



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de Calidad,
Ética y Buen Gobierno

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
GRADOS PRESENCIALES
2017 / 2018**

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (CÓD. 2175)

El presente documento recoge los indicadores de encuesta incluidos en el Plan General de Recogida de Información de la Universidad Rey Juan Carlos aprobado en Marzo de 2014 para el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES). Los indicadores de la vigente campaña reflejan los siguientes puntos de interés:

NA	NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)
VD.G	VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)
SG.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)
SG.E	SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO
IL.G	INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.T	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.C	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. CUARTO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
AB	CAUSAS DE ABANDONO
SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)
SG.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)
PM.IN	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES
PM.OUT	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES
PE.AG	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS
PE.T	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO
PE.E	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES
S.TFG	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO
SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (CÓD. 2175)

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2017 / 2018 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

- Encuesta de Nuevos Alumnos. Grados Presenciales
- Encuesta de Valoración Docente. Grados Presenciales
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Inserción Laboral. Grados
- Encuesta de Trayectoria Profesional. Grados
- Encuesta de Causas de Abandono. Grados
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad (Grados Presenciales)
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Entrantes
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Salientes
- Encuesta de Satisfacción del Estudiante de Grado en Prácticas para la Evaluación de las Prácticas Externas
- Encuesta de Satisfacción del Tutor Externo para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Empleadores para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo Fin de Grado
- Encuesta de Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC en el curso académico 2017/18	
Tamaño Población objetivo	65 individuos	
Marco	Listado de alumnos por titulación. Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	50,8%	
Cuestionario	Cuestionario de Nuevos Alumnos - Grados Presenciales	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Octubre 2017 - Marzo 2018	
RESULTADOS		
NA.1	Perfil socioeconómico	
NA.1 - 1	Edad media de acceso a la Universidad (años)	19,48
NA.1 - 2	Porcentaje de hombres	84,4%
NA.1 - 3	Porcentaje de mujeres	15,6%
NA.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	90,6%
NA.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	9,4%
NA.1 - 6	Porcentaje de alumnos que han solicitado becas	71,9%
NA.2	Satisfacción con el proceso de matriculación	
NA.2 - 1	Grado de satisfacción con la disponibilidad de la información	3,88
NA.2 - 2	Grado de satisfacción con la claridad de las instrucciones	3,70
NA.2 - 3	Grado de satisfacción con el sistema de ayuda y consulta	3,61
NA.2 - 4	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,88
NA.2 - 5	Grado de satisfacción global con el proceso de matriculación	3,88
NA.3	Valoración de la URJC (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
NA.3 - 1	Opinión de los nuevos alumnos sobre la URJC (escala de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,79
NA.3 - 2	Porcentaje de alumnos que han asistido a las Jornadas de acogida	69,7%
NA.3 - 3	Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)	3,13

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

NA	NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)	
NA.4	Motivación	
NA.4 - 1	Porcentaje de alumnos que habrían escogido la titulación si no hubiesen existido restricciones de acceso	90,9%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados durante el curso académico 2017/18 en asignaturas del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco grupos propios de docencia	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	82,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente - Titulaciones Presenciales	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Diciembre 2017-Enero 2018 (primer semestre) / Mayo-Junio 2018 (segundo semestre)	
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
VD.G.1	Resultados de la valoración docente	
VD.G.1 - 1	Se explica la guía docente	3,75
VD.G.1 - 2	Se informa sobre los criterios de evaluación	3,73
VD.G.1 - 3	Se respetan los horarios	3,87
VD.G.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno	3,75
VD.G.1 - 5	Se aclaran las dudas	3,59
VD.G.1 - 6	Se explica con claridad	3,52
VD.G.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía	3,65
VD.G.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje	3,45
VD.G.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente	3,70
VD.G.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor	3,52
VD.G.2	Resultados globales de la valoración docente	
VD.G.2 - 1	Resultados de la valoración docente de primer curso	3,78
VD.G.2 - 2	Resultados de la valoración docente de segundo curso	3,68
VD.G.2 - 3	Resultados de la valoración docente de tercer curso	3,61
VD.G.2 - 4	Resultados de la valoración docente de cuarto curso	3,27
VD.G.2 - 5	Resultados de la valoración docente de quinto curso	
VD.G.2 - 6	Resultados de la valoración docente de sexto curso	
VD.G.2 - 7	Resultados de la valoración docente de la Titulación	3,63

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
VD.G.4 Porcentaje de profesores con valoración $\geq 3,5$		
VD.G.4 - 1	Porcentaje de profesores de primer curso con valoración $\geq 3,5$	81,8%
VD.G.4 - 2	Porcentaje de profesores de segundo curso con valoración $\geq 3,5$	65,0%
VD.G.4 - 3	Porcentaje de profesores de tercer curso con valoración $\geq 3,5$	55,6%
VD.G.4 - 4	Porcentaje de profesores de cuarto curso con valoración $\geq 3,5$	40,0%
VD.G.4 - 5	Porcentaje de profesores de quinto curso con valoración $\geq 3,5$	
VD.G.4 - 6	Porcentaje de profesores de sexto curso con valoración $\geq 3,5$	
VD.G.4 - 7	Porcentaje de profesores de la Titulación con valoración $\geq 3,5$	63,6%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que durante el curso académico 2017/18 continúan los estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) que iniciaron en el curso 2015/16	
Tamaño Población objetivo	47 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	55,3%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Grado Presencial - Alumnos	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Febrero - Mayo 2018	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.A.1 Satisfacción con la organización de la enseñanza		
SG.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios	1,58
SG.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	3,46
SG.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo	2,77
SG.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas	1,69
SG.A.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	1,58
SG.A.2 Satisfacción con los servicios disponibles		
SG.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus	3,29
SG.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro	3,44
SG.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles	3,37

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
SG.A.3 Satisfacción con los espacios de docencia y estudio		
SG.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas	3,73
SG.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas	3,73
SG.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática	3,58
SG.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática	3,73
SG.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios	3,79
SG.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios	3,65
SG.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca	4,35
SG.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos	4,22
SG.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio	3,85
SG.A.4 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos		
SG.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	3,54
SG.A.5 Satisfacción con Aula Virtual		
SG.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	3,31
SG.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,19
SG.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica	3,22
SG.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual	3,24
SG.A.6 Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad		
SG.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios	2,77
SG.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Grado	2,77
SG.A.6 - 3	Grado de satisfacción con la información disponible sobre becas y ayudas	2,74
SG.A.6 - 4	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad	2,76
SG.A.7 Satisfacción con los procedimientos administrativos		
SG.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación	3,36
SG.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	2,55
SG.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	2,96

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
SG.A.8 Satisfacción con la atención recibida		
SG.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el coordinador de la Titulación	3,19
SG.A.8 - 2	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el Tutor Integral	3,13
SG.A.8 - 3	Grado de satisfacción global con las labores de orientación y apoyo	3,16
SG.A.9 Satisfacción con la vida universitaria		
SG.A.9 - 1	Grado de satisfacción con las actividades deportivas	3,21
SG.A.9 - 2	Grado de satisfacción con las actividades culturales	3,53
SG.A.9 - 3	Grado de satisfacción con las actividades de cooperación y solidaridad	3,44
SG.A.9 - 4	Grado de satisfacción global con la vida universitaria	3,39
SG.A.10 Satisfacción global		
SG.A.10 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación	1,68
SG.A.10 - 2	Grado de satisfacción global con el Centro	2,52
SG.A.10 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	2,79

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

SG.E SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2018
RESULTADOS	
SG.E.1	Grado de satisfacción con la organización de la enseñanza (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
SG.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso
SG.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas
SG.E.2	Grado de satisfacción con la formación (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
SG.E.2 - 1	Valoración global de la formación proporcionada por la URJC
SG.E.3	Utilidad del título universitario
SG.E.3 - 1	Utilidad del título universitario para acceder al mercado de trabajo
SG.E.3 - 2	Utilidad del título universitario para mejorar las condiciones laborales

