
INFORME DE GESTIÓN

2024/2025

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE
VIDEOJUEGOS Y EXPERIENCIAS
INTERACTIVAS

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
Meta actual	NP	50	60	NP	80	80
Resultado 24/25		50	33.3		92	98
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 se encuentra en el curso 2024-25 en el 50%. Esa tasa se ha visto afectada por la DANA que sufrimos en octubre del año 2024. Dos profesores doctores por causas relacionadas con ella decidieron dejar de colaborar con nosotros. Pese a ello se siguen cumpliendo las metas establecidas y el grado mantiene una tasa estable de doctores.

La competencia de las universidades públicas provoca que estemos en desventaja a la hora de contratar a profesores doctores. Para poder paliar este efecto, mantenemos prácticamente abierta todo el año la búsqueda de candidatos que cumplan este requisito. Lo innovador de las materias que se imparten en este grado, y nuestra apuesta por tener también expertos en las aulas para ofrecer un contenido de calidad y actualizado a las demandas del sector, hacen tambalear esta tasa año tras año, siendo difícil que se eleve más allá de la meta que sí se cumple. Independientemente de este índice, muchos de los cambios que se han originado a causa de estos movimientos, nos ha favorecido para encontrar mejores opciones de profesorado al poder refinar la búsqueda. Algo que se puede apreciar en las encuestas de calidad docente de las nuevas incorporaciones, que son mucho más elevadas que las de sus antecesores.

Añadido a esto, con el fin de favorecer la incorporación de nuevos doctores a la titulación, se está valorando la posibilidad de asignar a este profesorado la docencia de asignaturas de carácter más generalista, reservando las asignaturas de mayor especificidad para los profesionales expertos no doctores, y se está promoviendo que docentes no doctores se incorporen a programas de doctorado para iniciar la elaboración de su tesis, facilitándoles la participación en congresos que les permitan dar forma y avanzar en sus investigaciones.

En cuanto al PDI a tiempo completo, estamos logrando que, aunque no ascienda, las dedicaciones estén más concentradas, y que el profesorado tenga más dedicación, aunque solamente tenemos este grado dentro de este ámbito. Seguimos analizando la puesta en marcha de programas de postgrado, con los que ampliar y completar la oferta para el alumnado, mejorar su formación, aportar un mayor nivel de especialización, y a su vez, poder lograr mejorar esta tasa, al ampliar la dedicación de los docentes ya contratados.

Por último, cabe destacar que, Florida Universitària, como parte de Florida Grupo Educativo Cooperativo, mantiene un firme compromiso estratégico con el fortalecimiento y la estabilidad de su plantilla docente a tiempo completo. La política institucional promueve activamente este modelo de contratación, siempre que las circunstancias y la planificación académica lo permiten, asegurando así la calidad y continuidad en la

enseñanza.

2. Actividad investigadora:

La Dirección de Florida Universitària sigue manteniendo su compromiso con la implantación de un sistema de evaluación, reconocimiento y estímulo de la actividad investigadora, con la reducción de dedicación de 6 créditos a dos personas de la titulación para explotar esta faceta tan importante y necesaria para que el contenido del grado se mantenga actualizado, se potencie la innovación y se fortalezca la conexión con el mundo laboral y la aplicabilidad de estos estudios.

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, técnicas para narrativa en Realidad Virtual (VR), aprendizaje y formación inmersiva con Realidad Extendida (XR), usabilidad de entornos e interfaz de usuario.

Este curso ha sido difícil en cuanto a investigación se refiere, puesto que la persona que dirige esta línea ha causado baja en la cooperativa, y se ha tenido que buscar a un nuevo Investigador Principal (IP). 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 seguimos teniendo 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. De la misma forma, que los proyectos sobre videojuegos suelen recibir menos apoyo económico de organismos que financian investigación académica, al dar preferencia a áreas que consideran más prioritarias o relevantes. No obstante, se sigue intentando optar a publicaciones con alto impacto JCR, realizando proyectos vinculados con otros ámbitos como el educativo, sanitario, de rehabilitación, industrial o cultural.

Queremos señalar que uno de nuestros objetivos es colaborar en proyectos con las universidades a las que estamos adscritos, en este sentido se solapó con el curso anterior en el análisis para una posible colaboración con el grupo de investigación de ingeniería de carreteras de la UPV, para el desarrollo de un simulador de conducción.

También de la mano de un compañero de la UPV, se nos ofreció participar en un proyecto ERASMUS sobre juegos de rol e Inteligencia Artificial en Formación Profesional, proyecto que se encuentra en fase de evaluación, pendiente de resolución para su financiación por la Comisión Europea. Esperamos que este tipo de colaboraciones sigan surgiendo y consolidándose en proyectos y sean la semilla que atraiga más colaboraciones.

3. Demanda:

La tasa de matriculación ha ascendido respecto del curso anterior, pero seguimos trabajando en pro de aumentarla, proponiendo nuevas acciones de mejora relacionadas con actividades de promoción, información y dando a conocer el grado que, por muchas casuísticas no es muy conocido, al ser una titulación reciente y con menor presencia académica que otros grados ya consolidados. También el aumento de la competencia está penalizando esta tasa.

