Vision, Imaging and Computer Graphics Theory and Applications (GRAPP '20).

Finalmente, se ha obtenido el proyecto eSports NeuroProTrainer (eSNPT), dentro de las subvenciones a grupos de investigación emergentes de la GVA.

A pesar del trabajo realizado en investigación, cabe señalar que en el ámbito de los videojuegos tenemos difícil acceso a las publicaciones por el elevado coste de las mismas y por el limitado acceso a subvenciones para proyectos de plan nacional por ser un centro adscrito.

3.Demanda:

La tasa de matriculación y la tasa de oferta y demanda se mantienen muy altas, entre otras cosas, debido a la novedad del sector y al ser pioneros en Valencia. El hecho de tener el ciclo formativo superior de Animación 3D, juegos y entornos interactivos, posibilita la transición de alumnado entre las titulaciones que, además, se beneficia de una serie de créditos reconocidos. La labor que se realiza de captación de alumnado a través del contacto con expertos a través de las Jornadas de Puertas abiertas, creemos que nos permite clarificar a las personas que pueden acceder al título, el objetivo de los estudios y la gran salida profesional a la que dan acceso.

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 21/22		18.75	99.15	89.59			6.92			
Meta propuesta				95						

Nivel 2. Indicadores de resultados del Título.

1. Docencia:

La tasa de abandono inicial (18,75%) ha ascendido respecto a los cursos anteriores, puesto que ya tenemos una promoción completa y sí ha habido personas que se han dado por vencidos, a pesar de las acciones de seguimiento, aunque está por debajo de la tasa marcada en la memoria de Verifica (25%). Para paliar esta subida, para el curso que viene se pretende establecer puntos de control tutoriales donde tratar, entre otras cosas, situaciones que puedan degenerar en abandonos o pérdida de asignaturas.

Esta situación es primordial, por lo que tenemos una acción de mejora en curso, mediante la cual se trata que los estudiantes nos proporcionen pistas acerca de los problemas con una antelación suficiente para que no degeneren en problemas mayores. Concretamente en el curso objetivo del presente informe, se realizaron reuniones con todos los grupos que nos hicieron llegar o detectamos algún problema. Como apuntamos en la acción de mejora, la idea es adelantarnos a la situación estableciendo las reuniones con una periodicidad menor, propiciando el debate con el alumnado.

La tasa de eficiencia es alta puesto que ese 99,15% superando claramente la memoria verificada (75%), esto indica que se superan prácticamente la gran mayoría de los créditos en que el alumnado se matricula a lo largo de la titulación. Es el primer año que tenemos esta medición, puesto que es el curso en el que hemos terminado la primera promoción.

La tasa de rendimiento (89,59%) ha bajado un punto respecto al curso anterior, pero se mantiene en valores altos cercanos a la meta propuesta (95).

2. Internacionalización:

Este año ha sido el primero que hemos podido participar en el programa Erasmus debido a la situación de pandemia vivida anteriormente y que se seguía arrastrando. Los indicadores han aumentado y se prevé que sigan haciéndolo. Hay que apuntar también que no va a ser un crecimiento desproporcionado en los alumnos incoming, dado que nuestro grupo es reducido para mantener un buen servicio al alumnado tanto en lo que atención y recursos se refiere.

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 21/22					
Meta propuesta	7.5	7.5	7.5		

Nivel 3. Indicadores de satisfacción del Título.

1. Profesorado:

La satisfacción media del profesorado con la gestión del título es del 7,19 sobre 10, disminuye mínimamente, pero se mantiene muy próxima a la meta (7,5). De esta encuesta podemos destacar puntuaciones adecuadas como las del bloque de la organización y desarrollo de la enseñanza (8,03) y puntuaciones más bajas como son las del bloque de instalaciones con un 5,57, es por ello que se ha trabajado y se sigue haciendo para mejorar las dotaciones de las aulas destinadas a la titulación y que esto mejore la satisfacción del profesorado en este aspecto. Como evidencia de estas mejoras, presentamos el informe de mejoras de las aulas que adjuntamos como anexo en PDF.