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2018
RESULTADOS	
IL.G.1 Trayectoria laboral durante el PRIMER año posterior al egreso	
IL.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación
IL.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación
IL.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después del egreso
IL.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después del egreso
IL.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después del egreso
IL.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) un año después del egreso
IL.G.1 - 7	Tiempo medio en conseguir empleo tras la graduación (meses)
IL.G.1 - 8	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el primer año tras la graduación (meses)
IL.G.1 - 9	Salario neto medio mensual del primer empleo
IL.G.2 Relación entre los estudios cursados y el primer empleo del titulado	
IL.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar
IL.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

IL.G	INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
IL.G.3	Satisfacción con el primer empleo
IL.G.3 - 1	Grado de satisfacción con la estabilidad del primer empleo
IL.G.3 - 2	Grado de satisfacción con las perspectivas de futuro del primer empleo
IL.G.3 - 3	Grado de satisfacción con el salario del primer empleo
IL.G.3 - 4	Grado de satisfacción con las posibilidades de promoción del primer empleo (asalariados)
IL.G.3 - 5	Grado de satisfacción con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del primer empleo
IL.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el primer empleo

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2015/16 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) y contestaron a la encuesta Inserción Laboral Grado 2017
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Abril-Mayo 2018
RESULTADOS	
TP.G.1.1 Trayectoria laboral durante el SEGUNDO año posterior al egreso	
TP.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso
TP.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso
TP.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) dos años después del egreso
TP.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) dos años después del egreso
TP.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) dos años después del egreso
TP.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) dos años después del egreso
TP.G.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el segundo año tras la graduación (meses)
TP.G.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, dos años después del egreso
TP.G.2.1 Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el SEGUNDO año posterior al egreso	
TP.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, dos años después del egreso
TP.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, dos años después del egreso

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
TP.G.3.1	Satisfacción con el empleo durante el SEGUNDO año posterior al egreso (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
TP.G.3 - 1	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con la estabilidad del empleo actual
TP.G.3 - 2	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las perspectivas de futuro del empleo actual
TP.G.3 - 3	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el salario del empleo actual
TP.G.3 - 4	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las posibilidades de promoción del empleo (asalariados) actual
TP.G.3 - 5	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del empleo actual
TP.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el empleo, dos años después del egreso

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

AB CAUSAS DE ABANDONO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 abandonaron sus estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)	
Tamaño Población objetivo	9 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo	
Tamaño muestral	55,6% sobre 9 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Abandono	
Recogida información	Telefónica	
Periodo de aplicación	Febrero 2018	
RESULTADOS		
AB.5 Distribución del abandono		
AB.5 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio de campus, modalidad o ampliación al doble grado, que no se considera abandono de la titulación	0,0%
AB.5 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan a falta solo de defender el Trabajo Fin de Grado, que no se considera abandono de la titulación	0,0%
AB.5 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra titulación de la URJC	20,0%
AB.5 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra Universidad	60,0%
AB.5 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan los estudios universitarios	20,0%
AB.1 Motivación		
AB.1 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan la titulación que la habrían escogido si no hubiesen existido restricciones	100,0%
AB.2 Dificultades: importancia en la decisión de dejar los estudios universitarios		
AB.2 - 1	Grado de importancia de la falta de tiempo para el estudio	1,00
AB.2 - 2	Grado de importancia de las dificultades con algunas asignaturas de la carrera	1,00
AB.2 - 3	Grado de importancia de las dificultades para asistir a clase u otros eventos programados	1,00
AB.2 - 4	Grado de importancia de las dificultades económicas	1,00
AB.2 - 5	Grado de importancia de la falta de motivación	5,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

AB CAUSAS DE ABANDONO		
AB.3 Abandono estudios universitarios: razón principal		
AB.3 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les gustaba la titulación	100,0%
AB.3 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por incompatibilidad con el trabajo u otros estudios	0,0%
AB.3 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les compensaba el tiempo o esfuerzo necesarios	0,0%
AB.3 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas económicos	0,0%
AB.3 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas personales o familiares	0,0%
AB.3 - 6	Porcentaje de alumnos que abandonan por otras causas	0,0%
AB.4 Valoración de la URJC		
AB.4 - 1	Opinión sobre la URJC de los alumnos que abandonan la Titulación (valoración de 1=muy mala a 5=muy buena)	2,80
AB.4 - 2	Porcentaje de alumnos que hubieran abandonado igualmente la titulación aunque hubiese habido actuaciones por parte de la URJC como mayor apoyo académico, mayor flexibilidad de horarios, o más becas y ayudas	0,0%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

SG.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que en el curso académico 2017/18 imparten asignaturas en grupos de docencia propios del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES), siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco asignaturas con grupos propios de docencia.	
Tamaño Población objetivo	46 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	30,4%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2018	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.PDI.3 Satisfacción con la organización de la enseñanza		
SG.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios	3,46
SG.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	3,71
SG.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante	3,93
SG.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes	3,93
SG.PDI.1 - 10	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación	4,21
SG.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la coordinación docente	4,43
SG.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	4,07
SG.PDI.4 Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo		
SG.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Grado en la web de la Universidad	4,15
SG.PDI.1 - 8	Grado de satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad	3,62
SG.PDI.1 - 9	Grado de satisfacción con los recursos materiales	4,00
SG.PDI.2 Satisfacción global		
SG.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación	3,79

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que durante el curso académico 2017/18 imparten docencia en un grado presencial del CAMPUS DE MÓSTOLES	
Tamaño Población objetivo	643 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	49,3%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad - Grados Presenciales	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2018	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SCU.PDI.5 Satisfacción con los servicios del Campus de Móstoles		
SCU.PDI.5 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro (Móstoles)	4,20
SCU.PDI.5 - 2	Grado de satisfacción con la gestión del Campus de Móstoles (Gerencia)	3,71
SCU.PDI.6 Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de Móstoles		
SCU.PDI.6 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas (Móstoles)	3,82
SCU.PDI.6 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas (Móstoles)	3,99
SCU.PDI.6 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática (Móstoles)	3,81
SCU.PDI.6 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática (Móstoles)	3,84
SCU.PDI.6 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios (Móstoles)	3,84
SCU.PDI.6 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios (Móstoles)	3,65
SCU.PDI.6 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca (Móstoles)	4,22
SCU.PDI.6 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos (Móstoles)	3,90
SCU.PDI.6 - 9	Grado de satisfacción global con el Campus de Móstoles	3,99
SCU.PDI.11 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC		
SCU.PDI.11 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,10
SCU.PDI.11 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,83

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

SCU.PDI		SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)	
SCU.PDI.12		Satisfacción con Aula Virtual	
SCU.PDI.12 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma		4,11
SCU.PDI.12 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma		3,87
SCU.PDI.12 - 3	Grado de satisfacción con los cursos y actividades formativas de Aula Virtual		3,96
SCU.PDI.12 - 4	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Aula Virtual		4,02
SCU.PDI.12 - 5	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online		3,99
SCU.PDI.13		Satisfacción con los procedimientos administrativos de la URJC	
SCU.PDI.13 - 1	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones		3,48