Entre las actividades que se han llevado a cabo están:

- Realización de nuevos talleres online gratuitos para personas que estén interesadas en el grado, para iniciarse en el diseño de videojuegos, mostrando así las competencias técnicas a las que se encamina este título.
- Realización de 5 Jornadas de Puertas Abiertas, de las cuales una es específica del grado, con incorporación de experto en estas jornadas.
- Realización de la semana de la orientación, donde se realizaba online una entrevista a un experto y docente del grado sobre las salidas profesionales del mismo. Entrevista que era grabada para poder compartir la posterior con cualquier muestra de interés o público objetivo.
- Continuación con las actividades de difusión con talleres prácticos en colegios e institutos.
- Intensificación de las acciones de venta de la titulación, en concreto: realización de Podcast (Con Mucho Flo), campañas de Marketing Digital: Prime video, Google Search, Google Demand Gen, Google Youtube & Video, Meta, Tik Tok, entre otros, generación de contenido, mejorar el posicionamiento de SEO.
- Asistencia a ferias de formación por todas las zonas de potencial interés.
- Asistencia a eventos donde asisten interesados en el sector, empresas y profesionales: OWN, VRDay, etc.
- Invitación a centros con alumnos/as potenciales al Florida Game Fest, un festival donde los estudiantes del grado presentan sus proyectos finales ante profesionales de la industria y público en general.

- Inicio del proyecto eSports con la empresa RAMBOOT y creación de la academia para formar un equipo. Dando la oportunidad de que participen tanto a alumnado del centro, como de potenciales personas que nos conozcan a través de esta iniciativa, atrayendo a alumnado a nuestras titulaciones.

- Organización de la Global Game Jam 2025, en nuestras instalaciones, evento internacional que consiste en diseñar un videojuego desde cero a partir de un lema en tan solo 48 horas. Siendo la Global Game Jam que se realiza en Florida Universitaria una de las más consolidadas de la Comunidad Valenciana al ser la que más participantes reúne.

Justificación de las nuevas metas planteadas:

No procede. De momento se mantienen las metas propuestas mientras se siguen consolidando los índices actuales

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 24/25	64.6	12.9	95.5	92.3	8		11.4	86.5	57.1	3.6
Meta propuesta	55	25	90	95				90		

Nivel 2. Indicadores de resultados del Título.

1. Docencia:

La tasa de graduación ha aumentado respecto al curso anterior, pasando de 63,4% a 64,6%, y manteniéndose ambas por encima de la meta del 55% establecida, y también por encima del 50% que marca la memoria verificada.

En cuanto a la tasa de abandono inicial ha ascendido en un punto respecto al curso anterior, aunque está muy por debajo de la meta establecida coincidente con la establecida en el Verifica. Este ligero incremento se debió en algunos casos a la DANA, ya que eran estudiantes que pertenecían a familias afectadas, lo que les obligó a interrumpir sus estudios de manera temporal o definitiva. Se siguen manteniendo las medidas de seguimiento tanto por parte del coordinador de cada curso, como del profesorado implicado y, en casos detectados, por el Departamento de Orientación y Bienestar del Estudiante, que actúan en función de cada caso, estableciendo un plan personalizado para la persona en función de su situación y/o problemática. En algunos casos la reorientación también es una posibilidad que se contempla, cuando el problema radica en una inadecuada alineación de objetivos profesionales, si esto no es así, se hace todo lo que está en nuestra mano para ayudar y guiar al alumno/a.

En el caso de la tasa de eficiencia, siendo cierta una disminución de dos puntos porcentuales pasando del 97,5% al 95,5%, se siguen manteniendo muy por encima de la establecida en la memoria verificada y también por encima de la meta marcada. Ambas tasas están íntimamente relacionadas.

La tasa de eficiencia se va acercando poco a poco a la meta marcada del 95% pero muy por encima de la marcada en el Verifica del 75%, habiendo crecido casi en un punto en este último curso analizado.

Este conjunto de indicadores recoge la estabilidad mantenida, gracias a todas las medidas ya comentadas tanto del equipo de coordinación, claustro y departamento de OBE y de Orientación e Inserción Profesional (OIP), realizando además talleres formativos tales como:

- Taller de control de la ansiedad.

- Taller de liderazgo positivo.

Dichos talleres, van encaminados a mejorar ciertos aspectos que pueden mejorar la experiencia de aprendizaje del alumnado. Había alguna propuesta más, pero con todo lo sucedido con la DANA, hubo que suprimir alguna iniciativa que sí se había llevado a cabo en cursos anteriores. En esta línea, el Departamento de Orientación y Bienestar del Estudiante (OBE) reforzó sus acciones para ofrecer ayuda psicológica para los estudiantes afectados por la DANA, dándoles difusión a través de los coordinadores de cada curso.

