
INFORME DE GESTIÓN

2023/2024

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	50	60	NP	80	80
Resultado 23/24		61.1	55.6		62	108
Meta propuesta	NP	50	60	NP	80	80

NP: No procede

Nivel 1. Indicadores de actividad del Título

1. Actividad docente:

La tasa de PDI Doctor ha mejorado respecto a cursos anteriores, pasando de 47,83% en el curso 2022-23 al 61,11% en el curso 2023-24 superando claramente la meta actual. La tasa de PDI a tiempo completo, aunque ha mejorado respecto a años anteriores, aún no alcanza la meta actual establecida. Esta situación, como venimos poniendo de manifiesto cada curso, viene propiciado por la necesidad de tener expertos en el aula que tengan también una vertiente profesional importante y además académica. La especificidad de las distintas asignaturas que se cursan no permite tener a profesores a tiempo completo, pues es misión imposible encontrar personas que estén especializadas en los diferentes ámbitos de la creación de videojuegos y experiencias interactivas, a no ser que puedan participar también en otras titulaciones, lo cual, por el ámbito tan innovador y diferenciador es realmente difícil. La búsqueda continua de otros estudios de grado que puedan impartirse en nuestro centro también va encaminada a lograr mejorar estas tasas además de, claro está, completar la oferta en un ámbito que es puntero y que ofrezca más opciones a nuestro potencial alumnado que quiera buscar en el mundo audiovisual y en el de los videojuegos su futuro laboral.

2. Actividad investigadora:

Como en cursos anteriores, en la Unidad de TIC y Videojuegos a la que pertenece este grado, se siguen trabajando en las siguientes líneas de investigación: eSports y neuroentrenamiento, generación procedural, juegos serios, audio en los videojuegos y técnicas para narrativa en realidad virtual. Este curso ha sido menos productivo en cuanto a investigación se refiere, puesto que la persona que dirige esta línea ha sufrido una baja por enfermedad de larga duración que ha afectado a la baja producción en lo que se refiere a publicaciones. A pesar del trabajo realizado en investigación, como se comentó en reuniones previas de análisis con la coordinación de UPV, cabe señalar que en el ámbito de los videojuegos tenemos difícil acceso a las publicaciones por el elevado coste de estas y por el limitado acceso a subvenciones para proyectos de plan nacional por ser un centro adscrito. Se sigue intentando optar a publicaciones con alto JCR y trabajar en pro de la aceptación de estas. En este sentido y siguiendo la política de investigación de Florida Universitària, se han vuelto a renovar la reducción de créditos para dedicarlos a investigación y, en próximos cursos, se tiene previsto que haya más personas con reducción para poder apoyar estas u otras líneas de investigación.

Queremos señalar que uno de nuestros objetivos es colaborar en proyectos con las universidades a las que estamos adscritos, en este sentido se ha iniciado el análisis para una posible colaboración con la UPV para el desarrollo de un simulador de conducción por lo cual estamos sumamente agradecidos y esperamos que pueda ser un punto de partida para otros proyectos de investigación.

3. Demanda:

En el curso 2023-24, la tasa de matriculación ha sido del 62% siendo menor que en los cursos anteriores. Algunos de los factores que pueden haber afectado negativamente a esta tasa, es el aumento de la competencia de este tipo de estudios y la ralentización del boom en el sector del videojuego. Sin embargo, con la perspectiva que nos da haber comenzado un nuevo curso en el momento de redacción de este informe y analizando los nuevos datos, vemos que hay un cambio en la tendencia y podemos afirmar que las medidas que se han ido poniendo en práctica, comienzan a dar sus frutos.

La tasa de oferta y demanda también ha bajado, aunque se mantiene muy por encima de la meta establecida. Algunas de las acciones que se han llevado a cabo para lograr elevar el número de personas matriculadas han sido: realizar una campaña específica sobre el grado; preparación e impartición de talleres específicos sobre creación de videojuegos a los clientes potenciales del grado que vienen a Florida de institutos a realizar actividades de orientación; impartición de un curso de varias sesiones de introducción de manera gratuita a las personas interesadas en la titulación, realizado en modalidad online. También se ha reforzado con expertos y con estudiantes, las jornadas de puertas abiertas que puedan resolver todas las dudas que les surjan a clientes potenciales en el momento de tomar la decisión, reforzando especialmente las acciones de este tipo que se realizan cuando salen las calificaciones de las Pruebas de Acceso a la Universidad.

Justificación de las nuevas metas planteadas:

Debido a las situaciones anteriormente reflejadas, asumimos que no es el mejor momento para incrementar el valor de las metas, pero sí para consolidarlas, planteándonos aumentarlas el próximo curso.

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	55	25	90	95				90		
Memoria Verificación										
Resultado 23/24	68.3	11.9	97.5	91.6	3		7.2	100		
Meta propuesta	55	25	90	95				90		

Nivel 2. Indicadores de resultados del Título.

1. Docencia:

Tanto la tasa de graduación como la tasa de eficiencia están por encima de la meta actual y han mejorado respecto al curso anterior, teniendo relación directa con el éxito de nuestros egresados y con la bajada de la tasa de abandono inicial que ha descendido ostensiblemente respecto al curso anterior y que está por debajo de la meta marcada. El curso pasado se inició un estudio por parte del equipo del título junto con el departamento de Orientación y Bienestar del Estudiante de Florida Universitaria, localizando los casos de alumnado con dificultades o situaciones especiales que requerían un refuerzo extra mediante personal especializado que pudiese mejorar dichos casos. Se ha intervenido en casos de estudiantes con problemas y se ha realizado desde dicho departamento un taller de Control de la ansiedad. Por otra parte, desde la Asociación de delegados de Alumnos (ADR), se propusieron también diversos talleres al alumnado como:

- Taller de inteligencia emocional y liderazgo positivo.
- Taller de oratoria.
- Sesión formativa de comunicación.
- Sesión formativa y taller ampliado de gestión positiva de conflictos.

Todos estos talleres están encaminados a mejorar las competencias transversales y lograr una formación global, que impacte indirectamente en los resultados de las tasas anteriores, muy especialmente disminuyendo la tasa de abandono. La tasa de rendimiento, aunque no sobrepasa aún la meta establecida, ha mejorado respecto al curso

anterior. Se va a seguir con esta atención personalizada y la observación directa por todo el claustro con el fin de guiar y conseguir que esta tasa mejore más rápidamente.

2. Internacionalización:

En el curso 2023-24 se han recibido tres estudiantes de intercambio, uno menos que el curso anterior. En cuanto al porcentaje de estudiantes extranjeros que cursan clases con nosotros estamos en un 7,2%. Seguimos realizando contactos con universidades extranjeras para establecer convenios y facilitar la internacionalización. Durante el curso 2023-24 se han establecido nuevos convenios con 8 universidades extranjeras, que pueden ser destinos para implementar nuevas relaciones a través del programa Erasmus tanto para alumnado como para profesorado.