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de otros países que a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en la URJC del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) en el curso académico 2017/18	
Tamaño Población objetivo	1 individuos	
Marco	Base de datos de la Unidad de Relaciones Internacionales y de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	100,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Entrantes	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Noviembre 2017-Junio 2018	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
PM.IN.1 Satisfacción con la información previa facilitada por la URJC		
PM.IN.1 - 1	Grado de satisfacción con la información facilitada por la oficina de RRII de la URJC	4,00
PM.IN.1 - 2	Grado de satisfacción con la información facilitada sobre los trámites necesarios previos a la llegada del alumno a la URJC	4,00
PM.IN.1 - 3	Grado de satisfacción con la información necesaria para cumplimentar el learning, agreement	4,00
PM.IN.1 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible en la página web de la URJC	2,00
PM.IN.1 - 5	Grado de satisfacción con la atención recibida por la Asociación de alumnos internacionales	4,00
PM.IN.2 Satisfacción con la calidad académica		
PM.IN.2 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la URJC	5,00
PM.IN.2 - 2	Grado de satisfacción con la oferta docente de la URJC	5,00
PM.IN.2 - 3	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la URJC (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)	5,00
PM.IN.2 - 4	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la URJC	5,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES		
PM.IN.3 Satisfacción con la información, acogida e integración		
PM.IN.3 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la URJC	5,00
PM.IN.3 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución URJC	5,00
PM.IN.3 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de RRII de la URJC	5,00
PM.IN.3 - 4	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte del coordinador académico de la URJC	--
PM.IN.3 - 5	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes de la URJC	3,00
PM.IN.3 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la URJC	5,00
PM.IN.3 - 7	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la URJC	5,00
PM.IN.4 Satisfacción global con la estancia en la URJC		
PM.IN.4 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia en la URJC	2,00

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) que en el curso académico 2017/18 a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en universidades extranjeras
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de Datos de la Unidad de Relaciones Internacionales
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para el cálculo de %m solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Salientes
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Enero-Julio 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.OUT.1 Satisfacción con el Coordinador académico de la URJC	
PM.OUT.1 - 1	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elección de destino y universidad
PM.OUT.1 - 2	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elaboración del Learning Agreement y el Acuerdo de Equivalencias
PM.OUT.1 - 3	Grado de satisfacción con la facilidad para contactar con el coordinador
PM.OUT.1 - 4	Grado de satisfacción con la rapidez en la gestión de las consultas
PM.OUT.1 - 5	Grado de satisfacción general con la atención recibida por parte del Coordinador académico
PM.OUT.2 Satisfacción con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC	
PM.OUT.2 - 1	Grado de satisfacción con la facilidad para encontrar la información de la Oficina de RRII en la página web
PM.OUT.2 - 2	Grado de satisfacción con la utilidad de la información facilitada por la URJC
PM.OUT.2 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida en la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC
PM.OUT.3 Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino	
PM.OUT.3 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la institución de acogida
PM.OUT.3 - 2	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la institución de destino (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.OUT.3 - 3	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la institución de acogida

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
PM.OUT.4	Satisfacción con la información, acogida e integración en la institución de destino
PM.OUT.4 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de Relaciones Internacionales de acogida
PM.OUT.4 - 4	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes locales en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 5	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la institución de acogida
PM.OUT.5	Satisfacción con la experiencia personal
PM.OUT.5 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos académicos adquiridos
PM.OUT.5 - 2	Grado de satisfacción con la mejora en la capacidad de decisión
PM.OUT.5 - 3	Grado de satisfacción con la mejora de competencias interculturales
PM.OUT.5 - 4	Grado de satisfacción con la mejora del dominio lingüístico
PM.OUT.5 - 5	Grado de satisfacción con la mejora de la autoconfianza
PM.OUT.5 - 6	Grado de satisfacción con la mejora en el grado de independencia
PM.OUT.5 - 7	Grado de satisfacción con la madurez adquirida
PM.OUT.6	Satisfacción global con la estancia en la institución de destino
PM.OUT.6 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han realizado prácticas en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/17 y el 31/07/18	
Tamaño Población objetivo	15 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	93,3%	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Grado	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Septiembre 2017 - Julio 2018	
RESULTADOS		
PE.AG.1	Características de las prácticas	
PE.AG.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta	0,0%
PE.AG.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta	0,0%
PE.AG.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada	85,7%
PE.AG.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga	7,1%
PE.AG.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga	7,1%
PE.AG.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	3,50
PE.AG.2	Inserción laboral	
PE.AG.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas	50,0%
PE.AG.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo	92,9%
PE.AG.3	Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas	4,43
PE.AG.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral	4,36
PE.AG.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas	4,40

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

PE.AG	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS	
PE.AG.4	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.4 - 1	Grado de satisfacción con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas	2,67
PE.AG.4 - 2	Grado de satisfacción con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas (trámites, documentación,...)	3,25
PE.AG.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención prestada por el tutor académico en la Universidad	2,67
PE.AG.4 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas de evaluación aplicados	3,54
PE.AG.4 - 5	Grado de satisfacción global con la gestión de las prácticas y responsables	3,03
PE.AG.5	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.5 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas	4,21

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han finalizado las prácticas en empresa curriculares coordinadas por la Unidad de Prácticas Externas entre el 01/09/2017 y el 31/01/2018	
Tamaño Población objetivo	3 individuos	
Marco	Base de datos de la Unidad de Prácticas Externas y Empleo (U.P.E)	
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.	
Tamaño muestral	100,0% sobre 3 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas de Grado - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2018	
RESULTADOS		
PE.T.1	Características de las prácticas	
PE.T.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta	0,0%
PE.T.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta	33,4%
PE.T.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada	66,7%
PE.T.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga	0,0%
PE.T.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga	0,0%
PE.T.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)	4,33
PE.T.2	Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
PE.T.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales	4,67
PE.T.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral	5,00
PE.T.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas	4,84

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO		
PE.T.3 Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
PE.T.3 - 1	Grado de satisfacción del Tutor Externo con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas	4,67
PE.T.3 - 2	Grado de satisfacción del Tutor Externo con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas (trámites, documentación,...)	4,00
PE.T.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el tutor académico de la Universidad	1,00
PE.T.3 - 4	Grado de satisfacción del Tutor Externo con los sistemas de evaluación aplicados	4,67
PE.T.3 - 5	Grado de satisfacción global del Tutor Externo con la gestión de las prácticas y responsables	3,59
PE.T.4 Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
PE.T.4 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas	4,67

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

PE.E PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que han finalizado las prácticas en empresa curriculares coordinadas por la Unidad de Prácticas Externas entre el 01/09/2016 y el 31/01/2017	
Tamaño Población objetivo	3 individuos	
Marco	Base de datos de la Unidad de Prácticas Externas y Empleo (U.P.E)	
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.	
Tamaño muestral	100,0% sobre 3 individuos con los que es posible comunicar	
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Tutor Externo y Empleadores	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2018	
RESULTADOS		
PE.E.1 Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios		
PE.E.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos	4,33
PE.E.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada	4,00
PE.E.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender	3,67
PE.E.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo	4,00
PE.E.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones	4,00
PE.E.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas	4,67
PE.E.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros	4,00
PE.E.2 Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo		
PE.E.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador	4,00
PE.E.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)	4,00
PE.E.3 Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes		
PE.E.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes	4,33

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) de la URJC que se les ha calificado la asignatura Trabajo Fin de Grado entre el 01/09/17 y 31/07/18	
Tamaño Población objetivo	5 individuos	
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	0,0% (NO HAY RESPUESTAS)	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Trabajo Fin de Grado - Alumnos	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Octubre 2017 - Julio 2018	
RESULTADOS		
S.TFG.1 Dificultades para la preparación y defensa del TFG en un curso académico		
S.TFG.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFG en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura	N/A
S.TFG.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados	N/A
S.TFG.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes	N/A
S.TFG.1 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos laborales y/o ampliación del periodo de prácticas	N/A
S.TFG.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos personales	N/A
S.TFG.1 - 6	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por otros motivos	N/A
S.TFG.2 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)		
S.TFG.2 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFG en la página web de la URJC	N/A
S.TFG.2 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación del TFG	N/A
S.TFG.2 - 3	Grado de satisfacción con los trámites y documentación que hay que presentar	N/A
S.TFG.2 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación	N/A
S.TFG.2 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos	N/A