2. Internacionalización:

El número de estudiantes recibidos a través de programas ERASMUS prácticamente se ha triplicado, así como aumentado el número de alumnado extranjero que realizan la titulación. Se sigue trabajando en la promoción de los programas de internacionalización entre nuestro alumnado. Este año han participado en este tipo de programas 4 alumnos desde Florida Universitaria. Ambos resultados son superiores a los obtenidos en cursos anteriores, tanto por los esfuerzos invertidos en promoción de este tipo de iniciativas como por la normalización de la internacionalización tras la bajada radical experimentada tras la pandemia.

En Florida se establece el International Semester, consistente en un conjunto de asignaturas distribuidas en primer y segundo semestre, que se imparten en lengua extranjera, concretamente en inglés, acercando de esta manera también la competencia lingüística al aula que, en este sector, es tan importante.

Cada curso se viene celebrando la International Week, donde profesionales de otros países y profesorado de universidades internacionales, realizan talleres y workshops durante una semana. Cada vez esta actividad está mejor valorada, gracias al esfuerzo de la organización en traer a expertos del sector atractivos para el alumnado.

En octubre, se realiza cada año la FERIA BE INTERNATIONAL y más tarde las sesiones informativas ERASMUS. Encaminados ambos eventos a reforzar la internacionalización de las titulaciones.

Como complemento a todo ello, también hay profesorado que está entrando en programas ERASMUS para intercambio de experiencias docentes en destinos internacionales, con el objetivo no solo de impartir docencia, si no de colaborar en proyectos académicos y compartir buenas prácticas, para favorecer la internacionalización y la cooperación educativa.

3. Empleabilidad:

El porcentaje de alumnos titulados que han realizado prácticas es de un 86,48%, respecto al curso anterior ha disminuido, pero roza la meta del 90% establecida. Sigue siendo un buen porcentaje teniendo en cuenta el entorno empresarial en que nos movemos tras la DANA, donde muchas de las empresas han tenido problemas para remontar. Cabe destacar que las valoraciones de las prácticas de los alumnos son muy positivas, obteniendo un 9,46 sobre 10 en la puntuación del tutor de empresa, un 8,32 la del alumnado y 9,62 la de la tutorización desde Florida, todas ellas por encima del estándar de calidad de 7,5 puntos.

Se va a seguir realizando diversas acciones para fomentar la realización de prácticas puesto que creemos firmemente que hacerlas enriquece enormemente el saber hacer del alumnado, dándole su primera oportunidad laboral en el sector, en la mayor parte de ocasiones. Para ello se realiza una sesión informativa por parte del coordinador de prácticas, junto con el departamento de Orientación e Inserción Profesional encargado de la gestión de las prácticas, en 3º y otra al inicio de 4º curso. Así mismo se realiza orientación al respecto durante todo el grado por parte de los coordinadores de curso y de titulación, así como con el coordinador de prácticas externas.

Para mejorar la gestión de las prácticas, se ha meditado mucho la elección del coordinador, tratando de identificar una persona que, habiendo sido y siendo profesional del sector, se mueva adecuadamente en dicho entorno empresarial y consiga hacer un emparejamiento lo más adecuado posible entre oferta de prácticas y alumno/a. Esto es sumamente importante, puesto que mejora la experiencia de aprendizaje del alumnado y, por tanto, su satisfacción, más en un sector donde dos ofertas pueden no tener nada en común, en lo que respecta al perfil del alumnado adecuado, moviéndonos en animación, modelado, programación, diseño, etc. En este punto, se vuelve a poner de manifiesto la importancia de las acciones que se llevan a cabo para mejorar el portfolio del alumnado que será su carta de presentación en la empresa asignada.

Para promover la empleabilidad y la conexión con el mundo laboral en nuestro alumnado, Florida Universitaria organiza la Feria de Empleo de TICs y Videojuegos, que conecta a empresas del sector con nuestros estudiantes, con la intención de que puedan conocer sus proyectos, sus vacantes, los perfiles y competencias que buscan en los candidatos/as, hacer networking e informarse sobre prácticas y oportunidades laborales en tecnología y videojuegos.

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 24/25	7.5	6.3	8.6	6.2	7.6
Meta propuesta	7.5	7.5	7.5		

Nivel 3. Indicadores de satisfacción del Título.

1. Profesorado:

La satisfacción media del profesorado ha bajado ligeramente, pero se mantiene muy cercana a la meta propuesta. Tanto el alumnado como el profesorado tienen un perfil exigente, que va encaminado a lograr mejorar su experiencia de aprendizaje. Seguiremos trabajando para volver a la tendencia ascendente del curso anterior.

Las medidas iniciadas en años anteriores se han mantenido, como es la reflexión y establecimiento de necesidades y aprobación de presupuestos de mejora tanto de la infraestructura de las aulas como de los equipamientos y dotaciones para impartir las clases.

El bache que supuso la DANA, afectó en cierta medida por la pérdida de dotaciones que se han ido reponiendo, y por paralizar el uso de ciertos recursos que, el tiempo que se estuvo online, no se pudo usar, tales como gafas de Realidad Virtual, material para trabajar proyectos, etc., por otra parte, se valora adecuadamente el hecho de poseer licencias de software nominal por profesor y alumno, para poder trabajar con ellas desde cualquier ordenador personal. Esta iniciativa que surgió con la pandemia se valora adecuadamente año tras año y se va a mantener.