3. Empleabilidad:

El porcentaje de estudiantes que realizaron prácticas en el curso 2023-24 fue del 100%, superior al del curso anterior (94%). Podemos afirmar que ese ascenso puede venir propiciado por las medidas informativas adoptadas por el Servicio de Orientación e Inserción Profesional que realizó diversas reuniones informativas acerca de las prácticas. Así mismo, tuvo lugar la segunda Feria de Empleo TIC, donde se puso de manifiesto la importancia de las prácticas, y las empresas expusieron los perfiles ofertados, así como la posibilidad de hablar con ellos y, posteriormente, enviar sus currículos para optar a realizar prácticas en esas empresas.

Justificación de las nuevas metas planteadas:

En este momento no consideramos necesario modificar ninguna meta para el curso siguiente, de manera que se puedan afianzar y, en su caso mejorar, las metas establecidas el curso anterior.

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 23/24	8	6.7	8.6	7	
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 ha ascendido medio punto respecto al curso pasado y ha superado la meta propuesta, que es el umbral de calidad que se establece en Florida Universitària. Para seguir en esta tendencia ascendente se estableció una recogida de necesidades para inversiones que, como ya se apuntara en cursos anteriores, era una de las reivindicaciones de todos los que forman parte del claustro. Vamos a seguir con esa dinámica puesto que está funcionando satisfactoriamente.

2. Alumnado:

En cuanto a la satisfacción media del alumnado con la gestión del título está más o menos en el mismo punto que el curso anterior. Seguimos realizando asambleas con los estudiantes de cada curso, dirigidas por la persona coordinadora del título de una manera periódica y formal, aunque suelen convocarse asambleas adicionales si hay algún ámbito que no esté funcionando adecuadamente. También se ha reforzado la información de los distintos servicios de que disponen, puesto que hemos verificado que, en las encuestas de satisfacción, a veces puntúan negativamente servicios que no han usado nunca, por lo que es nuestra labor informarles para que puedan valorarlo adecuadamente.

La satisfacción media del alumnado con la docencia ha ascendido también y esto nos satisface puesto que todo nuestro trabajo va encaminado a conseguirlo. La selección del profesorado es difícil por la especialización requerida y por las pautas de indicadores a cumplir. Esto unido a la novedad de estos estudios hace que sea muy difícil encontrar la persona candidata perfecta. El curso 2023-24 se reorganizaron contenidos y metodologías derivadas del feedback que nos aportan los estudiantes, docentes y las sugerencias del proceso de acreditación que se llevó a cabo en el pasado curso. Dicho procedimiento nos ha dado un punto de partida para seguir mejorando la titulación y la experiencia de aprendizaje del alumnado. Estos cambios han sido bien valorados por el alumnado.

3. Titulados:

En el curso 2023-24 la satisfacción media de los titulados con la formación recibida ha aumentado más de medio punto respecto al año anterior, se sitúa en 7 puntos, aún no llega a la meta propuesta, pero estamos muy cercanos, y seguimos trabajando para lograr que la satisfacción mejore en todas las vertientes, nos anima comprobar que los esfuerzos realizados se ven reflejados. Las medidas que vamos adoptando con cada asamblea periódica con los coordinadores nos clarifican el camino a seguir. También mantener un contacto activo con los egresados, a través de diferentes acciones con antiguos alumnos, nos permitirán tener una visión más amplia para seguir mejorando.

Justificación de las nuevas metas planteadas:

En el presente informe no nos planteamos definir nuevas metas, hasta no superar con creces las actuales.

2. Análisis del nivel de alcance de las competencias

Este curso 2023-24 ya se han puesto en total funcionamiento las cinco competencias transversales, actualizadas coordinadamente con la UPV el curso pasado, evaluando los diferentes puntos de control establecidos para cada competencia en las diferentes asignaturas. Para evaluarlas se ha dotado de una herramienta en nuestra plataforma de aprendizaje (FloridaOberta) basándose en las evidencias recogidas en cada asignatura a través de los 20 resultados de aprendizaje que componen las 5 competencias transversales definidas por la UPV. Se puede considerar que el nivel de competencias adquirido es muy satisfactorio dados los resultados obtenidos.

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.

3. Análisis de informes de evaluaciones internas y externas

Seguimiento por parte de la Comisión de Calidad UPV

La valoración de informe de gestión del curso anterior por parte de la Comisión de Calidad UPV ha sido favorable.

La comisión de calidad plantea las siguientes observaciones:

- Punto 4 del Informe de gestión Se recomienda volcar en este apartado alguna reflexión acerca de los comentarios recibidos por los grupos de interés en las encuestas de satisfacción o cualquier otro medio.

- Acción de mejora: 193_2020_02, Mejorar los resultados de las encuestas de satisfacción del alumnado: Se habla de abordar acciones, pero no se especifica acción ninguna.

Se ha estudiado y aceptado las observaciones realizadas por la comisión y se han tenido en cuenta en el nuevo informe de gestión

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

Durante el curso 2023-2024, se llevó a cabo la renovación de la titulación por parte de la AVAP, obteniendo una valoración favorable. En el marco de este proceso, la Comisión de Acreditación de la AVAP emitió un informe, identificado con el expediente n.º 2503654, con fecha 18/07/2024. Como resultado, se han propuesto una serie de acciones de mejora, organizadas por criterios, para dar respuesta a las recomendaciones planteadas en dicho informe.

Criterio 1. Organización y desarrollo

Se está llevando a cabo un estudio sobre la secuenciación y organización de las actividades formativas, sobre todo en las asignaturas en las que se ha determinado un cambio de profesorado que puedan darle a este aspecto una nueva dimensión, coordinando entre los miembros del claustro para poder equilibrar la carga y mejorando globalmente el momento y forma de realización de las actividades.

Se ha realizado un piloto de un posible título propio de Florida Universitària para garantizar la continuidad del alumnado con especialidad de la rama, aunque de entrada no ha tenido mucha demanda, se van a realizar las debidas modificaciones para volver a ofertarlo en breve con las actualizaciones obtenidas a partir de encuestas recogidas tanto en egresados como estudiantes en curso.

Dentro de las asignaturas que tenemos determinadas en el último curso, se ha balanceado el trabajo del Proyecto final, para disminuir la carga final del curso.

En cuanto a las acciones para aumentar la tasa de matriculación, como ya se comenta en el apartado

correspondiente de este informe de gestión, algunas de las acciones que se han llevado a cabo para lograr elevar el número de personas matriculadas han sido: realizar una campaña específica sobre el grado; preparación e impartición de talleres específicos sobre creación de videojuegos a los clientes potenciales del grado que vienen a Florida de institutos a realizar actividades de orientación; impartición de un curso de varias sesiones de introducción de manera gratuita a las personas interesadas en la titulación, realizado en modalidad online. También se ha reforzado con expertos y con estudiantes las jornadas de puertas abiertas que puedan resolver todas las dudas que les surjan a clientes potenciales en el momento de tomar la decisión, reforzando especialmente las acciones de este tipo que se realizan cuando salen las calificaciones de las Pruebas de Acceso a la Universidad.

Criterio 2. Información y transparencia

Se está estudiando cómo visibilizar las mejoras recomendadas en el título a través de la web corporativa.

Criterio 3. Sistema de aseguramiento interno de la calidad (SAIC):

Se estudia incluir en el SGIC de Florida Universitària potenciar el cierre del ciclo de mejora de los procesos y la ejecución de las mejoras y evaluación del impacto de su despliegue.