2. Alumnado:

En cuanto a la satisfacción media del alumnado con el título (6,76), hay que destacar que ha ascendido respecto al año anterior (5,81) aunque todavía por debajo de las metas propuestas. Para la mejora de este indicador, se han realizado diferentes acciones: se han mantenido reuniones con los diferentes grupos implicados, para tener información de primera mano que nos clarifique dónde están las claves para que la satisfacción siga subiendo. Los aspectos que generan más insatisfacción del alumnado son el precio del título, el uso de algún software concreto de la especialidad, la compatibilidad con trabajo del título-horarios, estado de recursos, transporte, optativas, organización del plan de estudios, viajes y visitas, profesorado, contenidos de algunas asignaturas, servicios adicionales del título y la elección de representantes.

Respecto a la satisfacción media del alumnado con la docencia impartida en el título, se obtiene un 8,26

sobre 10, por encima de las metas propuestas 7,5. Indicando que a pesar de algunos aspectos de mejora del título, que se están abordando, en general, los alumnos están satisfechos con la docencia impartida en el grado.

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.

Cabe decir que desde la coordinación del modelo educativo de Florida Universitària se está trabajando en la elaboración de un sistema de evaluación de las competencias de las titulaciones universitarias, más allá de la valoración realizada en cada asignatura y en los proyectos en los que participa el estudiante. Este trabajo incluirá la adecuación al nuevo proyecto de competencias transversales de la UPV y que se ha establecido como una acción de mejora.

3. Análisis de informes de evaluaciones internas y externas

Seguimiento por parte de la Comisión de Calidad UPV

En la ficha de revisión del curso 2020-21, en el Punto 6 del Informe de gestión No se han adjuntado evidencias de las acciones finalizadas: 193_2019_01 193_2019_02 Si bien se incluyen en el apartado de resultados finales algunos índices que superan los umbrales de calidad establecidos, se echan en falta informes, actas, enlaces, fotografías, memorias etc. de las actividades realizadas.

Se tienen en cuenta las observaciones vertidas en esta ficha de revisión, para adjuntar evidencias de las acciones finalizadas de este curso.

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

No procede

4. Análisis de comunicaciones de los grupos de interés

Para recibir quejas y sugerencias se dispone de diferentes canales: Buzón de sugerencias, quejas y felicitaciones: A través de esta herramienta cualquier persona puede realizar una sugerencia, queja o felicitación en relación con los servicios y a la actividad académica de Florida Universitària. Se puede acceder a ella utilizando los enlaces que se encuentran en la página web de Florida Universitària. Sistema de incidencias informáticas Helpdesk: A través de esta herramienta, el personal interno de Florida Universitària

dispone de un sistema de incidencias informáticas que recoge todas aquellas que son relativas a los sistemas de información tanto en los departamentos como en las aulas. Las incidencias registradas son recibidas por el Servicio de Sistemas de Florida Universitària y según el tipo de incidencia producida o solicitud de actuación, se asigna un técnico o técnica que da respuesta y hace el seguimiento. Toda esta información es analizada y utilizada para la mejora del servicio. Asociación de delegados/as de alumnos/as (AdR), a través de reuniones periódicas, esta asociación de delegados y delegadas recogen las incidencias o sugerencias que se hayan producido en su clase y que no se hayan registrado por otros medios. Reuniones con profesores/as, a través de los distintos foros en los que participan los profesores y profesoras, se pueden hacer las incidencias y sugerencias que se consideren. Directamente en la recepción universitaria o en los Servicios, cualquier persona puede registrar una incidencia o sugerencia directamente en la recepción de Florida Universitària o en los servicios del campus.