Como puede comprobarse en la encuesta de satisfacción del profesorado, los principales puntos de mejora giran en torno a los materiales, de los cuales ya hemos comentado la situación y, por otra parte, se estudian cambios no sustanciales, compatibles con el Verifica, en las materias que mejoren la distribución de contenidos para lograr un mejor aprovechamiento de las asignaturas para los proyectos propuestos. Con todo ello el claustro percibe que se pueden mejorar las expectativas del alumnado sobre el grado y las suyas propias.

2. Alumnado:

La satisfacción media del alumnado con la docencia se mantiene estable respecto al curso anterior y continúa situándose más de un punto por encima de la meta establecida. A pesar de estos buenos resultados, seguimos optimizando la asignación del profesorado para asegurar la mejor adecuación entre cada docente y las necesidades de las materias y grupos. Las mejoras aplicadas lo demuestran: en Imagen Digital (1º) la valoración pasó de 7,5 a 9,5 tras el cambio de profesorado, y en Animación 3D (3º) pasó de 6,29 a 10. Estas decisiones se sustentan en revisiones, reuniones de coordinación y asambleas con el alumnado.

En el ámbito académico también se han actualizado contenidos, como en la asignatura de Programación, adaptándolos a las nuevas versiones de Unity.

La satisfacción con la gestión del grado ha disminuido ligeramente y se sitúa por debajo de la meta, en parte debido a las circunstancias excepcionales derivadas del episodio del 29/10 en Catarroja. Los ítems peor valorados se relacionan con la metodología docente y la calidad del profesorado, pese a que la encuesta específica de actividad docente muestra resultados muy positivos. Aun así, los ajustes realizados han mejorado el contexto metodológico.

Respecto a instalaciones, persiste la preocupación del alumnado. Aunque el curso anterior se renovaron gran parte de las dotaciones, el impacto de los daños en el campus explica parte de las valoraciones. Actualmente, el centro está prácticamente normalizado. También destaca la valoración negativa del servicio de orientación e inserción laboral por parte de estudiantes de 3º, pese a no haberlo utilizado, lo que obliga a replantear

cómo se recoge esta información. En cuanto al servicio de apoyo informático, se está implantando un sistema de resolución remota para reducir tiempos de respuesta.

Los comentarios del alumnado vuelven a señalar la calidad del profesorado y las dotaciones. Durante el curso 24-25 se han adquirido nuevas gafas de VR, ampliado equipamiento en aulas específicas y reforzado la intensificación técnica mediante talleres adicionales. Además, se ha contratado a TARGET3D IBERIA para introducir al alumnado de 3º en técnicas de Motion Capture, ampliando las posibilidades de sus proyectos.

Se han desarrollado múltiples talleres complementarios (VFX, rigging, modelado, programación, UVs y texturizado) y se ha contado con profesionales externos en diversas actividades formativas. En cuanto al número de equipos por aula, se supera lo estipulado en la memoria de verificación y se ofrecen espacios para el uso de portátiles personales, tal como el alumnado ha solicitado en reuniones.

Para fortalecer la cohesión de los grupos, se han realizado salidas y visitas académicas, como el Museo Arcade de Ibi y la Barcelona Indie Dev Day. Además, se ha consolidado la Florida Game Fest, junto con otros eventos como el Florida Art Challenge, la Global Game Jam 2025, la Feria de Empleo TIC y Videojuegos, y el Congreso AURIA.

También se ha iniciado un proyecto de eSports junto a RAMBOOT, creando una academia que permitirá desarrollar competencias estratégicas, de trabajo en equipo y de conexión con el sector.

En conjunto, las líneas de mejora que deben mantenerse son:

- Reforzar los procesos de selección del profesorado.
- Continuar revisando infraestructuras y equipamientos.
- Mantener reuniones periódicas con coordinación para recoger y atender necesidades, sugerencias y reclamaciones del alumnado.

3. Titulados:

La satisfacción media de los egresados ha descendido, remarcando como áreas de mejora, prácticamente las mismas que en los alumnos actuales: metodología e instalaciones, sobre todo. Se resalta la gestión de las prácticas negativamente, por ello se ha modificado la coordinación, tanto las personas como el proceso, y el servicio asociado de inserción y orientación laboral (OIP) seguramente este aspecto mejore en breve.

La satisfacción media de los egresados a los tres años tiene un valor por encima de los resultados anteriores, esto nos indica que la percepción del alumnado una vez terminado el grado y ya en el mundo laboral, se percibe más positivamente. Según nos indican en los eventos a los que los vamos invitando, cuando se estabilizan en un empleo del sector es cuando comprueban que la formación recibida es muy completa y les posibilita integrarse más y mejor en el mercado laboral.