Criterio 4. Personal Académico

Se ha incrementado el porcentaje de PDI Doctor que imparte clases en el título. Teniendo en cuenta la dificultad que esto supone se ha conseguido llegar a la meta señalada, pero nos resulta difícil su mantenimiento puesto que para garantizar una dedicación amplia necesitamos otra titulación con la que afianzarla. Por otra parte, se está investigando lo que se denomina doctorado industrial, que facilite a nuestro profesorado su acceso.

En la línea del criterio anterior, seguimos analizando estudios de la misma rama de conocimiento que permitan tener más profesorado a tiempo completo.

Se han establecido dos reducciones de dedicación más de 6 créditos, y se prevé otra para el curso siguiente, para fomentar la investigación del área.

Se están buscando proyectos para fomentar la participación del claustro en investigación, por ejemplo, con proyectos realizados de la mano de departamentos de la UPV.

Se han realizado acciones formativas sobre IA en educación, en pro de fomentar la participación del claustro en actividades de innovación educativa.

Criterio 5. Personal de apoyo, recursos materiales y servicios

Se va a trabajar para explicitar las características del personal de apoyo (número, cualificación y dedicación), así como su participación en programas de formación y actualización destinados a mejorar su labor en los procesos de enseñanza-aprendizaje, además de incluir información en los siguientes informes sobre la composición, satisfacción y características de los diferentes servicios.

Criterio 6. Resultados de aprendizaje

Se está potenciando desde la asignatura de Creación de Esqueletos y Sistemas Articulados para 3D, de tercer curso, la formación en Blender. Así mismo se está analizando la posibilidad de potenciar la especialización en relación con el diseño, aunque es algo difícil pues requiere de un conocimiento profundo que no se obtiene hasta el último curso.

Criterio 7. Indicadores de satisfacción y rendimiento:

Se han establecido acciones ya relatadas en la parte que afecta a la tasa de matriculación conducentes a aumentar los alumnos del nuevo ingreso, de hecho, este curso actual ya se ven resultados al respecto, aunque se van a seguir implementando medidas para reforzarlo.

En cuanto a la tasa de abandono, se está llevando a cabo desde el curso anterior, acciones desde coordinación de cada curso, en colaboración con el departamento de Orientación y Bienestar del Estudiante de Florida Universitària, para detectar de manera temprana los casos de alumnado con posibles dificultades y/o situaciones preocupantes. Concretamente ya se han realizado acciones en este curso pasado, con un resultado positivo.

Para disminuir la tasa de alumnos no presentados y aumentar la tasa de alumnos aprobados en 1ª matrícula en algunas de las asignaturas de la titulación se ha trabajado con el profesorado la situación y, en algunos casos, se ha procedido a realizar un cambio de docente que está beneficiando el buen funcionamiento del global del grado.

4. Análisis de comunicaciones de los grupos de interés

No se han recibido comunicaciones a través de los canales de gestión de SQF de Florida Universitària. Durante el curso 2023-24 para identificar acciones de mejora, se han realizado asambleas con los estudiantes de cada curso, dirigidas por la persona coordinadora del título de una manera periódica y formal, aunque suelen convocarse asambleas adicionales si hay algún ámbito que esté funcionando adecuadamente. Algunos de los puntos tratados en esas asambleas han sido: Petición de talleres técnicos en la rama de arte,

actualización de material en alguna asignatura, oferta de prácticas y exposición de proyectos.

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 revisa la información que aparece en la página principal y toda la información que aparece del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas y la información asociada. La información es veraz, pertinente y se encuentra actualizada.

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 en curso

Código	Origen	Acción de mejora	Acciones desarrolladas y resultados
193_2022_02	F	Mejorar tasa de matriculación	<p>Algunas de las acciones que se han llevado a cabo para lograr elevar el número de matrículas va en la línea de realizar una campaña específica sobre el grado reforzándola, también en la preparación e impartición de talleres específicos sobre creación de videojuegos a los clientes potenciales del grado que vienen a Florida de institutos a realizar actividades de orientación. También se ha realizado la impartición de un curso de varias sesiones de introducción de manera gratuita a las personas interesadas en la titulación en modalidad online. Así mismo se han reforzado con expertos y con alumnos las jornadas de puertas abiertas que puedan resolver todas las dudas que le puedan surgir a clientes potenciales en el momento de tomar la decisión, reforzando especialmente las acciones de este tipo que se realizan cuando salen las calificaciones de las Pruebas de Acceso a la Universidad.</p> <p>Los tasa de matriculación ha bajado, pasando el 76% en el curso 2022-23 al 62% en el curso 2023-24 los resultados todavía no han sido satisfactorios, por lo que se plantea mantener el objetivo.</p>

Mejoras finalizadas

Código	Origen	Acción de mejora	Resultados finales
--------	--------	------------------	--------------------

Código	Origen	Acción de mejora	Resultados finales
193_2020_02	C,F	Mejorar los resultados de las encuestas de satisfacción del alumnado:	<p>- Continuidad de las asambleas periódicas de los diferentes cursos con el coordinador, para averiguar los puntos de mejora, en ese caso se ha determinado importante entre otros los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisión de los materiales de las asignaturas vinculadas a programas de software cuyas versiones van evolucionando, para que dicho material sea modificado en consecuencia. - Elección de talleres en los grupos para completar la formación impartida: - En 1º se ha impartido un taller de programación que complete las competencias básicas y se determina como algo a realizar cada curso. - En 2º se impartirá un taller de introducción al modelado en el primer semestre - En 3º curso para completar algunos contenidos que pueden estar no balanceados, concretamente refuerzo de asignaturas de la rama técnica y en el caso de la parte de arte, realización de un taller de UVs y texturizado. - Otra de las acciones que se estiman necesarias para mejorar la satisfacción del alumnado pasa por organizar actividades y participar en otras que vayan encaminadas a mejorar el conocimiento del sector del videojuego y el networking: los eventos realizados en el curso 23-24 han sido: feria de Empleo de TIC y Videojuegos, Florida Game Fest (exposición y testeo de los proyectos creados por el alumnado de todos los cursos del grado). Ambas tendrán continuidad por su buena acogida entre todos los participantes tanto alumnado como empresas y demás visitantes de ambos eventos. - Enfatizar la importancia del portfolio a través de talleres que les permita a los alumnos mejorarlo, también con sesiones de revisión del mismo y fomentando la participación en la plataforma The Rookies, en la cual Florida Universitària ya participa desde otros niveles educativos. <p>Los resultados globales han sido similares al curso pasado, pero en los resultados desagregados de 1º y 3º vemos que la satisfacción de 1º curso es de 8,15 sobre 10, mientras que la satisfacción de 3º es de 5,33 sobre 10. Pensamos que las acciones están dando resultados y que la satisfacción de 3º es difícil de recuperar, pero en general los nuevos estudiantes están más satisfechos, por lo que cerramos la acción a pesar de que estamos vigilantes y haciendo acciones para mejorar este indicador. (Consultar pdf anexo)</p>