A partir de las incidencias recibidas este curso, se han mantenido reuniones con los diferentes grupos implicados para tener información de primera mano que nos clarifique dónde están las claves para que la satisfacción siga subiendo. Los aspectos que este curso se están trabajando y que han generado más insatisfacción del alumnado son el precio del título, el uso de algún software concreto de la especialidad, la compatibilidad con trabajo del título-horarios, estado de recursos, transporte, optativas, organización del plan de estudios, viajes y visitas, profesorado, contenidos de algunas asignaturas, servicios adicionales del título y la elección de representantes. Acerca de este análisis anexamos dos actas de las reuniones mantenida con los grupos que así lo solicitaron

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:

Se ha comprobado que la información publicada en la web de la titulación es veraz, pertinente y se encuentra actualizada.

Página web de Florida Universitària:
Inicio - Florida Universitària (floridauniversitaria.es)

Página web de la titulación:
Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas - Florida Universitària (floridauniversitaria.es)

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 en curso

Código	Origen	Acción de mejora	Acciones desarrolladas y resultados
--------	--------	------------------	-------------------------------------

Código	Origen	Acción de mejora	Acciones desarrolladas y resultados
193_2020_02	C,F	Mejorar los resultados de las encuestas de satisfacción del alumnado:	Como se ha podido apreciar en los índices derivados de las encuestas de satisfacción, estas han mejorado, para ello se ha trabajado aspectos relacionados principalmente con los recursos puestos a disposición del alumnado y revisado concienzudamente las encuestas internas que se realizan y todos los inputs que recibimos del alumnado, tanto en forma de reclamaciones, como en los resultados de reuniones grupales con delegados y grupos de alumnos. Siempre que ha surgido un problema, o hay indicios de que pueda surgir, nos hemos reunido con el alumno/alumnos implicados o afectados, para poder extraer la información de primera mano y poder así poner medios para solucionar, en la medida de lo posible, la incidencia. Hacemos referencia de nuevo a los anexos de las actas de las reuniones/comunicaciones con los grupos de alumnos. (Consultar pdf anexo)

Mejoras finalizadas

Código	Origen	Acción de mejora	Resultados finales
193_2020_01	F	Introducir optativa de inglés nivel B2 en el cuarto curso	Se ha introducido dicha asignatura optativa en 4º curso con una aceptación muy buena entre los alumnos, la cual ha permitido mejorar su competencia en idioma para poder alcanzar el nivel B2 exigido para egresarse. Así mismo, se hizo hincapié en 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. (Consultar pdf anexo)

6.2. Propuesta de nuevas acciones de mejora

Código	Origen	Acción de mejora	Motivación
193_2021_01	B	Asignar las nuevas competencias transversales UPV a las materias del plan de estudios.	Adecuación al nuevo proyecto de Competencias Transversales UPV. En la aplicación VERIFICA-UPV, apartado Gestión de Títulos, se pueden asignar las CTs a las materias del plan de estudios.
193_2021_02	B	Asignar los sistemas de evaluación (aprobados en Consejo de Gobierno UPV, 10/03/22), indicando su ponderación mínima y máxima, a las materias del plan de estudios.	Adecuación a los nuevos sistemas de evaluación UPV. Observación: Todo valor definido en el rango [ponderación mínima, ponderación máxima] de un sistema de evaluación debe ser alcanzable teniendo en cuenta las ponderaciones definidas en el resto de sistemas de evaluación de su materia. Ejemplo: Si en una materia se definen dos sistemas de evaluación y uno de ellos tiene una ponderación mínima del 20%, la ponderación máxima del otro será, como máximo, el 80%
193_2021_03	F	Seguir mejorando las dotaciones y recursos asignados al título	Se prevé una mejora tanto en la memoria RAM de los equipos de las aulas usadas en videojuegos, así como en la tarjeta gráfica de los equipos y cambiar los discos duros mecánicos por SSD para mejorar la velocidad del equipo.. Esto favorecerá enormemente el trabajo con el equipamiento, sobre todo en aplicaciones que consumen muchos recursos de máquina.