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO		
S.TFG.3	Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
S.TFG.3 - 1	El tema elegido para el Trabajo Fin de Grado interesa a los alumnos	N/A
S.TFG.3 - 2	Es fácil encontrar un tema para el TFG afín a los intereses de los alumnos	N/A
S.TFG.3 - 3	El tema desarrollado en el TFG está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación	N/A
S.TFG.3 - 4	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFG	N/A
S.TFG.3 - 5	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFG van a ser de utilidad en la vida profesional de los alumnos	N/A
S.TFG.4	Resultados de la valoración de la tutoría académica (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
S.TFG.4 - 1	Se informa claramente sobre cómo preparar un Trabajo Fin de Grado	N/A
S.TFG.4 - 2	Disponibilidad para atender al alumno	N/A
S.TFG.4 - 3	Se realiza un seguimiento adecuado en el proceso de diseño y elaboración del TFG	N/A
S.TFG.5	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
S.TFG.5 - 1	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Grado	N/A

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES) (Cód. 2175)

SU.PAS SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Personal de administración y servicios que durante el curso académico 2017/18 presta sus servicios en la URJC	
Tamaño Población objetivo	660 individuos	
Marco	Base de datos de Gerencia General	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	62,6%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Marzo - Junio 2018	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SU.PAS.1	Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de la URJC	
SU.PAS.1 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones de los espacios de trabajo	3,75
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales	3,90
SU.PAS.2	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC	
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,07
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,75
SU.PAS.3	Satisfacción con los servicios y procedimientos de la URJC	
SU.PAS.3 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro	3,98
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,68
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas	3,64
SU.PAS.4	Satisfacción con la relación con otros colectivos de la URJC	
SU.PAS.4 - 1	Grado de satisfacción con su relación con otras unidades administrativas o de servicios	4,06
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado	4,06
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado	4,03
SU.PAS.5	Satisfacción con las funciones encomendadas	
SU.PAS.5 - 1	Grado de satisfacción con la adecuación de su puesto de trabajo y las tareas encomendadas a su capacitación profesional	3,86
SU.PAS.6	Satisfacción global	
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad	3,85



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de Calidad,
Ética y Buen Gobierno

**PLAN GENERAL DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
INDICADORES DE ENCUESTAS
GRADOS PRESENCIALES
2017 / 2018**

**GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
(MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)**

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (CÓD. 2265)

El presente documento recoge los indicadores de encuesta incluidos en el Plan General de Recogida de Información de la Universidad Rey Juan Carlos aprobado en Marzo de 2014 para el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA). Los indicadores de la vigente campaña reflejan los siguientes puntos de interés:

NA	NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)
VD.G	VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)
SG.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)
SG.E	SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO
IL.G	INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.T	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. TERCER AÑO POSTERIOR AL EGRESO
TP.G.C	TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. CUARTO AÑO POSTERIOR AL EGRESO
AB	CAUSAS DE ABANDONO
SCU.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)
SG.PDI	SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)
PM.IN	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES
PM.OUT	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES
PE.AG	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS
PE.T	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO
PE.E	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES
S.TFG	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO
SU.PAS	SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (CÓD. 2265)

Los datos se han obtenido a partir de las encuestas elaboradas por el Vicerrectorado de Calidad en colaboración con el Centro Universitario de Estudios Aplicados (CUESA) durante el curso académico 2017 / 2018 conforme al mencionado Plan General de Recogida de Información y que se relacionan a continuación:

- Encuesta de Nuevos Alumnos. Grados Presenciales
- Encuesta de Valoración Docente. Grados Presenciales
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Inserción Laboral. Grados
- Encuesta de Trayectoria Profesional. Grados
- Encuesta de Causas de Abandono. Grados
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)
- Encuesta de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad (Grados Presenciales)
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Entrantes
- Encuesta de Satisfacción con el Programa de Movilidad. Alumnos Salientes
- Encuesta de Satisfacción del Estudiante de Grado en Prácticas para la Evaluación de las Prácticas Externas
- Encuesta de Satisfacción del Tutor Externo para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Empleadores para la Evaluación de las Prácticas Externas de Grado
- Encuesta de Satisfacción de los Estudiantes con el Trabajo Fin de Grado
- Encuesta de Satisfacción del Personal de Administración y Servicios con la Universidad

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

NA NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de nuevo ingreso en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC en el curso académico 2017/18	
Tamaño Población objetivo	35 individuos	
Marco	Listado de alumnos por titulación. Base de datos de Secretaría de la Universidad	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	62,9%	
Cuestionario	Cuestionario de Nuevos Alumnos - Grados Presenciales	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Octubre 2017 - Marzo 2018	
RESULTADOS		
NA.1	Perfil socioeconómico	
NA.1 - 1	Edad media de acceso a la Universidad (años)	18,09
NA.1 - 2	Porcentaje de hombres	77,3%
NA.1 - 3	Porcentaje de mujeres	22,7%
NA.1 - 4	Porcentaje de alumnos españoles	95,2%
NA.1 - 5	Porcentaje de alumnos extranjeros	4,8%
NA.1 - 6	Porcentaje de alumnos que han solicitado becas	63,6%
NA.2	Satisfacción con el proceso de matriculación	
NA.2 - 1	Grado de satisfacción con la disponibilidad de la información	3,64
NA.2 - 2	Grado de satisfacción con la claridad de las instrucciones	3,27
NA.2 - 3	Grado de satisfacción con el sistema de ayuda y consulta	3,41
NA.2 - 4	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,77
NA.2 - 5	Grado de satisfacción global con el proceso de matriculación	3,41
NA.3	Valoración de la URJC (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
NA.3 - 1	Opinión de los nuevos alumnos sobre la URJC (escala de 1=muy mala a 5=muy buena)	3,41
NA.3 - 2	Porcentaje de alumnos que han asistido a las Jornadas de acogida	72,7%
NA.3 - 3	Valoración de la utilidad de las Jornadas de acogida (valoración de 1=utilidad muy baja o nula a 5=utilidad muy alta)	2,88

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

NA	NUEVOS ALUMNOS DE GRADO (PRESENCIAL)	
NA.4	Motivación	
NA.4 - 1	Porcentaje de alumnos que habrían escogido la titulación si no hubiesen existido restricciones de acceso	90,9%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados durante el curso académico 2017/18 en asignaturas del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco grupos propios de docencia	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	82,4%	
Cuestionario	Cuestionario de Valoración Docente - Titulaciones Presenciales	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Diciembre 2017-Enero 2018 (primer semestre) / Mayo-Junio 2018 (segundo semestre)	
RESULTADOS	Grado de acuerdo con aspectos docentes (valoración de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo)	
VD.G.1	Resultados de la valoración docente	
VD.G.1 - 1	Se explica la guía docente	3,68
VD.G.1 - 2	Se informa sobre los criterios de evaluación	3,68
VD.G.1 - 3	Se respetan los horarios	3,74
VD.G.1 - 4	Disponibilidad para atender al alumno	3,65
VD.G.1 - 5	Se aclaran las dudas	3,48
VD.G.1 - 6	Se explica con claridad	3,41
VD.G.1 - 7	Las actividades docentes se ajustan a lo establecido en la guía	3,62
VD.G.1 - 8	Se facilita el seguimiento y el aprendizaje	3,39
VD.G.1 - 9	La evaluación se ajusta a las especificaciones de la guía docente	3,67
VD.G.1 - 10	Se está satisfecho con la labor del profesor	3,43
VD.G.2	Resultados globales de la valoración docente	
VD.G.2 - 1	Resultados de la valoración docente de primer curso	3,74
VD.G.2 - 2	Resultados de la valoración docente de segundo curso	3,34
VD.G.2 - 3	Resultados de la valoración docente de tercer curso	
VD.G.2 - 4	Resultados de la valoración docente de cuarto curso	
VD.G.2 - 5	Resultados de la valoración docente de quinto curso	
VD.G.2 - 6	Resultados de la valoración docente de sexto curso	
VD.G.2 - 7	Resultados de la valoración docente de la Titulación	3,55