Justificación de las nuevas metas planteadas:

No procede

2. Análisis del nivel de alcance de las competencias

En el curso 2024-25, una vez consolidada la estructura de las cinco competencias transversales, actualizadas previamente en coordinación con la UPV, se ha desplegado por completo el sistema de evaluación asociado. La herramienta de seguimiento y valoración integrada en Florida Oberta está plenamente operativa y validada, sustentándose en las evidencias recogidas en cada asignatura a través de los 20 resultados de aprendizaje que conforman dichas competencias. El nivel competencial alcanzado por el alumnado puede considerarse muy satisfactorio, coherente tanto con lo esperado en la memoria de verificación como con los estándares establecidos por la UPV.

Esta estructura e instrumentos de evaluación se mantendrán en los próximos cursos, ya que permiten al estudiantado obtener una certificación competencial complementaria a su título de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas. Dicha certificación se apoya en el conjunto de asignaturas obligatorias, optativas y de proyecto, que facilitan la consolidación progresiva de los aprendizajes y actúan como una simulación escalonada del Trabajo Final de Grado. Su culminación en 4.º curso contribuye, además, a la elaboración de un portfolio sólido, un elemento clave en un ámbito tan creativo como el del videojuego.

El portfolio se considera un valor añadido esencial de la titulación, tanto para la asignación de prácticas en el caso del alumnado que opte por realizarlas como para su futura inserción laboral. Por ello se invierten numerosos esfuerzos y talleres específicos para guiar su diseño y desarrollo. Asimismo, se fomenta la participación en la plataforma The Rookies, referente internacional en la difusión del trabajo de artistas emergentes.

Florida Universitària destaca especialmente en este ámbito: en el presente curso se ha situado en el puesto 17 del ranking mundial y en el 3.º puesto entre las escuelas españolas en la categoría Best Game Design & Development School.

3. Análisis de informes de evaluaciones internas y externas

Seguimiento por parte de la Comisión de Calidad UPV

Según la valoración del último informe de gestión revisado por la Comisión de Calidad de La UPV, se resaltan los siguientes aspectos, adjuntando así mismo un breve análisis de cada uno:

Punto 1 del Informe de Gestión

Pese a que el indicador Satisfacción media del titulado con la formación recibida aumenta y se acerca a la meta se recomienda realizar una acción para mejorar dicho indicador.

Respuesta de la ERT:

Se han incluido los comentarios y observaciones en las reuniones de la CGC y se han reflexionado sobre dichos comentarios. se incluye un resumen en el punto 4 de este documento.

A tal efecto, se ha continuado con acciones realizadas en cursos anteriores:

Asambleas con el coordinador de curso periódica o según demanda, dependiendo de si se detecta algún problema en la marcha del curso. Al respecto, se han detectado elementos mejorables que, previsiblemente, tendrán efecto en la satisfacción del siguiente curso, podemos resaltar entre otros:

-Cambiar diferentes profesores para el siguiente curso.

-También se ha advertido la necesidad de actualizar versiones de materiales para hacerlos compatibles con las versiones de Unity que se utilizan en el aula.

-Impartición de talleres para diseño de portfolio, modelado, rigging, VFX etc, en definitiva, que completen la formación del grado.

-Mejora de distribución de asignaturas y metodologías, actualización de materiales, etc

Realización de eventos que combinen el networking, recruitment, etc., como el Florida Game Fest.

Organización de viajes y visitas de estudio que complementen su formación y que fortalezca la relación de equipo.

Todos estos puntos se han descrito en detalle en el apartado de satisfacción del alumnado.

Punto 4 del Informe de gestión

Al tratarse de un centro adscrito y al realizar sus propias encuestas no tenemos acceso a los comentarios u observaciones de profesores y alumnos en las mismas. Tan solo observar que, además de los medios como SQF, AdR etc... una fuente muy valiosa de información son los comentarios vertidos en las encuestas de satisfacción (con el título, con la docencia, etc.) que en los títulos UPV se comentan en este punto. Se recomienda en futuros informes reflexionar en este apartado sobre comentarios y observaciones reiterados sobre el título que observen profesores y alumnos y si fuera necesario emprender acciones de mejora al respecto.

Respuesta de la ERT: Se han incluido los comentarios y observaciones en las reuniones de la CGC y se han reflexionado sobre dichos comentarios. Se incluye un resumen en el punto 4 de este documento.

En el apartado Análisis de la revisión de la información pública, se nos recomienda la inclusión de otro alumno en la CAT, lo cual ya se ha realizado, como se puede comprobar en la descripción del equipo de titulación que figura en el inicio del presente informe donde aparecen los dos alumnos que formarán parte del equipo: PABLO RODRÍGUEZ ZURIAGA y ADRIÁN ALEJO MOLINA.

Siguiendo con el punto Análisis de las acciones de mejora, en la acción finalizada 193_2022_03 se comenta que se ha logrado el objetivo, pero no se adjunta evidencias implementadas. Dicha acción de mejora consistía en Mejorar la tasa de PDI Doctor y a tiempo completo, para conseguir esto, se ha publicado las distintas ofertas de trabajo en portales muy relacionados con el área y en los que se mueven profesionales y doctores en las materias como es Stratos. Así mismo se siguen investigando otros portales a través de los cuales llegar a los profesionales indicados. También se ha procedido a la concentración de materias y coordinaciones en menos docentes, con el consiguiente trabajo de reciclaje de los mismos.