Código	Origen	Acción de mejora	Resultados finales
193_2021_03	F	Seguir mejorando las dotaciones y recursos asignados al título	Se han seguido haciendo mejoras en las instalaciones y adquiriendo recursos que puedan complementar los actuales: ampliar gafas de realidad virtual (utilizables en todas las asignaturas), ampliación de juegos de materiales para la asignatura de Computación Física de 4º curso. Se han establecido reuniones con el profesorado y el alumnado, así como la observación del departamento de sistemas, para detectar nuevas necesidades y se realizan las acciones de mejora de instalaciones necesarias. En el proceso de acreditación de la titulación, se constata que las instalaciones son adecuadas y se han hecho las inversiones necesarias para la mejora continua de las dotaciones, por lo que se cierra el objetivo. (Consultar pdf anexo)
193_2021_04	F	Adecuar el claustro de profesores hacia la mejora continua y el aumento de la tasa de PDI doctor	Se ha realizado una contratación de doctora que sustituye a otro profesor no doctor. Hay dos personas del claustro que han iniciado su proceso para doctorarse. Se están abriendo nuevas fuentes de investigación encaminadas a explotar la opción de Doctorado Industrial. La tasa de PDI Doctor ha mejorado respecto a cursos anteriores, pasando de 47,83% en el curso 2022-23 al 61,11% en el curso 2023-24.
193_2021_06	B	Mejorar la Tasa de abandono inicial	La tasa de abandono inicial ha descendido ostensiblemente respecto al curso anterior pasando del 24,49% al 11,9% estando por debajo de la meta marcada. El curso pasado se inició un estudio por parte del equipo del título junto con el departamento de Orientación y Bienestar del Estudiante de Florida Universitària, localizando los casos de alumnado con dificultades o situaciones especiales que requerían un refuerzo extra mediante personal especializado que pudiese mejorar dichos casos. Se ha intervenido en casos de estudiantes con problemas y se ha realizado desde dicho departamento un taller de "Control de la ansiedad".
193_2022_01	B	Vincular las asignaturas de formación básica del título a los ámbitos de conocimiento definidos en el RD822/21. Ámbito de conocimiento asignado al título: 25. Ingeniería informática y sistemas	Se han realizado la adecuación y la modificación del ámbito de conocimiento.
193_2022_03	F	Mejorar la tasa de PDI doctor y la tasa de PDI a tiempo completo	Se ha logrado la mejora del PDI doctor (ver objetivo anterior) Se ha logrado la mejora de la tasa de PDI a tiempo completo respecto al curso anterior, a pesar de la dificultad existente debido a la especificidad de las distintas asignaturas que se cursan que no permite tener a profesores a tiempo completo, pues es misión imposible encontrar personas que estén especializadas en los diferentes ámbitos de la creación de videojuegos y experiencias interactivas. a pesar de esto se está trabajando en la estabilidad de la plantilla y que los docentes puedan participar también en otras titulaciones, así como la búsqueda continua de otros estudios de grado que puedan impartirse en nuestro centro.

6.2. Propuesta de nuevas acciones de mejora

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

Código	Origen	Acción de mejora	Motivación
193_2023_01	F	Analizar y aplicar mejoras que afectan a secuenciación y organización de las actividades formativas y carga de tareas	A consecuencia de las diferentes acciones realizadas para la preparación de la acreditación, se vio confirmada la necesidad de revisar este aspecto por curso. Este aspecto pensamos que afectará tanto en la satisfacción del alumnado como a una mejora general de la gestión dado que ya hemos tenido varias generaciones de egresados y tenemos más claves que reviertan en una mejor experiencia de aprendizaje.
193_2023_02	C,F	Revisar la información visibilizada en la página web de la titulación	Visibilizar en la página web del título, la información de las mejoras puestas en marcha así como información más concreta sobre servicios y la investigación realizada por los docentes. A partir del proceso de acreditación de la AVAP del curso 2023-24, se plantea en el criterio 2. Información y transparencia abordar las recomendaciones que tienen que ver con la visibilización de información en la página web.
193_2023_03	C,F	Analizar la creación de un título propio relacionado con el grado	A partir de la realización de un proyecto piloto, se ha recogido información para terminar el análisis y poner en marcha un título propio sobre el ámbito. A partir del proceso de acreditación de la AVAP del curso 2023-24, se recomienda aumentar las titulaciones de máster que puedan dar continuidad a los egresados de la titulación.
193_2023_04	F	Fomentar investigación y líneas de colaboración de investigación	Se van a seguir desarrollando lo que ya tenemos, buscando nuevos proyectos y analizando para desarrollar la faceta de investigación y también las nuestras que ya teníamos en marcha. Así mismo se va a seguir manteniendo las reducciones de 6 créditos de dedicación, y se van a asignar nuevas a profesorado del área. Tenemos grandes problemas para acceder a ciertos proyectos para poder desarrollar nuestras líneas de investigación u otras que puedan ser de interés.
193_2023_05	F	Formar al claustro en acciones encaminadas a la mejora de la innovación educativa y potenciar acciones de movilidad	Para poder adaptarnos a las nuevas tendencias educativas y mantenernos actualizados en cuanto a metodología de enseñanza, debemos formar a nuestro personal tanto el docente, como el no docente. Con ello se contribuye a mejorar la experiencia educativa del alumnado y, por ende, la satisfacción del alumnado.

6.3. Otras acciones de mejora ejecutadas

Para incidir en la satisfacción del alumnado, se han promovido más actividades complementarias para que el alumnado pueda potenciar el networking en el sector, así como viajes que los lleve a conocer otras realidades relacionadas con el mundo audiovisual y el videojuego tanto nacionales como internacionales. En esta línea se realizaron:

Visita al museo Arcade de Ibi es útil para dar una retrospectiva de la industria del videojuego a través del tiempo.

Organización de Florida Game Fest, exposición de los proyectos realizados durante el curso que permite al alumnado testear sus videojuegos, tanto con público objetivo como con empresas especializadas que les aportan una visión profesional sobre su trabajo y las posibles mejoras. La experiencia ha sido tan positiva que se prevé repetirla y trabajar para que sea innovadora y que siga causando el efecto deseado.

Organización de la visita para el siguiente septiembre de la Barcelona IndieDevDay, feria del videojuego Indie en Barcelona, que les ha permitido realizar networking, asistir a conferencias, talleres, etc.

Continuidad de realización de talleres complementarios que se detecten en cada curso por el alumnado como necesarios en las asambleas periódicas:

Taller para la rama de arte de tercer curso, para ampliar la parte de UVs y texturizado.

Realización de un taller de refuerzo en 3º también de las asignaturas de gráficos de la rama técnica.

Realización de un taller de introducción a la programación en primer curso.

7. Valoración global del título (autoevaluación)

Puntos fuertes

Florida Universitària como centro adscrito a la UPV nos adaptamos a las nuevas necesidades que van surgiendo tanto en cuestiones de habilidades técnicas como otros ámbitos como legislación, metodología, etc., por ello seguimos insistiendo en la opción de ser un centro de experimentación a su disposición.

Somos cercanos al tejido empresarial por nuestra vinculación en el ámbito de este grado con la formación profesional, de manera que ya se nos conoce y podemos combinar el momento de realización de las prácticas, estableciendo un rol de liderato de los alumnos de grado respecto a los de ciclos formativos y un desarrollo de nuevas competencias transversales adicionales a las propias de las prácticas.