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

VD.G VALORACIÓN DOCENTE GRADO (PRESENCIAL)		
VD.G.4 Porcentaje de profesores con valoración $\geq 3,5$		
VD.G.4 - 1	Porcentaje de profesores de primer curso con valoración $\geq 3,5$	59,1%
VD.G.4 - 2	Porcentaje de profesores de segundo curso con valoración $\geq 3,5$	45,0%
VD.G.4 - 3	Porcentaje de profesores de tercer curso con valoración $\geq 3,5$	
VD.G.4 - 4	Porcentaje de profesores de cuarto curso con valoración $\geq 3,5$	
VD.G.4 - 5	Porcentaje de profesores de quinto curso con valoración $\geq 3,5$	
VD.G.4 - 6	Porcentaje de profesores de sexto curso con valoración $\geq 3,5$	
VD.G.4 - 7	Porcentaje de profesores de la Titulación con valoración $\geq 3,5$	52,4%

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que durante el curso académico 2017/18 continúan los estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) que iniciaron en el curso 2015/16
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Grado Presencial - Alumnos
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Febrero - Mayo 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
SG.A.1 Satisfacción con la organización de la enseñanza	
SG.A.1 - 1	Grado de satisfacción con la estructura del Plan de Estudios
SG.A.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación
SG.A.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo
SG.A.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas
SG.A.1 - 5	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza
SG.A.2 Satisfacción con los servicios disponibles	
SG.A.2 - 1	Grado de satisfacción con la Secretaría del Campus
SG.A.2 - 2	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro
SG.A.2 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios disponibles

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

SG.A SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)	
SG.A.3 Satisfacción con los espacios de docencia y estudio	
SG.A.3 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas
SG.A.3 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas
SG.A.3 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática
SG.A.3 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática
SG.A.3 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios
SG.A.3 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios
SG.A.3 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca
SG.A.3 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos
SG.A.3 - 9	Grado de satisfacción global con los espacios de docencia y estudio
SG.A.4 Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos	
SG.A.4 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios
SG.A.5 Satisfacción con Aula Virtual	
SG.A.5 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma
SG.A.5 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma
SG.A.5 - 3	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia técnica
SG.A.5 - 4	Grado de satisfacción global con Aula Virtual
SG.A.6 Satisfacción con la información disponible en la web de la Universidad	
SG.A.6 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Plan de Estudios
SG.A.6 - 2	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el Grado
SG.A.6 - 3	Grado de satisfacción con la información disponible sobre becas y ayudas
SG.A.6 - 4	Grado de satisfacción global con la información disponible en la web de la Universidad
SG.A.7 Satisfacción con los procedimientos administrativos	
SG.A.7 - 1	Grado de satisfacción con el proceso de matriculación
SG.A.7 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones
SG.A.7 - 3	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

SG.A	SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL GRADO (PRESENCIAL)
SG.A.8	Satisfacción con la atención recibida
SG.A.8 - 1	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el coordinador de la Titulación
SG.A.8 - 2	Grado de satisfacción con la labor de orientación y apoyo desarrollada por el Tutor Integral
SG.A.8 - 3	Grado de satisfacción global con las labores de orientación y apoyo
SG.A.9	Satisfacción con la vida universitaria
SG.A.9 - 1	Grado de satisfacción con las actividades deportivas
SG.A.9 - 2	Grado de satisfacción con las actividades culturales
SG.A.9 - 3	Grado de satisfacción con las actividades de cooperación y solidaridad
SG.A.9 - 4	Grado de satisfacción global con la vida universitaria
SG.A.10	Satisfacción global
SG.A.10 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación
SG.A.10 - 2	Grado de satisfacción global con el Centro
SG.A.10 - 3	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

SG.E SATISFACCIÓN DE LOS EGRESADOS CON EL GRADO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2018
RESULTADOS	
SG.E.1	Grado de satisfacción con la organización de la enseñanza (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
SG.E.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios para la adquisición del perfil de egreso
SG.E.1 - 2	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas
SG.E.2	Grado de satisfacción con la formación (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
SG.E.2 - 1	Valoración global de la formación proporcionada por la URJC
SG.E.3	Utilidad del título universitario
SG.E.3 - 1	Utilidad del título universitario para acceder al mercado de trabajo
SG.E.3 - 2	Utilidad del título universitario para mejorar las condiciones laborales

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Inserción Laboral - Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Mayo -Junio 2018
RESULTADOS	
IL.G.1 Trayectoria laboral durante el PRIMER año posterior al egreso	
IL.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación
IL.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación
IL.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) un año después del egreso
IL.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) un año después del egreso
IL.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) un año después del egreso
IL.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) un año después del egreso
IL.G.1 - 7	Tiempo medio en conseguir empleo tras la graduación (meses)
IL.G.1 - 8	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el primer año tras la graduación (meses)
IL.G.1 - 9	Salario neto medio mensual del primer empleo
IL.G.2 Relación entre los estudios cursados y el primer empleo del titulado	
IL.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar
IL.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

IL.G INSERCIÓN LABORAL GRADO. PRIMER AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
IL.G.3	Satisfacción con el primer empleo
IL.G.3 - 1	Grado de satisfacción con la estabilidad del primer empleo
IL.G.3 - 2	Grado de satisfacción con las perspectivas de futuro del primer empleo
IL.G.3 - 3	Grado de satisfacción con el salario del primer empleo
IL.G.3 - 4	Grado de satisfacción con las posibilidades de promoción del primer empleo (asalariados)
IL.G.3 - 5	Grado de satisfacción con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del primer empleo
IL.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el primer empleo

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2015/16 egresaron del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) y contestaron a la encuesta Inserción Laboral Grado 2017
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Trayectoria Profesional Grados
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Abril-Mayo 2018
RESULTADOS	
TP.G.1.1 Trayectoria laboral durante el SEGUNDO año posterior al egreso	
TP.G.1 - 1	Porcentaje de titulados que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso
TP.G.1 - 2	Porcentaje de titulados activos que han trabajado alguna vez desde la graduación, dos años después del egreso
TP.G.1 - 3	Tasa de actividad (Nº activos/población total) dos años después del egreso
TP.G.1 - 4	Tasa de empleo (Nº empleados/población total) dos años después del egreso
TP.G.1 - 5	Tasa de paro (Nº desempleados/Nº activos) dos años después del egreso
TP.G.1 - 6	Tasa de asalarización (Nº asalariados/Nº empleados) dos años después del egreso
TP.G.1 - 7	Tiempo medio de desempleo de los titulados activos durante el segundo año tras la graduación (meses)
TP.G.1 - 8	Salario neto medio mensual del empleo, dos años después del egreso
TP.G.2.1 Relación entre los estudios cursados y el empleo del titulado durante el SEGUNDO año posterior al egreso	
TP.G.2 - 1	Porcentaje de titulados que trabajan en el mismo campo de estudios o similar, dos años después del egreso
TP.G.2 - 2	Porcentaje de titulados que desempeñan un puesto de trabajo adecuado a nivel de formación universitaria, dos años después del egreso

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

TP.G TRAYECTORIA PROFESIONAL GRADO. SEGUNDO AÑO POSTERIOR AL EGRESO	
TP.G.3.1	Satisfacción con el empleo durante el SEGUNDO año posterior al egreso (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
TP.G.3 - 1	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con la estabilidad del empleo actual
TP.G.3 - 2	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las perspectivas de futuro del empleo actual
TP.G.3 - 3	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el salario del empleo actual
TP.G.3 - 4	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con las posibilidades de promoción del empleo (asalariados) actual
TP.G.3 - 5	Grado de satisfacción, dos años después del egreso, con el nivel de conciliación de la vida laboral y familiar del empleo actual
TP.G.3 - 6	Grado de satisfacción global con el empleo, dos años después del egreso