Recordemos que, al disponer de un solo grado en este ámbito, es complicado tener un claustro, experto, con experiencia docente y titulaciones de doctorado y además a tiempo completo. Se está trabajando en pro de estimular a los miembros del claustro que aún no son doctores, a empezar sus estudios de doctorado, facilitando concentración de horarios y estudiando becas predoctorales adecuadas.

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

En la modificación no sustancial del plan de estudios se han realizado las siguientes acciones:

- Adscripción del título a ámbito de conocimiento, concretamente al 25. Ingeniería informática y sistemas.
- Adscripción de la formación básica (por materias) a ámbito de conocimiento, se adjunta en el Anexo 2.
- Cambios en los reconocimientos de créditos, estableciendo un máximo de 18 de los créditos que se puedan reconocer por actividades estudiantiles.

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 Universitaria. Hay que destacar que los coordinadores de cada curso detectan necesidades del alumnado y recogen sus sugerencias. La figura del coordinador es clave para vehicular las demandas del alumnado y conocer el grado de satisfacción del mismo. También se dispone del canal del AdR (Asociación de delegados de alumnos/as) que a través de reuniones periódicas recoge las incidencias o sugerencias que se hayan producido en su clase y que no se hayan registrado por otros medios. También pueden utilizar el foro AdR que sirve para trasladar a los responsables de Servicio de Orientación cualquier aspecto que el grupo-clase necesite trasladar (incidencias, problemáticas, peticiones, sugerencias de mejora...).

En las reuniones de Comité de Garantía de Calidad, se han presentado los comentarios y observaciones de los estudiantes y profesorado y se han analizado y considerado para posibles mejoras. En general se tratan de comentarios sobre diferentes aspectos de la satisfacción del estudiante con la titulación que plantea abrir una acción de mejora.

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 comprueba que toda la información tanto de la página web del centro: <https://www.floridauniversitaria.es/> como la página web de la titulación: <https://www.floridauniversitaria.es/titulacion/grado-en-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos-y-experiencias-interactivas/> correctas, veraces y la información está 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.

Tipos de indicadores de las acciones de mejora

- IADp. IAD Ponderado
- TPDID. Tasa de PDI Doctor
- TPDITC. Tasa de PDI a tiempo completo
- IAIp. IAI ponderado
- TM. Tasa de matriculación
- TOD. Tasa oferta y demanda
- TG. Tasa de graduación
- TR. Tasa de rendimiento
- TA. Tasa de abandono inicial
- TE. Tasa de eficiencia
- EIC. Número de estudiantes de intercambio recibidos
- PTIA. Porcentaje de estudiantes titulados que han realizado intercambio académico
- PNE. Porcentaje de estudiantes de nacionalidad extranjera (no incluye programas de movilidad)
- PPE. Porcentaje de estudiantes titulados que han realizado prácticas en empresa
- PND. Porcentaje de no desempleados (encuesta a los 3 años de titularse)
- A3. Autoeficacia a los tres años

SPG. Satisfacción media del profesorado con la gestión del título
 SAG. Satisfacción media del alumnado con la gestión del título
 SAD. Satisfacción media del alumnado con la docencia impartida en el título
 ST0. Satisfacción media del titulado con la formación recibida
 ST3. Satisfacción media del titulado con la formación recibida a los tres años
 NC. Nota media de corte
 TMG. Tamaño medio de grupo

6.1. Análisis de las actuaciones propuestas en años anteriores

Mejoras en curso

Código	Origen	Indicadores	Acción de mejora	Acciones desarrolladas y
193_2022_02	F	TM	Mejorar tasa de matriculación	<p>Como parte de la estrategia para mejorar la tasa de matriculación, y como se apuntaba en el apartado correspondiente del presente informe, se han llevado a cabo las siguientes acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realización de nuevos talleres online gratuitos para personas que estén interesadas en el grado, para iniciar en el diseño de videojuegos, mostrando así las competencias técnicas a las que se encamina este título. -Realización de 5 Jornadas de Puertas Abiertas, de las cuales una es específica del grado. Incorporación de experto en estas jornadas. -Realización de la semana de la orientación, donde se realizaba online (para posteriormente tenerlo grabado y poder compartirlo con cualquier muestra de interés) una entrevista a un experto y docente del grado sobre las salidas profesionales del grado. -Continuación con las actividades de difusión con talleres prácticos en colegios e institutos. -Intensificación de las acciones de venta de la titulación, en concreto: realización de Podcast (Con Mucho Flío), campañas de Marketing Digital: Prime video, Google Search, Google Demand Gen, Google Youtube & Video, Meta, Tik Tok, entre otros, generación de contenido, mejorar el posicionamiento de SEO. -Diseño e implementación de acciones específicas dentro de la campaña publicitaria, con un análisis más exhaustivo de dónde y cuándo lanzarla. -Asistencia a ferias de formación por todas las zonas de potencial interés. -Asistencia a eventos del sector donde asisten interesados en los estudios, empresas y profesionales: OWN, VR Day, etc. -Invitación a centros con potenciales alumnos/as al Florida Game Fest. -Diseño e implementación de un título propio de especialización complementario al grado. <p>Seguir con la acción de mejora para incrementar la tasa de matriculación</p>