Nuestro profesorado está compuesto en gran medida por un equilibrado grupo de profesionales que transmiten su know-how en las aulas.

Superación con éxito de la acreditación del título que nos ocupa en este informe.

El profesorado que ha se ha presentado a las convocatorias del Docencia de la titulación han obtenido una calificación muy positiva.

Puntos débiles

Seguir combinando la especialización del profesorado y la necesidad de cumplir los requisitos mínimos en cuanto a tasas relacionadas con el profesorado.

Como viene siendo habitual, remarcar la dificultad que año tras año encontramos para acceder a determinado tipo de financiación pública para proyectos de investigación y desarrollar así esta faceta de una manera más efectiva.

Capacidad de implantación de nuevas titulaciones con el filtro de las universidades a las que estamos adscritos.

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.

ROSA MARIA MEDINA VERDET - DIRECTORA UNIDAD
M^a ÁNGELES CRESPO SÁNCHEZ-CAÑAMARES - COORDINADOR/A TÍTULO
CARLES COLOMAR CALATATUD - COORDINADOR 1º
YOLANDA ESCUDERO MARTÍN - COORDINADORA 2º
FRANCISCO JOSÉ MOYA GANDÍA - COORDINADOR 3º
PATRICIA SANTATERESA BERNAT - ASESORA DE INTERNACIONAL
CARLOS GONZÁLEZ BALLESTER - COORDINADOR TFG
PABLO RODRÍGUEZ ZURIAGA - ALUMNO/A
JOAQUIN GOMEZ DOMENECH - RESPONSABLE CALIDAD

REFORMADOR

ANEXOS

2023/2024

calidadUPV

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

Florida Universitaria

INFORME ENCUESTA DE SATISFACCIÓN 3º GVEI

En consecuencia, de los resultados de la encuesta de satisfacción realizada por el grupo de 3º de GVEI, se realiza una revisión de los distintos puntos enunciados por los alumnos. También se revisa el buzón de sugerencias al que los alumnos tienen acceso. Así mismo se comenta tanto con el coordinador del curso, como con el coordinador de la titulación, para tener controladas las consideraciones que nos hayan podido hacer llegar. Por último, se ha revisado también los foros y correos de los delegados con Víctor Soler, coordinador de STOU. Atendiendo a todas las interacciones posibles adjuntamos un listado de comentarios del grupo en la encuesta y las consideraciones que creemos importante hacer llegar.

Las reclamaciones del grupo de 3º son parecidas a las de hace dos años, en aquel momento ya se trasladaron comentarios y soluciones, pero hay temas que será necesario clarificar otra vez:

1. Tema pagos: Los alumnos reclaman que se les ha subido matrícula y cuotas y que no se les ha avisado.

CONSIDERACIONES:

Se clarifica de nuevo (ya se hizo en el confinamiento a los delegados/as de todas las titulaciones) que no pagan cuotas mensuales, sino que son fraccionamientos del coste total del curso. El pago de lo que vale el curso lo pueden realizar en un único pago o fraccionándolo durante 9 meses.

El coste del curso se ha incrementado en 110 euros en total (un 2%), que si fraccionan el pago sale a 10 euros más al mes. Este incremento fue notificado en el mes de Julio por Secretaría Académica cuando se informó de las condiciones de pago y matrícula del curso 2021-2022. Se comentó esta información con el coordinador del curso que lo trasladó a los alumnos.

Al igual que durante el confinamiento reclamaron una bajada de precio por no utilización de determinados Servicios, ahora no se les ha incrementado el precio por el sobrecoste que Florida está teniendo en el coste de la luz y de limpieza (por protocolo covid). De cara al curso que viene no se ha incrementado el precio en relación a la inflación que actualmente está sobre el 9%. Si fueran mensualidades igual sí que se les habría trasladado gastos de luz y desinfección. SI TODO SUBE HAY QUE INCREMENTAR PRECIOS.

REUNIÓN:

Los alumnos ponen de manifiesto que necesitarían una justificación de los cambios que hayan en tema económico para tener constancia.

2-Procedimiento para trasladar problemas/reclamaciones: Los alumnos han volcado en la encuesta de satisfacción un montón de situaciones que no se han hecho llegar por otras vías más adecuadas y también más efectivas a el equipo de Estudios Superiores.

CONSIDERACIONES:

En primera instancia los delegados/as deben hablar con los representantes en el ADR. Tienen reuniones periódicas y tienen también a su disposición un foro con Víctor Soler (coordinador de STOU), donde los delegados y las delegadas trasladan las incidencias que van surgiendo a lo largo del curso. Víctor contestan a todos los mensajes. Tiene un Excel con incidencia, contestación y si se ha resuelto.

El grupo de 3º de GVEI tiene como delegada a Carmen Ruiz, la cual fue a la primera reunión de este curso. En general se considera desde la organización que la

representatividad de los alumnos y su implicaci n debe ser mayor para que la informaci n fluya adecuadamente y los problemas se puedan solucionar en un per odo adecuado.

En el foro se publica en noviembre un comentario sobre cafeter a, por un tema de desinformaci n de ingredientes a un alumno. Hay que sugerir al alumnado que las quejas de cafeter a deben de hacerlas directamente a trav s del buz n de sugerencias situado en la cafeter a. A n as  se ha comentado la situaci n con el responsable del servicio cafeter a.

Por otra parte, se hizo llegar una queja a trav s del foro sobre un aula en noviembre (Miquel Angel) y no hay m s interacciones. El tema del aula parece que tambi n se resolvi  (confirmar si fue as ), aunque como no se especificaba concretamente cu l era, no tenemos datos suficientes, acerca del problema concreto, para afirmarlo.

El segundo canal es el coordinador/a de curso, en este caso H ctor Mart nez, y el 3er canal Carlos Gonz lez como coordinador de la titulaci n, en  ltima instancia se recurrir a a Rosa Medina como responsable de la unidad.

Lo que le han hecho llegar a Carlos es el tema de infraestructura y de optativas de 4 . Estos comentarios no estuvieron centralizados a los representantes de clase, pero igualmente se est  trabajando en ellos, como se pudo comprobar en la encuesta que se pas  anteriormente y las acciones que se est n realizando y se van a consolidar sobre las aulas.

Por  ltimo, hay un buz n de sugerencias que le llegan al responsable de calidad.

Quejarse en mayo de todo el a o tiene poco sentido por el poco margen de acci n del que disponemos en la organizaci n. Lo adecuado es trasladar a lo largo del curso los problemas que tengan.

REUNI N:

Se pone de manifiesto que muchas incidencias se han trasladado a profesores, a partir de ahora, conociendo todo el proceso se intentar  estar m s atentos por parte del centro y ellos intentar n seguir los cauces que les puedan dar respuesta.

3- Software ZBRUSH: Intuimos que los alumnos se refieren al software ZBRUSH, aunque no se especifica claramente. Se reclama que este software est  instalado ilegalmente en el aula.

CONSIDERACIONES:

Al alumnado se le suministra la licencia de adobe y autodesk de manera gratuita. , ZBRUSH est  debidamente instalado con licencia **en el aula D11**.