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

AB CAUSAS DE ABANDONO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC que en el curso académico 2016/17 abandonaron sus estudios de GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA)
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Abandono
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Febrero 2018
RESULTADOS	
AB.5 Distribución del abandono	
AB.5 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio de campus, modalidad o ampliación al doble grado, que no se considera abandono de la titulación
AB.5 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan a falta solo de defender el Trabajo Fin de Grado, que no se considera abandono de la titulación
AB.5 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra titulación de la URJC
AB.5 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan por cambio a otra Universidad
AB.5 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan los estudios universitarios
AB.1 Motivación	
AB.1 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan la titulación que la habrían escogido si no hubiesen existido restricciones
AB.2 Dificultades: importancia en la decisión de dejar los estudios universitarios	
AB.2 - 1	Grado de importancia de la falta de tiempo para el estudio
AB.2 - 2	Grado de importancia de las dificultades con algunas asignaturas de la carrera
AB.2 - 3	Grado de importancia de las dificultades para asistir a clase u otros eventos programados
AB.2 - 4	Grado de importancia de las dificultades económicas
AB.2 - 5	Grado de importancia de la falta de motivación

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

AB CAUSAS DE ABANDONO	
AB.3 Abandono estudios universitarios: razón principal	
AB.3 - 1	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les gustaba la titulación
AB.3 - 2	Porcentaje de alumnos que abandonan por incompatibilidad con el trabajo u otros estudios
AB.3 - 3	Porcentaje de alumnos que abandonan porque no les compensaba el tiempo o esfuerzo necesarios
AB.3 - 4	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas económicos
AB.3 - 5	Porcentaje de alumnos que abandonan por problemas personales o familiares
AB.3 - 6	Porcentaje de alumnos que abandonan por otras causas
AB.4 Valoración de la URJC	
AB.4 - 1	Opinión sobre la URJC de los alumnos que abandonan la Titulación (valoración de 1=muy mala a 5=muy buena)
AB.4 - 2	Porcentaje de alumnos que hubieran abandonado igualmente la titulación aunque hubiese habido actuaciones por parte de la URJC como mayor apoyo académico, mayor flexibilidad de horarios, o más becas y ayudas

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

SG.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL GRADO (PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que en el curso académico 2017/18 imparten asignaturas en grupos de docencia propios del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA), siempre que dicha titulación esté desplegada con al menos cinco asignaturas con grupos propios de docencia.	
Tamaño Población objetivo	30 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	40,0%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Grado (Presencial)	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2018	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SG.PDI.3 Satisfacción con la organización de la enseñanza		
SG.PDI.1 - 1	Grado de satisfacción con la organización del Plan de Estudios	4,00
SG.PDI.1 - 2	Grado de satisfacción con el número de horas de clase de las asignaturas que se imparten en la titulación	4,25
SG.PDI.1 - 3	Grado de satisfacción con la carga de trabajo del estudiante	4,08
SG.PDI.1 - 4	Grado de satisfacción con los conocimientos y competencias adquiridas por los estudiantes	3,83
SG.PDI.1 - 10	Grado de satisfacción con el interés y participación de los estudiantes en las asignaturas de la titulación	4,08
SG.PDI.1 - 5	Grado de satisfacción con la coordinación docente	4,42
SG.PDI.1 - 6	Grado de satisfacción global con la organización de la enseñanza	4,25
SG.PDI.4 Satisfacción con otros aspectos relacionados con el proceso formativo		
SG.PDI.1 - 7	Grado de satisfacción con la información publicada sobre el Grado en la web de la Universidad	4,18
SG.PDI.1 - 8	Grado de satisfacción con las acciones de actualización y mejora docente llevadas a cabo por la Universidad	3,88
SG.PDI.1 - 9	Grado de satisfacción con los recursos materiales	3,90
SG.PDI.2 Satisfacción global		
SG.PDI.2 - 1	Grado de satisfacción global con la Titulación	3,75

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
FICHA TÉCNICA		
Población objetivo	Profesores de la URJC que durante el curso académico 2017/18 imparten docencia en un grado presencial del CAMPUS DE MADRID	
Tamaño Población objetivo	769 individuos	
Marco	Base de datos del Vicerrectorado de Ordenación Académica	
Método de selección	Censal	
Tamaño muestral	54,4%	
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción del Profesorado con el Campus y la Universidad - Grados Presenciales	
Recogida información	On-line	
Periodo de aplicación	Marzo-Junio 2018	
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)	
SCU.PDI.7	Satisfacción con los servicios del Campus de Madrid (Vicálvaro - M. Becerra - Argüelles)	
SCU.PDI.7 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro (Madrid)	3,97
SCU.PDI.7 - 2	Grado de satisfacción con la gestión del Campus de Madrid (Gerencia)	4,03
SCU.PDI.8	Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de Madrid (Vicálvaro - M. Becerra - Argüelles)	
SCU.PDI.8 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas (Madrid)	3,56
SCU.PDI.8 - 2	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas (Madrid)	3,71
SCU.PDI.8 - 3	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de las aulas de informática (Madrid)	3,58
SCU.PDI.8 - 4	Grado de satisfacción con el equipamiento de las aulas de informática (Madrid)	3,66
SCU.PDI.8 - 5	Grado de satisfacción con las condiciones visuales, acústicas y ambientales de los laboratorios (Madrid)	3,69
SCU.PDI.8 - 6	Grado de satisfacción con el equipamiento de los laboratorios (Madrid)	3,63
SCU.PDI.8 - 7	Grado de satisfacción con las condiciones de la biblioteca (Madrid)	4,18
SCU.PDI.8 - 8	Grado de satisfacción con los recursos bibliográficos (Madrid)	3,75
SCU.PDI.8 - 9	Grado de satisfacción global con el Campus de Madrid	3,94
SCU.PDI.11	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC	
SCU.PDI.11 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios	4,08
SCU.PDI.11 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web	3,91

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

SCU.PDI SATISFACCIÓN DEL PROFESORADO CON EL CAMPUS Y UNIVERSIDAD (GRADO PRESENCIAL)		
SCU.PDI.12 Satisfacción con Aula Virtual		
SCU.PDI.12 - 1	Grado de satisfacción con el funcionamiento general de la plataforma	4,07
SCU.PDI.12 - 2	Grado de satisfacción con el aspecto, claridad y facilidad de uso de la plataforma	3,84
SCU.PDI.12 - 3	Grado de satisfacción con los cursos y actividades formativas de Aula Virtual	4,04
SCU.PDI.12 - 4	Grado de satisfacción con el soporte y asistencia del equipo técnico (asesores técnico-docentes) de Aula Virtual	4,01
SCU.PDI.12 - 5	Grado de satisfacción con la información y recursos disponibles en la web de Aula Virtual y URJC Online	3,97
SCU.PDI.13 Satisfacción con los procedimientos administrativos de la URJC		
SCU.PDI.13 - 1	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones	3,47

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

PM.IN SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de otros países que a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en la URJC del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) en el curso académico 2017/18
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Relaciones Internacionales y de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Entrantes
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Noviembre 2017-Junio 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.IN.1 Satisfacción con la información previa facilitada por la URJC	
PM.IN.1 - 1	Grado de satisfacción con la información facilitada por la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.1 - 2	Grado de satisfacción con la información facilitada sobre los trámites necesarios previos a la llegada del alumno a la URJC
PM.IN.1 - 3	Grado de satisfacción con la información necesaria para cumplimentar el learning, agreement
PM.IN.1 - 4	Grado de satisfacción con la información disponible en la página web de la URJC
PM.IN.1 - 5	Grado de satisfacción con la atención recibida por la Asociación de alumnos internacionales
PM.IN.2 Satisfacción con la calidad académica	
PM.IN.2 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la URJC
PM.IN.2 - 2	Grado de satisfacción con la oferta docente de la URJC
PM.IN.2 - 3	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la URJC (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.IN.2 - 4	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la URJC