Informe de gestión Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas

Código	Origen	Indicadores	Acción de mejora	Acciones desarrolladas y resultados obtenidos:
193_2023_01	F	SAG, SAD	Analizar y aplicar mejoras que afectan a secuenciación y organización de las actividades formativas y carga de tareas	<p>Acciones realizadas y resultados obtenidos:</p> <p>-Finalización de la reorganización de la asignatura de Proyecto I de primer curso, respetando el Verifica, se ha conseguido incluir una introducción a un proyecto adicional relacionado con un juego básico donde también trabajen en Unity.</p> <p>-Encaminar asignaturas de 2º y 3º, para que las actividades que realicen contribuyan a la realización del proyecto de final de curso de las asignaturas de Proyecto II y Proyecto III respectivamente. De esta manera se logra que los alumnos empleen las entregas de las asignaturas para comenzar ese proyecto final antes y disminuyan la ansiedad que esto les puede producir, mejorando su experiencia de aprendizaje.</p>
193_2023_03	C,F	SAG, ST0	Analizar la creación de un título propio relacionado con el grado	<p>Se realizó un piloto para incluir un nuevo máster en TechArt, de momento no hemos encontrado el programa idóneo que mueva la intención de matrícula, con lo que se sigue analizando el contenido para que sea atractivo a las personas que terminan el grado de videojuegos y que sea un éxito.</p>
193_2023_04	F	TPDITC, SPG	Fomentar investigación y líneas de colaboración de investigación	<p>Acciones realizadas y resultados obtenidos:</p> <p>Se ha colaborado en el proyecto AISS (Artificial Intelligence for Studies and Support in Higher Education) con un 20% de dedicación de un miembro del claustro del grado, dicho proyecto europeo tenía como objetivo aumentar el nivel de accesibilidad de la educación para estudiantes con discapacidad y crear una cultura de educación superior inclusiva utilizando soluciones de IA. Se ha presentado el proyecto ERASMUS sobre juegos de rol e Inteligencia Artificial en Formación Profesional, proyecto que se encuentra en fase de evaluación, pendiente de resolución para su financiación por la Comisión Europea.</p> <p>El grupo de investigación relacionado con el grado está levemente estancada por la desaparición del Investigador Principal, tomando las riendas otra persona de la titulación que, en breve, esperamos que dé sus frutos.</p> <p>Así mismo, se estuvo barajando una colaboración con un grupo de investigación de ingeniería de carreteras, el proyecto trataba de diseñar un simulador de conducción.</p>

Código	Origen	Indicadores	Acción de mejora	Acciones desarrolladas y
193_2023_05	F	TPDITC, SPG, SAD	Formar al claustro en acciones encaminadas a la mejora de la innovación educativa y potenciar acciones de movilidad	Para ampliar la formación del profesorado de TICs y Videojuegos, se ofreció un curso de Unity. Se realizó una segunda edición de formación relacionada con el uso didáctico de la IA y una formación sobre IA generativa para comunidad universitaria. En julio tuvo lugar el V Congreso de formación interna, que es un punto de reflexión donde compartir buenas prácticas y arrancar nuevas iniciativas de proyectos intermodulares y transdisciplinares que enriquezcan tanto al profesorado como al alumnado. Vinculado con ello y con nuestra naturaleza cooperativista, surge la primera edición del proyecto Coopartim, una excelente oportunidad para compartir nuestras buenas prácticas, aprender conjuntamente, fortalecer el trabajo en equipo dentro de Florida y conocer de cerca cómo se desarrollan otros niveles educativos y titulaciones.

Mejoras finalizadas

Código	Origen	Indicadores	Acción de mejora	Resultados finales
193_2023_02	C,F	SAG	Revisar la información visibilizada en la página web de la titulación	-Se ampliaron las áreas de especialización y formación en cada uno de los ámbitos. -Se actualizaron las salidas profesionales de la titulación. -Se actualizaron los horarios de atención de los docentes, tanto los que no están como los de nueva incorporación -Se destacó el certificado The Rookies -Se amplió la galería de trabajos con la incorporación de 2 vídeos a la web Se puede comprobar en la web del centro: https://www.floridauniversitaria.es/ como la página web de la titulación: https://www.floridauniversitaria.es/titulacion/grado-en-diseno-y-desarrollo-de-videojuegos-y-experiencias-interactivas/ .

6.2. Propuesta de nuevas acciones de mejora

Código	Origen	Indicadores	Acción de mejora	Motivación
193_2024_01	F	SPG, SAD	Analizar las competencias técnicas y ámbitos del profesorado actual	Se trata de mejorar la experiencia de aprendizaje del alumnado y aumentar la tasa de PDI a tiempo completo.
193_2024_02	F	TM, PND, A3	Diseño de una certificación complementaria al grado que enriquezca las posibilidades de empleabilidad posteriores de los egresados/as y aumente la satisfacción del alumnado.	Se plantea que una certificación complementaria puede permitir ajustarse más aún el título al actual entorno laboral tan cambiante. Además puede mejorar tanto la empleabilidad como la tasa de matriculación, la satisfacción del alumnado y del profesorado y, finalmente diferenciarnos de la competencia.