Todo el SW que se necesita no se puede dar gratuitamente por una cuesti n de rentabilidad, pero s  se puede instalar en aulas y que lo usen all , que es lo que se hace hasta ahora. Se estudiar  el tiempo necesario para tales trabajos para intentar que lo tenga disponible el mayor tiempo posible y que este sea suficiente para realizar sus pr cticas.

REUNI N:

Se plantear  en reuni n de coordinaci n a los profesores las necesidades y condicionantes que tiene usar ZBRUSH y no tenerlo fuera del aula. Se deber 

balancear adecuadamente la carga de trabajo. Se pone encima de la mesa la posibilidad de usar Blender tambi n para ciertos trabajos.

4- Se habla tambi n en la encuesta de que Florida les ha vendido la idea de que aqu  se facilita **compaginar estudios y trabajo**.

CONSIDERACIONES:

Este mensaje no es correcto, ya que salvo el grupo de ADE nocturno que s  est  dise ado para tal efecto, el resto requieren de una dedicaci n bastante amplia como el resto de los grados universitarios en cualquier centro.

Lo que s  se hace en Florida en todas las asignaturas es tener en cuenta esta situaci n en las gu as docentes. Si se da el caso, el estudiante debe contactar con el profesorado para establecer un contrato de aprendizaje, con unos compromisos entre profesor y alumno. Adem s, en el caso de que trabaje, es el alumnado el que deber a realizar una distribuci n de cr ditos adecuada para poder seguir estudiando y auto organizarse.

5-Situaci n y quejas acerca de las aulas D11 y D31

CONSIDERACIONES:

En el aula D11 los equipos son nuevos. Se va a trabajar con organizaci n acad mica la mejor distribuci n de grupos-aulas.

El aula D31, D32 y D13 se van a mejorar lo antes posible, cuando nos lo permita el acceso y el suministro de material inform tico.

REUNI N:

Se informa de una incidencia respecto al almacenamiento en el aula D11 que ya ha sido puesta en conocimiento del Sistemas. As  mismo nos comentan aver as de teclados y/o ratones que tambi n se notifica inmediatamente al departamento.

6- Horario del autob s

CONSIDERACIONES:

El autob s no es un servicio p blico, es un servicio que ofrece Florida de forma gratuita al alumnado. El horario est  pensado para el conjunto de alumnos (2000 aproximadamente) del Campus y no solo para el alumnado de una titulaci n. No estamos obligados a ofrecer este servicio por lo que forma parte de los servicios adicionales que aporta Florida y no se repercute en el precio de las titulaciones.

Se est  realizando una encuesta para mejorar dicho servicio, por parte de la empresa Vialco, os invitamos por tanto a participar en ella para que vuestras preferencias se vean reflejadas en los resultados.

7- Espacios y Equipos

CONSIDERACIONES:

En el Verifica hay 50 plazas para cada curso autorizadas m s el 10% de flexibilidad. Las previsiones a veces no se cumplen y nos encontramos con estas situaciones que, como remarcamos, no son habituales y cuando se dan se resuelven de forma r pida. Estos imprevistos suelen darse a principios de curso, ya que hay que hacer ajustes por matr culas de  ltima hora. Se intentar  ejercer m s control en la medida de lo posible.

8.Optativas

CONSIDERACIONES:

Se necesita un mínimo de alumnos para que salga una optativa. Estamos trabajando en el análisis de las encuestas cumplimentadas, de manera que se ofertarán talleres adicionales para cubrir las preferencias mayoritarias.

9-Plan de estudios

CONSIDERACIONES:

Está aprobado por la agencia estatal de calidad, ANECA y por la AVAP y es muy complicado y difícil hacer cambios en el plan de estudios. Hay que justificarlos muy bien.

A partir de las sugerencias que vamos recibiendo, en las distintas asignaturas se hacen ajustes de contenidos, viendo sinergias entre las distintas asignaturas y viendo la posibilidad de trabajar en proyectos interdisciplinares entre ellas, lo cual nos dan un poco de flexibilidad al respecto.

REUNIÓN:

Se comenta acerca de la necesidad de acreditación en inglés B2, Carlos queda pendiente de enviarles la documentación al respecto. Se verá qué tratamiento se dará a las asignaturas en inglés de 4º.

10-Visitas/viajes

CONSIDERACIONES:

No realizados por motivos claros de situación de PANDEMIA.

11-Encuestas de profesorado:

CONSIDERACIONES:

En las encuestas de valoración del profesorado realizadas por este grupo en el curso 2020-2021 de 2º de primer y segundo semestre (encuestas realizadas por estos alumnos cuando estaban en 2º curso)- sólo hay 3 profesores por debajo del 6, el resto superiores a 8 de puntuación. Por estas y otras consideraciones hay asignaturas en las que se han realizado ajustes.

En cuanto a las encuestas de este año, la mayoría están valoradas por encima de 7. Y quedan pendientes las del semestre.

Para valorar a un docente no solo hay que tener en cuenta las encuestas del alumnado, hay más aspectos importantes.

12-Servicios adicionales mal valorados y no utilizados

CONSIDERACIONES:

Hay servicios que no se usan y que se valoran muy negativamente: OIP, Relaciones Internacionales, CAU. Se debería clarificar si la nota es baja porque no se han usado y no se tiene opinión o si realmente la valoración es negativa.

Se han contestado tan solo esta parte en 2-3 casos, por lo que la valoración no es representativa.

13-Delegados

CONSIDERACIONES:

Es muy importante una buena elecci3n y renovaci3n de los delegados que tengan un compromiso para trasladar fielmente y en tiempo y forma los comentarios que la mayor a del grupo plantea y sin particularizar a ser posible.

REUNI3N:

Se plantea que para el siguiente grupo de 3  tal vez ser a necesario que haya un representante por especialidad. Tambi n se cree necesario que haya dos representantes pues actualmente solamente est  Carmen.

El grupo plantea que ser a importante realizar charlas peri3dicas con el coordinador del curso para hablar de las cosas que sean necesarias.

Resultados satisfacci3n del alumnado Grado en Dise o y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas

N. � encuestas:	35	6	42	49
% respuestas:	87,50%	13,95%	50,00%	58,68%

Resultados encuesta satisfacci3n alumnado Grado en Videojuegos	Curso 2018-19	Curso 2019-20	Curso 2020-21	Curso 2021-22
ASPECTOS GENERALES	7,61	6,28	6,21	6,66
Titulaci3n	7,71	8,00	6,43	7,38
Modelo educativo (metodolog�a docente)	6,69	6,67	5,90	7,02
Calidad del profesorado	8,11	8,33	7,14	6,95
Espacios y recursos destinados a la docencia (aulas de teor�a, aulas de inform�ticas, aulas m3viles y laboratorios)	7,26	4,67	6,10	5,88
Otros espacios y recursos (ALA, salas de reuniones, espacios para trabajo en grupo...)	7,26	6,00	5,71	5,64
Vida y convivencia en el campus	8,63	4,00	6,00	7,11
SERVICIOS	8,20	6,39	6,46	6,68
DESARROLLO ENSE�ANZA-APRENDIZAJE	7,34	6,78	6,35	6,66
Distribuci3n de tareas y actividades durante el curso	7,03	5,67	5,90	6,42
Consecuci3n de los objetivos y competencias establecidas en las asignaturas	7,14	7,33	6,05	6,96
Combinaci3n de formaci3n te3rica y pr�ctica	7,49	7,67	6,67	7,25
Proyecto integrado	7,54	6,00	6,19	6,08
Informaci3n adecuada y suficiente (gu�as docentes, materiales, ...) de las asignaturas	7,54	7,00	6,48	6,75
Campus virtual, como herramienta soporte de la docencia	7,31	7,00	6,81	6,47
ORGANIZACI3N	7,33	7,11	6,55	6,33
Organizaci3n de horarios (ex�menes, calendarios, ...)	5,94	5,67	6,19	6,02
Organizaci3n de espacios (aulas, talleres, ...)	7,14	7,67	6,10	5,75
Recepci3n universitaria	7,83	6,00	6,76	7,04
P�gina web de la titulaci3n	7,43	6,67	6,43	6,42
Atenci3n al cliente, trato recibido	8,17	8,67	7,24	7,34
Gesti3n de incidencias	7,49	8,00	6,57	5,44
VALORACI3N GLOBAL	6,61	7,17	5,81	6,76
He superado las expectativas que ten�a antes de iniciar el curso	5,89	6,00	5,52	5,81
Estimo que en este curso he alcanzado un buen nivel de formaci3n	6,23	7,00	5,48	7,06
Estoy satisfecha/o de estudiar esta titulaci3n	6,91	8,33	6,29	7,88
Estoy satisfecha/o de estudiar en Florida Universit�ria	7,43	7,33	5,95	6,30

FUENTE: Encuestas satisfacci3n SGIC

	N.º encuestas:	23	26	49
	% respuestas:	48,94%	68,42%	58,68%
Resultados encuesta satisfacci3n alumnado Grado en Videojuegos – curso 2021-22		1º	3º	media
ASPECTOS GENERALES		7,52	5,81	6,66
Titulaci3n		8,00	6,77	7,38
Modelo educativo (metodolog�a docente)		7,74	6,31	7,02
Calidad del profesorado		7,13	6,77	6,95
Espacios y recursos destinados a la docencia (aulas de teor�a, aulas de inform�ticas, aulas m3viles y laboratorios)		7,30	4,46	5,88
Otros espacios y recursos (ALA, salas de reuniones, espacios para trabajo en grupo...)		6,43	4,85	5,64
Vida y convivencia en el campus		8,52	5,69	7,11
SERVICIOS		7,39	5,97	6,68
DESARROLLO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		7,04	6,27	6,66
Distribuci3n de tareas y actividades durante el curso		6,70	6,15	6,42
Consecuci3n de los objetivos y competencias establecidas en las asignaturas		7,39	6,54	6,96
Combinaci3n de formaci3n te3rica y pr�ctica		7,65	6,85	7,25
Proyecto integrado		6,70	5,46	6,08
Informaci3n adecuada y suficiente (gu�as docentes, materiales, ...) de las asignaturas		7,04	6,46	6,75
Campus virtual, como herramienta soporte de la docencia		6,78	6,15	6,47
ORGANIZACI3N		7,78	4,88	6,33
Organizaci3n de horarios (ex�menes, calendarios, ...)		8,26	3,77	6,02
Organizaci3n de espacios (aulas, talleres, ...)		7,04	4,46	5,75
Recepci3n universitaria		7,39	6,69	7,04
P�gina web de la titulaci3n		7,91	4,92	6,42
Atenci3n al cliente, trato recibido		8,52	6,15	7,34
Gesti3n de incidencias		7,57	3,31	5,44
VALORACI3N GLOBAL		7,57	5,96	6,76
He superado las expectativas que ten�a antes de iniciar el curso		6,70	4,92	5,81
Estimo que en este curso he alcanzado un buen nivel de formaci3n		7,04	7,08	7,06
Estoy satisfecha/o de estudiar esta titulaci3n		8,61	7,15	7,88
Estoy satisfecha/o de estudiar en Florida Universit�ria		7,91	4,69	6,30

FUENTE: Encuestas satisfacci3n SGIC

Resultados satisfacci3n del alumnado Grado en Dise o y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas

	N.� encuestas:				
	35	6	42	49	53
	% respuestas:				
	87,50%	13,95%	50,00%	58,68%	73,75%
Resultados encuesta satisfacci3n alumnado Grado en Videojuegos	Curso 2018-19	Curso 2019-20	Curso 2020-21	Curso 2021-22	Curso 2022-23
ASPECTOS GENERALES	7,61	6,28	6,21	6,66	6,89
Titulaci3n	7,71	8,00	6,43	7,38	7,47
Modelo educativo (metodolog�a docente)	6,69	6,67	5,90	7,02	6,98
Calidad del profesorado	8,11	8,33	7,14	6,95	6,87
Espacios y recursos destinados a la docencia (aulas de teor�a, aulas de inform�ticas, aulas m3viles y laboratorios)	7,26	4,67	6,10	5,88	6,34
Otros espacios y recursos (ALA, salas de reuniones, espacios para trabajo en grupo...)	7,26	6,00	5,71	5,64	6,49
Vida y convivencia en el campus	8,63	4,00	6,00	7,11	7,17
SERVICIOS	8,20	6,39	6,46	6,68	6,94
DESARROLLO ENSE�ANZA-APRENDIZAJE	7,34	6,78	6,35	6,66	6,62
Distribuci3n de tareas y actividades durante el curso	7,03	5,67	5,90	6,42	6,45
Consecuci3n de los objetivos y competencias establecidas en las asignaturas	7,14	7,33	6,05	6,96	6,83
Combinaci3n de formaci3n te3rica y pr�ctica	7,49	7,67	6,67	7,25	7,25
Proyecto integrado	7,54	6,00	6,19	6,08	5,55
Informaci3n adecuada y suficiente (gu�as docentes, materiales, ...) de las asignaturas	7,54	7,00	6,48	6,75	6,72
Campus virtual, como herramienta soporte de la docencia	7,31	7,00	6,81	6,47	6,94
ORGANIZACI3N	7,33	7,11	6,55	6,33	7,14
Organizaci3n de horarios (ex�menes, calendarios, ...)	5,94	5,67	6,19	6,02	6,53
Organizaci3n de espacios (aulas, talleres, ...)	7,14	7,67	6,10	5,75	6,94
Recepci3n universitaria	7,83	6,00	6,76	7,04	7,47
P�gina web de la titulaci3n	7,43	6,67	6,43	6,42	7,02
Atenci3n al cliente, trato recibido	8,17	8,67	7,24	7,34	7,85
Gesti3n de incidencias	7,49	8,00	6,57	5,44	7,02
VALORACI3N GLOBAL	6,61	7,17	5,81	6,76	6,77
He superado las expectativas que ten�a antes de iniciar el curso	5,89	6,00	5,52	5,81	6,34
Estimo que en este curso he alcanzado un buen nivel de formaci3n	6,23	7,00	5,48	7,06	6,60
Estoy satisfecha/o de estudiar esta titulaci3n	6,91	8,33	6,29	7,88	7,47
Estoy satisfecha/o de estudiar en Florida Universit�ria	7,43	7,33	5,95	6,30	6,68