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

PM.IN	SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS ENTRANTES
PM.IN.3	Satisfacción con la información, acogida e integración
PM.IN.3 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la URJC
PM.IN.3 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución URJC
PM.IN.3 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de RRII de la URJC
PM.IN.3 - 4	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte del coordinador académico de la URJC
PM.IN.3 - 5	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes de la URJC
PM.IN.3 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la URJC
PM.IN.3 - 7	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la URJC
PM.IN.4	Satisfacción global con la estancia en la URJC
PM.IN.4 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia en la URJC

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos de la URJC matriculados en el GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) que en el curso académico 2017/18 a través de los programas ERASMUS o MUNDE han cursado estudios en universidades extranjeras
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de Datos de la Unidad de Relaciones Internacionales
Método de selección	Censal con abandono del individuo tras el séptimo intento. Para el cálculo de %m solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos sin teléfono o con teléfono erróneo
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Movilidad - Alumnos Salientes
Recogida información	Telefónica
Periodo de aplicación	Enero-Julio 2018
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)
PM.OUT.1 Satisfacción con el Coordinador académico de la URJC	
PM.OUT.1 - 1	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elección de destino y universidad
PM.OUT.1 - 2	Grado de satisfacción con el asesoramiento en la elaboración del Learning Agreement y el Acuerdo de Equivalencias
PM.OUT.1 - 3	Grado de satisfacción con la facilidad para contactar con el coordinador
PM.OUT.1 - 4	Grado de satisfacción con la rapidez en la gestión de las consultas
PM.OUT.1 - 5	Grado de satisfacción general con la atención recibida por parte del Coordinador académico
PM.OUT.2 Satisfacción con la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC	
PM.OUT.2 - 1	Grado de satisfacción con la facilidad para encontrar la información de la Oficina de RRII en la página web
PM.OUT.2 - 2	Grado de satisfacción con la utilidad de la información facilitada por la URJC
PM.OUT.2 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida en la Oficina de Relaciones Internacionales de la URJC
PM.OUT.3 Satisfacción con la calidad académica de la institución de destino	
PM.OUT.3 - 1	Grado de satisfacción con el personal docente de la institución de acogida
PM.OUT.3 - 2	Grado de satisfacción con los cursos que siguió el estudiante en la institución de destino (metodología, nivel de enseñanza, contenidos, etc.)
PM.OUT.3 - 3	Grado de satisfacción con el material de estudio proporcionado por la institución de acogida

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

PM.OUT SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA DE MOVILIDAD. ALUMNOS SALIENTES	
PM.OUT.4 Satisfacción con la información, acogida e integración en la institución de destino	
PM.OUT.4 - 1	Grado de satisfacción con la información del programa de estudios de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 2	Grado de satisfacción con el apoyo académico recibido de la institución de acogida
PM.OUT.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención recibida por parte de la oficina de Relaciones Internacionales de acogida
PM.OUT.4 - 4	Grado de satisfacción con el grado de integración con los estudiantes locales en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 5	Grado de satisfacción con el acceso a bibliotecas y a material de estudio en la institución de acogida
PM.OUT.4 - 6	Grado de satisfacción con el acceso a recursos informáticos (ordenadores, red, etc.) en la institución de acogida
PM.OUT.5 Satisfacción con la experiencia personal	
PM.OUT.5 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos académicos adquiridos
PM.OUT.5 - 2	Grado de satisfacción con la mejora en la capacidad de decisión
PM.OUT.5 - 3	Grado de satisfacción con la mejora de competencias interculturales
PM.OUT.5 - 4	Grado de satisfacción con la mejora del dominio lingüístico
PM.OUT.5 - 5	Grado de satisfacción con la mejora de la autoconfianza
PM.OUT.5 - 6	Grado de satisfacción con la mejora en el grado de independencia
PM.OUT.5 - 7	Grado de satisfacción con la madurez adquirida
PM.OUT.6 Satisfacción global con la estancia en la institución de destino	
PM.OUT.6 - 1	Grado de satisfacción global con la estancia

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

PE.AG PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han realizado prácticas en empresas y se les ha calificado la asignatura entre el 01/09/17 y el 31/07/18
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Alumnos de Grado
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Septiembre 2017 - Julio 2018
RESULTADOS	
PE.AG.1 Características de las prácticas	
PE.AG.1 - 1	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado corta
PE.AG.1 - 2	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido corta
PE.AG.1 - 3	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido adecuada
PE.AG.1 - 4	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido larga
PE.AG.1 - 5	Porcentaje de alumnos para los que la duración de las prácticas ha sido demasiado larga
PE.AG.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con los estudios cursados (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.AG.2 Inserción laboral	
PE.AG.2 - 1	Porcentaje de alumnos que han conseguido un contrato de trabajo mediante las prácticas
PE.AG.2 - 2	Porcentaje de alumnos para los que las prácticas han aumentado sus expectativas de obtener un trabajo
PE.AG.3 Satisfacción con las competencias adquiridas (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
PE.AG.3 - 1	Grado de satisfacción con las competencias profesionales adquiridas o desarrolladas
PE.AG.3 - 2	Grado de satisfacción con la preparación adquirida para la futura inserción del alumno en el mundo laboral
PE.AG.3 - 3	Grado de satisfacción global con las competencias adquiridas

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

PE.AG	PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL ESTUDIANTE EN PRÁCTICAS
PE.AG.4	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.AG.4 - 1	Grado de satisfacción con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas
PE.AG.4 - 2	Grado de satisfacción con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas (trámites, documentación,...)
PE.AG.4 - 3	Grado de satisfacción con la atención prestada por el tutor académico en la Universidad
PE.AG.4 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas de evaluación aplicados
PE.AG.4 - 5	Grado de satisfacción global con la gestión de las prácticas y responsables
PE.AG.5	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.AG.5 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Tutores externos de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han finalizado las prácticas en empresa curriculares coordinadas por la Unidad de Prácticas Externas entre el 01/09/2017 y el 31/01/2018
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Prácticas Externas y Empleo (U.P.E)
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas de Grado - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2018
RESULTADOS	
PE.T.1 Características de las prácticas	
PE.T.1 - 1	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado corta
PE.T.1 - 2	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido corta
PE.T.1 - 3	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido adecuada
PE.T.1 - 4	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido larga
PE.T.1 - 5	Porcentaje de tutores externos para los que la duración de las prácticas de los estudiantes ha sido demasiado larga
PE.T.1 - 6	Grado de afinidad de las prácticas con la titulación del estudiante (valoración de 1=muy bajo a 5=muy alto)
PE.T.2 Adaptación y competencias adquiridas (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
PE.T.2 - 1	Las prácticas han permitido al estudiante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales
PE.T.2 - 2	Las prácticas han permitido al estudiante mejorar su preparación para su futura inserción en el mundo laboral
PE.T.2 - 3	Valoración global de la adaptación y competencias adquiridas por el estudiante con las prácticas

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

PE.T PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DEL TUTOR EXTERNO	
PE.T.3	Satisfacción con la gestión de las prácticas y responsables (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.T.3 - 1	Grado de satisfacción del Tutor Externo con la información recibida de la Unidad de Prácticas Externas
PE.T.3 - 2	Grado de satisfacción del Tutor Externo con la gestión administrativa en la Unidad de Prácticas Externas (trámites, documentación,...)
PE.T.3 - 3	Grado de satisfacción del tutor externo con la atención prestada por el tutor académico de la Universidad
PE.T.3 - 4	Grado de satisfacción del Tutor Externo con los sistemas de evaluación aplicados
PE.T.3 - 5	Grado de satisfacción global del Tutor Externo con la gestión de las prácticas y responsables
PE.T.4	Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)
PE.T.4 - 1	Grado de satisfacción global con las prácticas externas