Código	Origen	Indicadores	Acción de mejora	Motivación
193_2024_03	F	SAG	Mejorar los resultados de la satisfacción del alumnado con la gestión del título	Los resultados de satisfacción del alumnado con la gestión del título, continúan siendo relativamente bajos. Aunque se han llevado a cabo múltiples acciones para mejorarlo, consideramos que es necesario implementar una nueva acción de mejora que refuerce su seguimiento y contribuya a su incremento. Además esto puede mejorar la tasa de matriculación y puede fortalecer la imagen del título y la percepción global de su calidad.

6.3. Otras acciones de mejora ejecutadas

Reposición de algunos materiales y dotaciones perdidas en la DANA. Recuperación de materiales perdidos durante la DANA, que estaban almacenados en el sótano del edificio C, el más afectado por las inundaciones y, algunos de los cuales, estaban cubiertos por el seguro de la organización.

Seguimiento asistencial de estado del alumnado, PAS y profesorado después de la DANA. Se ha realizado asistencia y en su caso, asistencia psicológica posterior, a través del departamento de Orientación y Bienestar del Estudiante a toda la comunidad académica, tras los acontecimientos sufridos en la DANA de octubre. Esta asistencia ha permitido mitigar todas las tensiones derivadas de lo sucedido. Este departamento ha realizado un esfuerzo para lograr volver a cierta estabilidad.

Revisión de los cursos disponibles en la plataforma de aprendizaje (FloridaOberta). Con el fin de validar la actualización de los materiales acorde del software utilizado en el aula y disponibilidad de los mismos

7. Valoración global del título (autoevaluación)

Florida Universitària, como centro adscrito a la UPV, continúa demostrando su capacidad de adaptación a las nuevas necesidades formativas y académicas que van surgiendo, tanto en el ámbito de las habilidades técnicas como en aspectos legislativos, metodológicos y organizativos. Por ello, seguimos defendiendo nuestro papel como centro de experimentación a disposición de la universidad.

Este curso ha sido especialmente complejo debido a las consecuencias de la DANA al inicio del año académico, que impidieron dedicar los esfuerzos exclusivamente a la mejora del título. Prácticamente hasta diciembre fue necesario centrarse en recuperar el ritmo y restablecer la actividad habitual.

Pese a ello, cabe destacar como fortaleza la capacidad demostrada para recuperar una relativa normalidad en tiempo récord, a pesar de encontrarnos en la zona cero del impacto y ser uno de los centros más afectados. Florida Universitària también contribuyó al entorno, habilitando en sus instalaciones un centro de suministros, un punto de atención médica y veterinaria, así como zonas de descanso para las fuerzas de seguridad desplegadas en la zona. Estas tareas retrasaron la regeneración interna del campus para la vuelta del alumnado, pero finalmente se lograron cumplir las pautas marcadas por las universidades públicas a las que estamos adscritos.

Un aspecto que vuelve a aparecer cada año como fortaleza, pero que simultáneamente supone un gran esfuerzo, es el equilibrio entre el perfil profesional de nuestro claustro y la necesaria componente académica para alcanzar las tasas de PDI doctor establecidas. Mantener este equilibrio constituye un reto anual.

Entre los puntos débiles y oportunidades de mejora se subraya la fuerte competencia por la captación de docentes frente a las universidades públicas. De cara al futuro, prevemos que esta dificultad pueda mitigarse, dado que las nuevas generaciones de egresados están incrementando el número de doctorados en el área. En la actualidad, la mayoría de doctores proceden de otras disciplinas y se han especializado posteriormente en materias afines, lo que a veces dificulta identificar el perfil más adecuado.

La rotación del PDI doctor afecta a la estabilidad de nuestras líneas de investigación y ralentiza los proyectos vinculados a ellas. Además, la complejidad en la implantación de nuevas titulaciones adscritas limita la capacidad de consolidación del equipo docente y reduce la tasa de PDI a tiempo completo.

8. Sugerencias de mejora del SIQ

Opcionalmente evaluar y proponer sugerencias de mejora del sistema de garantía de calidad de los títulos

Valoramos muy positivamente el trabajo realizado por la Unidad de Evaluación, Calidad y Acreditación 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 MARÍA MEDINA VERDET - DIRECTORA UNIDAD
Mª ÁNGELES CRESPO SÁNCHEZ-CAÑAMARES - COORDINADORA TITULO
CARLES COLOMAR CALATATUD - COORDINADOR 1º CURSO
FRANCISCO JOSÉ MOLLÁ GANDÍA -COORDINADOR 3º CURSO
CHRISTIAN PÉREZ BERNAL - COORDINADOR 4º CURSO
PABLO RODRÍGUEZ ZURIAGA -ALUMNO
ADRIÁN ALEJO MOLINA - ALUMNO
JOAQUIN GOMEZ DOMENECH - RESPONSABLE CALIDAD