FUENTE: Encuestas satisfacci3n SGIC

Resultados satisfacci3n del alumnado Grado en Dise o y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas

	N.� encuestas:	6	42	49	53	40
	% respuestas:	13,95%	50,00%	58,68%	73,75%	63,18%
Resultados encuesta satisfacci3n alumnado Grado en Videojuegos	Curso	Curso	Curso	Curso	Curso	Curso
	2019-20	2020-21	2021-22	2022-23	2023-24	
ASPECTOS GENERALES	6,28	6,21	6,66	6,89	7,08	
Titulaci3n	8,00	6,43	7,38	7,47	7,73	
Modelo educativo (metodolog�a docente)	6,67	5,90	7,02	6,98	7,22	
Calidad del profesorado	8,33	7,14	6,95	6,87	6,61	
Espacios y recursos destinados a la docencia (aulas de teor�a, aulas de inform�ticas, aulas m3viles y laboratorios)	4,67	6,10	5,88	6,34	7,29	
Otros espacios y recursos (ALA, salas de reuniones, espacios para trabajo en grupo...)	6,00	5,71	5,64	6,49	6,38	
Vida y convivencia en el campus	4,00	6,00	7,11	7,17	7,27	
SERVICIOS	6,39	6,46	6,68	6,94	6,87	
DESARROLLO ENSE�ANZA-APRENDIZAJE	6,78	6,35	6,66	6,62	7,26	
Distribuci3n de tareas y actividades durante el curso	5,67	5,90	6,42	6,45	7,55	
Consecuci3n de los objetivos y competencias establecidas en las asignaturas	7,33	6,05	6,96	6,83	7,05	
Combinaci3n de formaci3n te3rica y pr�ctica	7,67	6,67	7,25	7,25	7,41	
Proyecto integrado	6,00	6,19	6,08	5,55	7,44	
Informaci3n adecuada y suficiente (gu�as docentes, materiales, ...) de las asignaturas	7,00	6,48	6,75	6,72	7,05	
Campus virtual, como herramienta soporte de la docencia	7,00	6,81	6,47	6,94	7,05	
ORGANIZACI3N	7,11	6,55	6,33	7,14	7,16	
Organizaci3n de horarios (ex�menes, calendarios, ...)	5,67	6,19	6,02	6,53	7,29	
Organizaci3n de espacios (aulas, talleres, ...)	7,67	6,10	5,75	6,94	7,32	
Recepci3n universitaria	6,00	6,76	7,04	7,47	7,44	
P�gina web de la titulaci3n	6,67	6,43	6,42	7,02	6,59	
Atenci3n al cliente, trato recibido	8,67	7,24	7,34	7,85	7,58	
Gesti3n de incidencias	8,00	6,57	5,44	7,02	6,72	
VALORACI3N GLOBAL	7,17	5,81	6,76	6,77	6,74	
He superado las expectativas que ten�a antes de iniciar el curso	6,00	5,52	5,81	6,34	6,43	
Estimo que en este curso he alcanzado un buen nivel de formaci3n	7,00	5,48	7,06	6,60	6,52	
Estoy satisfecha/o de estudiar esta titulaci3n	8,33	6,29	7,88	7,47	7,30	
Estoy satisfecha/o de estudiar en Florida Universit�ria	7,33	5,95	6,30	6,68	6,70	

FUENTE: Encuestas satisfacci3n SGIC

	N.º encuestas:	17	23	40
	% respuestas:	56,67%	69,70%	63,18%
Resultados encuestas satisfacción alumnado Grado en Videojuegos Curso 2023-24				
		1º	3º	Media
ASPECTOS GENERALES		8,35	5,81	7,08
Titulación		8,35	6,09	7,22
Modelo educativo (metodología docente)		7,65	5,57	6,61
Calidad del profesorado		8,24	6,35	7,29
Espacios y recursos destinados a la docencia (aulas de teoría, aulas de informáticas, aulas móviles y laboratorios)		8,24	4,52	6,38
Otros espacios y recursos (ALA, salas de reuniones, espacios para trabajo en grupo,...)		9,06	5,48	7,27
Vida y convivencia en el campus		8,35	6,09	7,22
SERVICIOS		8,05	5,70	6,87
DESARROLLO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		8,25	6,26	7,26
Distribución de tareas y actividades durante el curso		8,24	6,87	7,55
Consecución de los objetivos y competencias establecidas en las asignaturas		8,35	5,74	7,05
Combinación de formación teórica y práctica		8,12	6,70	7,41
Proyecto integrado		9,06	5,83	7,44
Información adecuada y suficiente (guías docentes, materiales, ...) de las asignaturas		8,35	5,74	7,05
Campus virtual, como herramienta soporte de la docencia		7,41	6,70	7,05
ORGANIZACIÓN		8,04	6,28	7,16
Organización de horarios (exámenes, calendarios, ...)		8,24	6,35	7,29
Organización de espacios (aulas, talleres, ...)		8,47	6,17	7,32
Recepción universitaria		8,35	6,52	7,44
Página web de la titulación		6,82	6,35	6,59
Atención al cliente, trato recibido		8,47	6,70	7,58
Gestión de incidencias		7,88	5,57	6,72
VALORACIÓN GLOBAL		8,15	5,33	6,74
He superado las expectativas que tenía antes de iniciar el curso		7,65	5,22	6,43
Estimo que en este curso he alcanzado un buen nivel de formación		7,65	5,39	6,52
Estoy satisfecho/a de estudiar esta titulación		8,94	5,65	7,30
Estoy satisfecho/a de estudiar en Florida Universitària		8,35	5,04	6,70

INFORME MEJORAS AULAS

En el curso 22-23, se continuaron las mejoras de las instalaciones dedicadas al grado de videojuegos. En concreto en una de las aulas usadas para el grado de videojuegos, excepto la D-1.1 que se renovó completamente el curso pasado. Las acciones acometidas según informe del Departamento de Sistemas de Florida Universitària son:

Aula A.1.8	Ampliación a 32GB Ram	02/05/2022	Ampliación a 32GB Ram
Aula D.1.3	Ampliación a 32GB Ram	03/05/2022	Ampliación a 32GB Ram
Aula D.1.3	SSD M2	03/05/2022	Cambio a SSD M2
Aula D.3.1	Ampliación a 32GB Ram	03/05/2022	Ampliación a 32GB Ram
Aula D.3.1	SSD	03/05/2022	Cambio a SSD
Aula D.3.2	Ampliación a 32GB Ram	03/05/2022	Ampliación a 32GB Ram
Aula D.3.2	SSD	03/05/2022	Cambio a SSD
Aula D.3.2	Cambio Gráfica	03/05/2022	Tarjeta Gráfica RTX 3050 8 Gb
Aula D.3.2	Cambio fuente alimentacion	25/05/2022	Sustitución por cambio de gráfica
Aula D.3.2	Cambio de cañón	25/10/2022	Cañón EPSON EB-FH52 Full HD (1920 x 1080) y 4000 lumens

En cuanto a otras compras ejecutadas en este mismo curso:

1	Chaleco háptico bHaptics TactSuit X40
2	Guantes hápticos bHaptics Tactosy
6	Raspberry Pi4 Starter Pack