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

PE.E PRÁCTICAS EXTERNAS DE GRADO. SATISFACCIÓN DE LOS EMPLEADORES	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Empleadores de los alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que han finalizado las prácticas en empresa curriculares coordinadas por la Unidad de Prácticas Externas entre el 01/09/2016 y el 31/01/2017
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de la Unidad de Prácticas Externas y Empleo (U.P.E)
Método de selección	Censal. Para determinar el tamaño muestral solo se consideran aquellos individuos con los que es posible comunicar, se descartan de la población individuos con correo electrónico erróneo.
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Prácticas Externas - Tutor Externo y Empleadores
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Febrero-Julio 2018
RESULTADOS	
PE.E.1 Capacidad de los estudiantes en relación a los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas a lo largo de sus estudios universitarios	
PE.E.1 - 1	Valoración de la capacidad para adquirir nuevos conocimientos
PE.E.1 - 2	Valoración de la capacidad para usar el tiempo de forma adecuada
PE.E.1 - 3	Valoración de la capacidad para hacerse entender
PE.E.1 - 4	Valoración de la capacidad para trabajar en equipo
PE.E.1 - 5	Valoración de la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones
PE.E.1 - 6	Valoración de la capacidad para utilizar herramientas informáticas
PE.E.1 - 7	Valoración de la capacidad para comunicarse en idiomas extranjeros
PE.E.2 Preparación global de los estudiantes para desarrollar un trabajo	
PE.E.2 - 1	Valoración global de la preparación global de los estudiantes para desarrollar los trabajos asignados en la empresa del empleador
PE.E.2 - 2	Valoración de la preparación global de los estudiantes para desarrollar trabajos relacionados con la titulación (en cualquier empresa)
PE.E.3 Satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes	
PE.E.3 - 1	Grado de satisfacción con los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas por los estudiantes

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO	
FICHA TÉCNICA	
Población objetivo	Alumnos del GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) de la URJC que se les ha calificado la asignatura Trabajo Fin de Grado entre el 01/09/17 y 31/07/18
Tamaño Población objetivo	0 individuos
Marco	Base de datos de Secretaría de la Universidad
Método de selección	Censal
Tamaño muestral	Sin población objetivo. NO PROCEDE LA ENCUESTA
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción con el Trabajo Fin de Grado - Alumnos
Recogida información	On-line
Periodo de aplicación	Octubre 2017 - Julio 2018
RESULTADOS	
S.TFG.1 Dificultades para la preparación y defensa del TFG en un curso académico	
S.TFG.1 - 1	Porcentaje de alumnos que defienden el TFG en el curso académico en el que se matriculan por primera vez en la asignatura
S.TFG.1 - 2	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no poder prepararlo a la vez que el resto de asignaturas en las que estaban matriculados
S.TFG.1 - 3	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por no haber superado todos los créditos de la titulación y tener asignaturas pendientes
S.TFG.1 - 4	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos laborales y/o ampliación del periodo de prácticas
S.TFG.1 - 5	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por motivos personales
S.TFG.1 - 6	Porcentaje de alumnos que posponen la defensa del TFG por otros motivos
S.TFG.2 Satisfacción con la información y los procesos administrativos (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
S.TFG.2 - 1	Grado de satisfacción con la información disponible sobre el TFG en la página web de la URJC
S.TFG.2 - 2	Grado de satisfacción con los plazos y requisitos para la presentación del TFG
S.TFG.2 - 3	Grado de satisfacción con los trámites y documentación que hay que presentar
S.TFG.2 - 4	Grado de satisfacción con los sistemas y criterios de evaluación
S.TFG.2 - 5	Grado de satisfacción global con los procedimientos administrativos

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

S.TFG SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON EL TRABAJO FIN DE GRADO	
S.TFG.3 Resultados de la valoración de conocimientos y contenidos (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
S.TFG.3 - 1	El tema elegido para el Trabajo Fin de Grado interesa a los alumnos
S.TFG.3 - 2	Es fácil encontrar un tema para el TFG afín a los intereses de los alumnos
S.TFG.3 - 3	El tema desarrollado en el TFG está directamente relacionado con los contenidos curriculares de la titulación
S.TFG.3 - 4	Los alumnos disponen previamente de los conocimientos y habilidades necesarios para abordar correctamente el TFG
S.TFG.3 - 5	Las habilidades y conocimientos adquiridos con el TFG van a ser de utilidad en la vida profesional de los alumnos
S.TFG.4 Resultados de la valoración de la tutoría académica (valoración de 1=completamente en desacuerdo a 5=completamente de acuerdo)	
S.TFG.4 - 1	Se informa claramente sobre cómo preparar un Trabajo Fin de Grado
S.TFG.4 - 2	Disponibilidad para atender al alumno
S.TFG.4 - 3	Se realiza un seguimiento adecuado en el proceso de diseño y elaboración del TFG
S.TFG.5 Satisfacción global (valoración de 1=completamente insatisfecho a 5=completamente satisfecho)	
S.TFG.5 - 1	Grado de satisfacción global con la asignatura Trabajo Fin de Grado

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MADRID-QUINTANA) (Cód. 2265)

SU.PAS		SATISFACCIÓN DEL PERSONAL DE ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS CON LA UNIVERSIDAD	
FICHA TÉCNICA			
Población objetivo	Personal de administración y servicios que durante el curso académico 2017/18 presta sus servicios en la URJC		
Tamaño Población objetivo	660 individuos		
Marco	Base de datos de Gerencia General		
Método de selección	Censal		
Tamaño muestral	62,6%		
Cuestionario	Cuestionario de Satisfacción de Personal de Administración y Servicios con la Universidad		
Recogida información	On-line		
Periodo de aplicación	Marzo - Junio 2018		
RESULTADOS	Grado de satisfacción (valoración 1 = completamente insatisfecho a 5 = completamente satisfecho)		
SU.PAS.1	Satisfacción con las instalaciones e infraestructuras de la URJC		
SU.PAS.1 - 1	Grado de satisfacción con las condiciones de los espacios de trabajo		3,75
SU.PAS.1 - 2	Grado de satisfacción con los recursos materiales		3,90
SU.PAS.2	Satisfacción con los recursos informáticos y tecnológicos de la URJC		
SU.PAS.2 - 1	Grado de satisfacción con Portal de Servicios		4,07
SU.PAS.2 - 2	Grado de satisfacción con el funcionamiento de la página web		3,75
SU.PAS.3	Satisfacción con los servicios y procedimientos de la URJC		
SU.PAS.3 - 1	Grado de satisfacción con el servicio de Información y Registro		3,98
SU.PAS.3 - 2	Grado de satisfacción con los procedimientos de sugerencias y reclamaciones		3,68
SU.PAS.3 - 3	Grado de satisfacción con los aspectos organizativos de la docencia que afectan a sus tareas		3,64
SU.PAS.4	Satisfacción con la relación con otros colectivos de la URJC		
SU.PAS.4 - 1	Grado de satisfacción con su relación con otras unidades administrativas o de servicios		4,06
SU.PAS.4 - 2	Grado de satisfacción con su relación con el profesorado		4,06
SU.PAS.4 - 3	Grado de satisfacción con su relación con el alumnado		4,03
SU.PAS.5	Satisfacción con las funciones encomendadas		
SU.PAS.5 - 1	Grado de satisfacción con la adecuación de su puesto de trabajo y las tareas encomendadas a su capacitación profesional		3,86
SU.PAS.6	Satisfacción global		
SU.PAS.6 - 1	Grado de satisfacción global con los servicios de la Universidad		3,85