Código	Origen	Acción de mejora	Motivación
193_2021_04	F	Adecuar el claustro de profesores hacia la mejora continua y el aumento de la tasa de PDI doctor	Mejorar la calidad en general del claustro de la titulación, mejorando por una parte la tasa de PDI doctor y por otra, orientando al profesorado hacia la mejora continua y la adaptación a la tipología de alumnado que en cada momento se tiene. Modificando y reciclando el claustro, incorporando competencias técnicas, de gestión de equipos y herramientas de gestión de la calidad.
193_2021_06	B	Mejorar la Tasa de abandono inicial	Mediante los coordinadores de curso y el departamento OBE (Orientación y Bienestar del Alumnado), se establecerá un plan de seguimiento de los alumnos que permita detectar casos que puedan ser abandonos para, en la medida de lo posible, ayudar al estudiantado en la adaptación a los estudios que se están cursando y reconducir las diversas situaciones que puedan surgir.

6.3. Otras acciones de mejora ejecutadas

Seguir mejorando instalaciones, tanto en calidad como en cantidad de equipos por aula:

En este curso se han aumentado el número de equipos de las aulas utilizadas en el grado de Videojuegos. Concretamente, el número de equipos en el aula portátil que se usa ha pasado de 25 a 45 equipos. Otra de las aulas pasó de 25 a 32 equipos. Así mismo se mejoró las dotaciones de otra de las aulas.

Seguir fomentando la investigación en el área de videojuegos:

En este sentido se ha concedido por segundo año, una disminución de dedicación a una de las personas del equipo para poder dedicar tiempo a investigación.

De cara a los cursos donde el alumnado debe elegir opciones de menciones a seguir u optativas, se vienen realizando encuestas al alumnado con el fin de que la oferta sea lo más adecuada posible al itinerario elegido. El curso 2021-22 se realizó una encuesta entre el alumnado de 3º que pasarán el siguiente curso a 4º, para cerrar talleres relacionados con los temas de interés: se acordó impartirlos de Audio para Videojuegos y de Gamificación. Por supuesto se valorará la acogida de los mismos entre los alumnos asistentes.

7. Valoración global del título (autoevaluación)

Puntos fuertes

- Para nosotros es un punto fuerte el hecho de concentrar el networking como parte del día a día del estudiante en el aula mediante la experiencia del docente y de su presencia en el tejido empresarial. Gracias a ello, los alumnos reciben un feedback imprescindible, como si de profesionales junior se tratase sin moverse del aula.
- Unido a ello, los trabajos de los alumnos/as del grado participan en la plataforma The Rookies como futuros profesionales de la industria del Arte Digital que van a ser. En esta comunidad de creativos reciben feedback acerca de sus trabajos, todo ello impulsado por las personas que forman parte del equipo y que se mueven en el mundo de la industria creativa.
- El hecho de ser un centro con capacidad de maniobra nos hace reaccionar ante cualquier incidencia, y ser capaces de estudiar cambios en cualquiera de los ámbitos que conforman el proyecto de la titulación, intentando así generar la mejor experiencia de aprendizaje posible para el alumnado.

Puntos débiles

- Por el contrario, al priorizar el hecho de tener expertos en clase como docentes nos dificulta tener profesorado a tiempo completo. Alcanzar el equilibrio perfecto en este sentido es complicado.
- Por otra parte, en lo que a investigación se refiere, nos es difícil conseguir el acceso a fuentes de financiación pública por nuestra condición de centro adscrito y, por tanto, invertir más recursos en las líneas de investigación relacionadas con el área.

8. Sugerencias de mejora del SIQ

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

ROSA MARIA MEDINA VERDET DIRECTOR/A UNIDAD
CARLOS GONZALEZ BALLESTER COORDINADOR DEL TITULO

JUANJO CLIMENT FERRER COORDINADOR DE 1º
ISABEL FERNÁNDEZ GÓMEZ COORDINADORA DE 2º
ANA CORONADO FERRER COORDINADORA DE 3º
GUILLERMO JESUARDO MORÁN ALUMNO/A
JOAQUIN GOMEZ DOMENECH RESPONSABLE CALIDAD